

Optimalisasi Penggunaan Media ICT Dalam Kegiatan Pembelajaran

Oleh:

Estu Miyarso, M.Pd.

Teknologi Pendidikan

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mengapa Harus ICT?

- **Alasan Pragmatis**

Tuntutan Perkembangan IPTEK

Tuntutan Masyarakat

- **Alasan Teoretis**

Sebagai perantara/ sumber pesan
(informasi)

Optimalisasi fungsi pandang dengar

Mengapa Harus Multimedia?

Alasan Teknologis

- MENGHINDARI DOMINASI VERBALISTIK
- MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR
 - MENARIK PERHATIAN
- MENGATASI KETERBATASAN RUANG, WAKTU DAN UKURAN
 - MENGAKTIFKAN (interaktif) SISWA/MAHASISWA
- MENGEFEKTIFKAN PEMBERIAN RANGSANGAN UNTUK BELAJAR

Prinsip- Prinsip Penggunaan Media

- **Sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran**
- **Sesuai dengan materi pembelajaran**
- **Sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi peserta didik**
- **Memperhatikan efektivitas dan efisiensi**
- **Sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya**

Pengertian Multimedia

- Multimedia merupakan suatu program media yang berisi perpaduan dari dua komponen informasi atau lebih berupa teks, gambar, suara, animasi dan video.
- Penyajiannya dapat melalui perangkat komputer maupun tidak
- Sistem pengoperasiannya dapat bersifat interaktif (*non linear*) maupun tidak interaktif (*linear*)

Jenis-jenis Multimedia

- **Penyajiaannya:** multimedia interaktif (Non Linier) dan tidak interaktif (Linier/ Looping) penyajian
- **Pengoperasiannya:** *of line* dan *on line*
- **Tingkat interaktivitasnya:** multimedia interaktif tingkat operator dan multimedia interaktif tingkat kreator (*software aplikasi*)
Programmer: Profesional Desainer



PERENCANAAN MEDIA (Pemanfaatan & Pengembangan)

- **TUJUAN PEMBELAJARAN**
- **KEEFEKTIFAN**
- **PESERTA DIDIK**
- **KETERSEDIAAN**
- **KUALITAS TEKNIS**
- **BIAYA**
- **FLEKSIBILITAS**
- **KENYAMANAN/AMAN**
- **KEMAMPUAN PENGGUNA**

Kriteria Pengembangan Media

- **Kualitas isi dan tujuan**

(Kejelasan, ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat, kesesuaian, Keterbacaan,)

- **Kualitas instruksional**

(Kesesuain kurikulum, memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, memotivasi, fleksibilitas, keterkaitan, interaksi instruksional, memberikan dampak bagi siswa)

- **Kualitas teknis**

(kualitas fisik, tampilan, dokumentas,i mudah digunakan,)



Sumber Pengembangan Media

- Kurikulum (Isi & Tujuan Pembelajaran)
- Suasana kelas/ pembelajaran
- Kesempatan Guru/Dosen di kelas
- Sumber Bacaan/ Informasi
- Potensi siswa (Multiple Intelegent)

(Linguistik, Matematik, Visual/ spasial, Kinestetik, Musikal, Interpersonal, Intrapersonal, intuisi, emosional, spiritual)



Manfaat Multimedia

- meningkatkan interaksi pengguna melalui pengelolaan tanggapan dan umpan balik;
- individualisasi belajar yang memperhatikan kemampuan awal dan kecepatan belajar;
- meningkatkan motivasi belajar karena pengguna dapat mengendalikan pembelajaran
- kemudahan untuk mencatat kemajuan pengguna dalam menguasai materi

