

DIKTAT

**PENGEMBANGAN MEDIA DAN
SUMBER BELAJAR IPS**



Disusun Oleh:
Satriyo Wibowo

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2011**

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR

BAB I. PENDAHULUAN

A. Pengertian Media Pembelajaran.....	1
B. Fungsi Media Pembelajaran	1
C. Kegunaan Media Pembelajaran	2
D. Karakteristik Media Pembelajaran	3
E. Langkah Pengembangan Media Pembelajaran ...	7
F. Teknik Pengembangan Media Pembelajaran	7
G. Sumber Belajar	10
H. Klasifikasi Sumber Belajar	12
I. Komponen dan Faktor Sumber Belajar	15
J. Fungsi Sumber Belajar	16
K. Pemilihan Sumber Belajar	17

BAB II. PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO

A. Pengenalan Media Audio Pembelajaran	18
B. Pengenalan Peralatan Produksi Media Audio	26
C. Membuat Media Audio Sederhana	32

BAB III. PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO/TELEVISI PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan	33
B. Pra Produksi	35
C. Produksi	41
D. Pasca Poduksi	59

BAB IV. PENGEMBANGAN MEDIA PRESENTASI

A. Media Presentasi	66
B. Langkah-langkah Pembuatan Presentasi	69

DAFTAR PUSTAKA

KATA PENGANTAR

Mata kuliah Pengembangan Media dan Sumber Belajar IPS merupakan mata kuliah wajib tempuh mahasiswa Prodi Pendidikan IPS, mengkaji tentang tentang media-media dalam pembelajaran IPS (baik audio, visual, dan audio-visual), fungsi media, perencanaan sistematis penggunaan media, dan jenis-jenis media yang dapat disiapkan atau dapat dikembangkan. Sumber-sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS yang meliputi seluruh aspek kehidupan manusia sebagai anggota masyarakat, meliputi hubungan manusia dengan manusia dan manusia dengan alam.

Diktat ini adalah sebagai pelengkap dari literatur lainnya yang membicarakan masalah pemetaan terutama pemetaan dasar. Tentunya diktat yang penulis susun ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran membangun sangat penulis harapkan.

Semoga apa yang penulis susun ini dapat memberikan manfaat bagi khususnya mahasiswa IPS yang diharuskan untuk menguasai materi pengetahuan peta, di tengah keterbatasan waktu yang dimilikinya.

Yogyakarta, 2011

Satriyo Wibowo
(Punytusun)

BAB I

PENDAHULUAN

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari "Medium" yang secara harfiah berarti "Perantara" atau "Pengantar yaitu perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Proses pembelajaran hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata & tulisan) maupun non-verbal, proses ini dinamakan encoding. Penafsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan decoding.

Ada kalanya penafsiran berhasil, adakalanya tidak. Kegagalan/ketidakberhasilan dalam memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati. Kegagalan/ketidak berhasilan atau menghambat dalam proses komunikasi dikenal dengan istilah barriers atau noise. Semakin banyak verbalisme semakin abstrak pemahaman yang diterima.

Ada beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-

beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.

2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b)obyek terlalu kecil; (c)obyek yang bergerak terlalu lambat; (d)obyek yang bergerak terlalu cepat; (e)obyek yang terlalu kompleks; (f)obyek yang bunyinya terlalu halus; (f)obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

C. Kegunaan Media Pembelajaran

Secara umum media mempunyai kegunaan:

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman &

menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran adalah:

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah yang positif

Karakteristik dan kemampuan masing-masing media perlu diperhatikan oleh guru agar mereka dapat memilih media mana yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan. Sebagai contoh media kaset audio, merupakan media auditif yang mengajarkan topik-topik pembelajaran yang bersifat verbal seperti pengucapan (pronunciation) bahasa asing. Untuk pengajaran bahasa asing media ini tergolong tepat karena bila secara langsung diberikan tanpa media sering terjadi ketidaktepatan yang akurat dalam pengucapan pengulangan dan sebagainya. Pembuatan media kaset audio ini termasuk mudah, hanya membutuhkan alat perekam dan narasumber yang dapat berbahasa asing, sementara itu pemanfaatannya menggunakan alat yang sama pula.

D. Karakteristik Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media belajar, diantaranya :

1. Media Grafis:

a. Gambar atau foto

Gambar atau foto yang baik untuk media pendidikan ialah gambar yang:

- 1) autentik

BAB II PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO

1. PENGENALAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN

1.1 Media Audio Pembelajaran

Segala sesuatu yang dapat didengar oleh telinga normal dapat dikatakan sebagai audio atau suara. Telinga normal hanya mampu mendengar suara dalam rentang frekuensi antara 20 sampai 20.000 Hertz. Suara itu bisa berupa kata-kata atau ucapan, musik, bunyi-bunyi, dan sebagainya.

Media berasal dari kata "Medium" yang berarti pengantar atau perantara, yaitu pengantar/perantara sumber pesan dengan penerima pesan. Jadi media audio yaitu media untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan hanya melalui suara.

Media audio mempunyai sifat yang khas, yaitu:

- Hanya mengandalkan suara (indera pendengaran)
- Personal
- Cenderung satu arah
- Mampu menggugah imaginasi

Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa **media audio pembelajaran** yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara.

1.2 Media Radio

Dalam pengertian media yang hanya memanfaatkan suara, radio juga merupakan media audio. Namun, program radio mempunyai karakteristik yang berbeda dengan program media audio lainnya.

Kekurangan media radio:

- Hanya selintas
- Hanya mengandalkan suara

- Tidak dapat diulang
- Cenderung satu arah

Kelebihan media radio:

- Personal
- Cepat
- Jangkauan luas
- Imajinatif
- Sederhana
- Murah dan mudah
- Siaran langsung

Program Audio

Program audio merupakan program yang dirancang untuk diperdengarkan kepada pendengar. Program audio ini direkam dan disimpan pada alat penyimpan, dapat dalam kemasan berupa kaset, ataupun CD. Untuk mendengarkan isi audio ini diperlukan alat pemutar, misalnya tape recorder kemasan kaset dan cd player untuk kemasan CD.

Ketika mendengarkan audio ini kontrol sepenuhnya berada ditangan pendengar. Pendengar dapat mematikan, menghentikan sementara, ataupun mempercepatnya. Hal tersebut program audio mempunyai kelebihan-kelebihan, yaitu:

- Dapat diulang-ulang
Pegguna dapat mengulang sebagian atau keseluruhan isi program audio untuk lebih jelas.
- Pengguna dapat menyesuaikan waktu
Pegguna dapat mengatur waktu kapan dan berapa lama akan mendengarkan.
- Pengguna dapat menyesuaikan kebutuhan
Pegguna dapat menghentikan sesuai kebutuhan, misalnya untuk mencatat isi materi dalam program.