Kelebihan Multimedia

- Si Belajar dapat menyesuaikan diri dengan dengan kecepatan belajarnya masing-masing (*self-pacing*)
- Dapat melatih dengan lebih sabar dan Tuntas
- Dapat dipakai untuk belajar secara individu (*individualizing instructional*)
- Dapat disajikan berbagai macam penginderaan dalam presentasi (*multisensory presentation*)
- Dapat melakukan simulasi
- Dapat disajikan pembelajaran dalam bentuk permainan sehingga menambah motivasi belajar
- Dapat dikembangkan ketrampilan pemecahan masalah (*developing problem solving skills*)
- Dapat memberikan pujian untuk memperkuat perilaku positif
- Dapat membentuk manajemen kelas dan sekolah.

mental fatigue

Keuntungan Penggunaan Digital Multimedia Woolfolk (1984:259)

Teori Belajar yang Melandasi

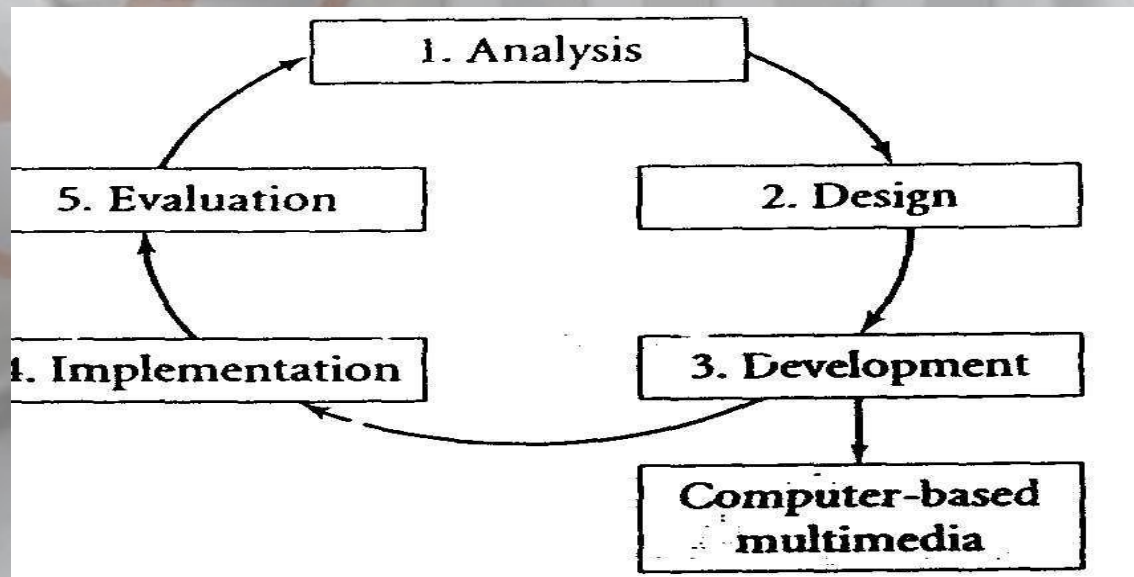
- Sesuai dengan teori behavioristik yang menempatkan pentingnya stimulus respon dari sifatnya yang interaktif.
- Sesuai dengan teori kognitif Ausubel karena menyatukan unit-unit konseptual dalam satu kepingan CD program.
- Sesuai dengan teori konstruktivistik karena membantu menginternalisasi dan mentransformasikan informasi oleh pengguna. Pembelajaran yang dilakukan tidak lagi terpusat pada dosen atau instruktur.

Model Pengembangan Multimedia

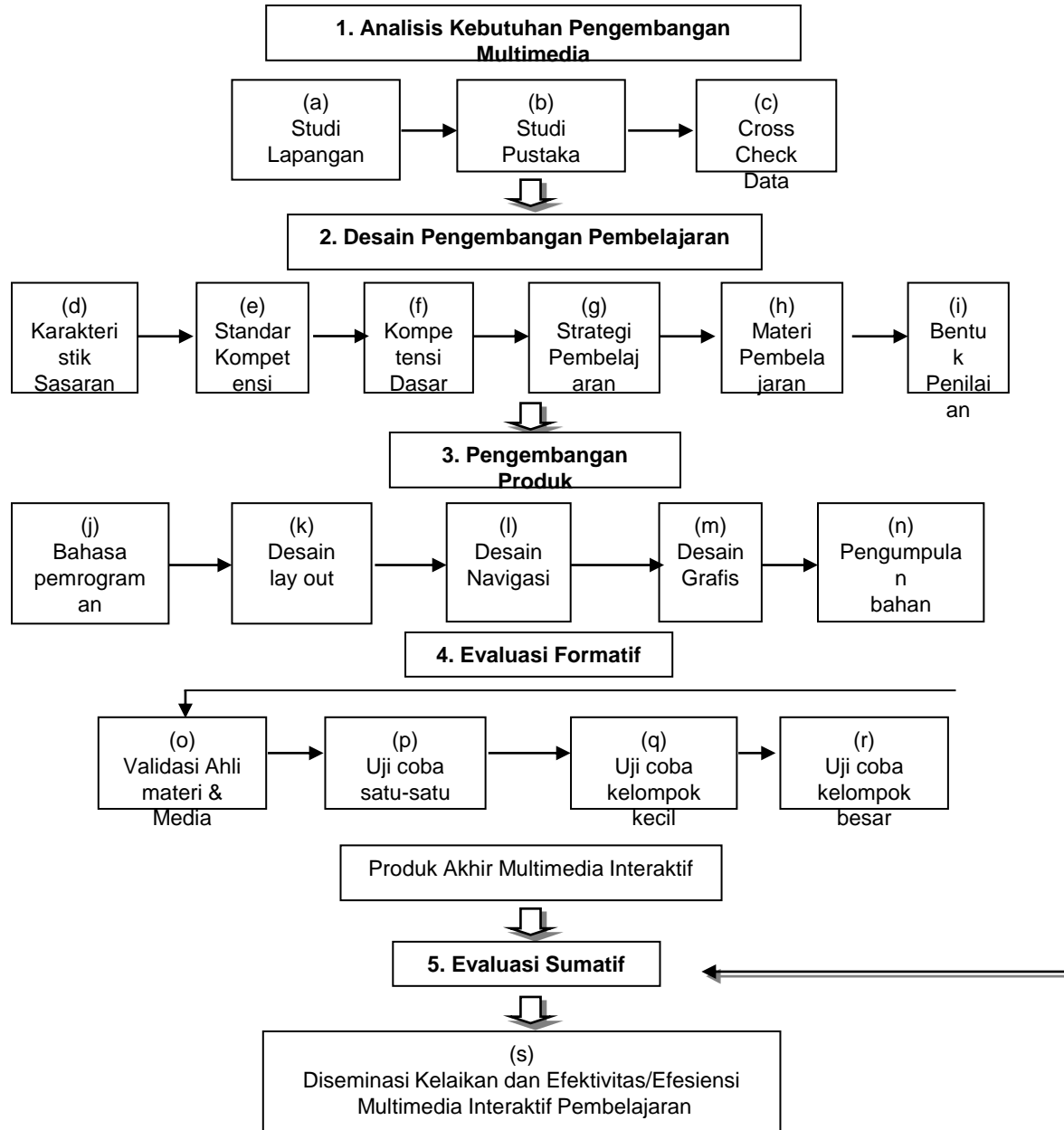
- Tiga model pengembangan sebagai pedoman penelitian R&D, yaitu: model desain pengembangan pembelajaran, model pengembangan produk multimedia, dan model Desain R & D.
- Model desain pembelajaran yang diterapkan: mengidentifikasi perilaku sasaran, penentuan tujuan pembelajaran (kompetensi dasar), penentuan strategi pembelajaran, pengembangan materi, dan mendesain evaluasi pembelajaran. (Modif by: Dick & Carry)

Model Pengembangan Multimedia

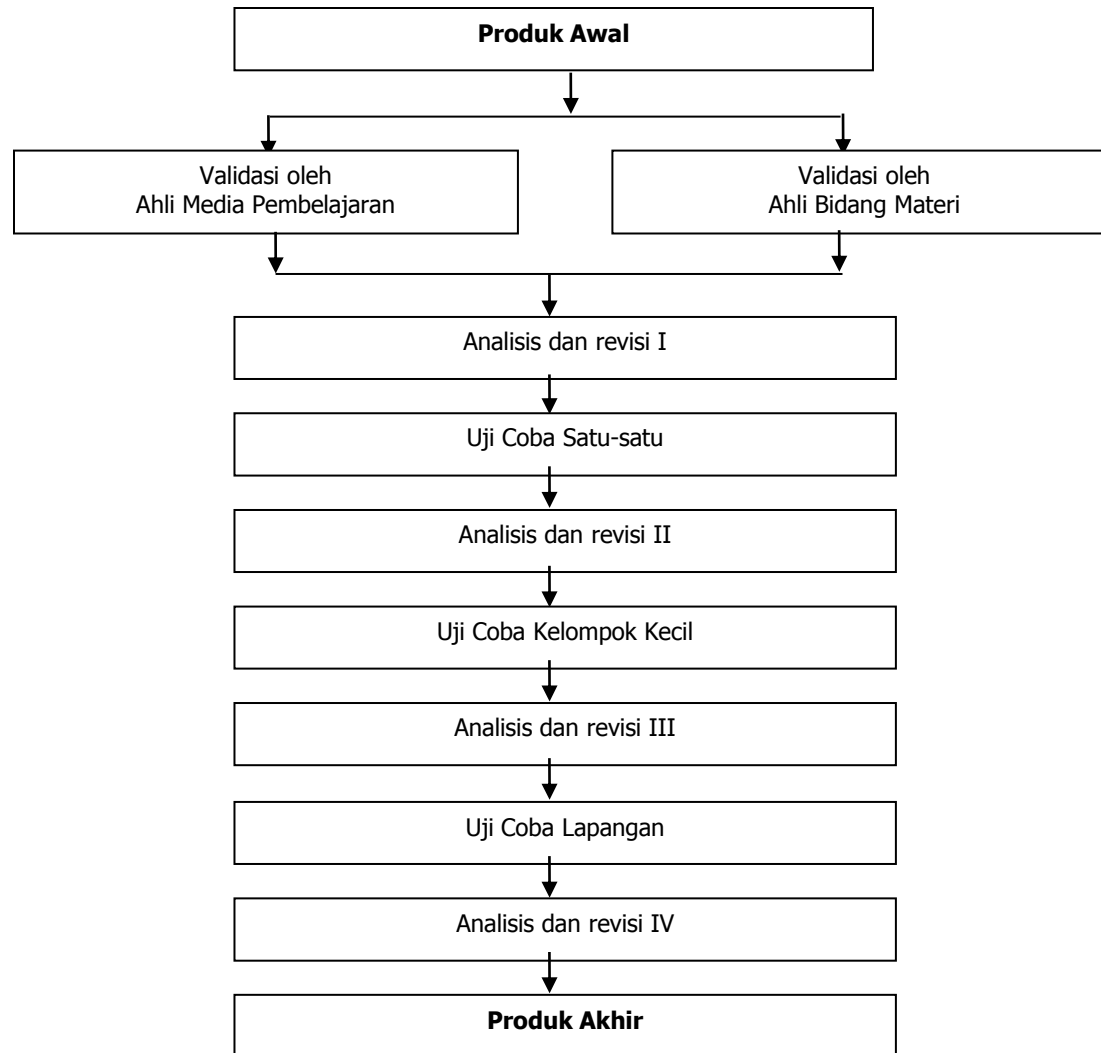
- Model pengembangan Produk multimedia yang dikemukakan oleh W. Lee dan Owens (2004: 161)



Prosedur Pengembangan

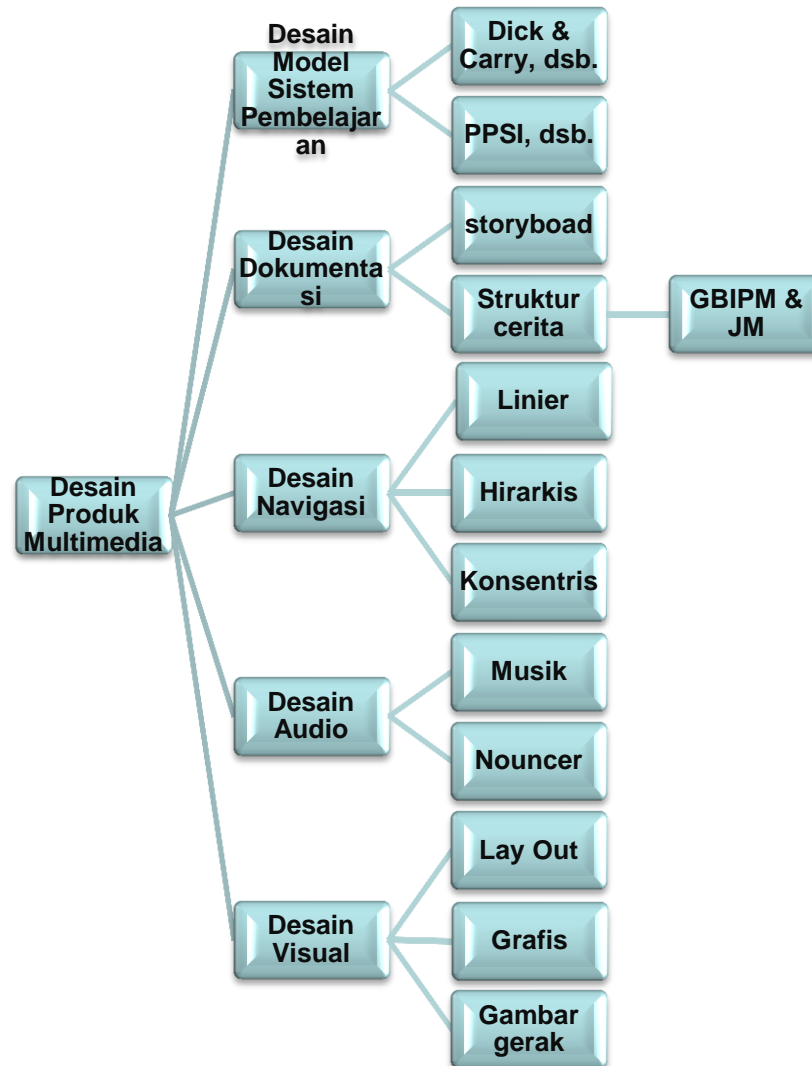


Desain Ujicoba

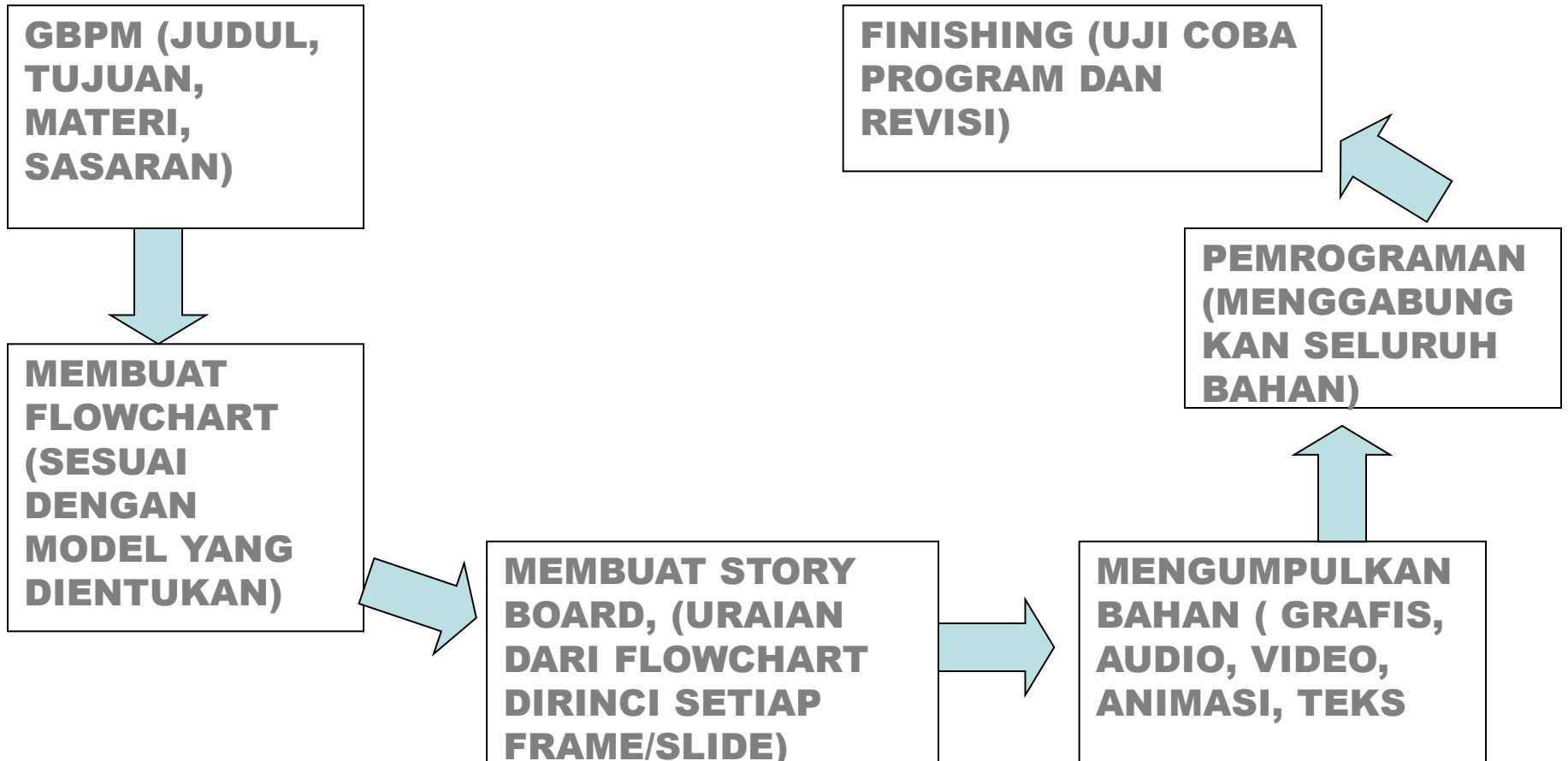


Gambar 8. Tahap-tahap Uji Coba

Desain Produk Multimedia



PROSES PRODUKSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



Instrumen Pengumpul Data

- Angket penilaian produk
- lembar tes materi kelompok sasaran
- Lembar observasi dan
- Dokumentasi proses kerja.

Bisa Mulai dari Mana?

- melalui program Power Point
- melalui program Flash/ lainnya
- melalui sistem E-learning
- melalui sistem Blog



Permainan ini dimainkan
dengan lingkaran dan segitiga.



CURRICULUM VITAE



- **Nama** : Estu Miyarso
- **Tempat/Tgl.Lahir** : Tegal, 3 Febr 1977

- **Alamat Rumah** : Perum KCVRI (Veteran) No.33
Sukoharjo,Ngaglik,
Sleman (0274) 3286323
- **Alamat Kantor** : Jurusan KTP FIP UNY
Telp. 547780 Yogya estutp_uny@yahoo.com
- **Pendidikan** : S1 KTP FIP UNY
S2 TekPemb UNY
- **Bidang Keahlian** : Media Pendidikan
Manajemen Diklat