

ISBN:978-623-7833-71-0

Noveri Amal J H | Eti Hayati

Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi



**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA DAN TEKNOLOGI
INFORMASI**

Penyusun :
Noveri Amal Jaya Harefa
Eti Hayati



Jl. Surya Kencana No. 1 Pamulang
Gd. A, Ruang 212 Universitas Pamulang
Tangerang Selatan - Banten

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
DAN TEKNOLOGI INFORMASI**

Penulis :

Noveri Amal Jaya Harefa
Eti Hayati

ISBN : 978-623-7833-71-0

Editor :

Kusworo

Desain Sampul:

Putut Said Permana

Tata Letak:

Aden

Penerbit:

Unpam Press

Redaksi:

Jl. Surya Kencana No. 1
R. 212, Gd. A Universitas Pamulang Pamulang | Tangerang Selatan | Banten
Tlp/Fax: **021. 741 2566 – 7470 9855** Ext: 1073
Email: unpampress@unpam.ac.id

Cetakan pertama, 28 Desember 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa izin penerbit.

LEMBAR IDENTITAS ARSIP**Data Publikasi Unpam Press****I Lembaga Pengembangan Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Pamulang**

Gedung A. R.212 Kampus 1 Universitas Pamulang
Jalan Surya Kencana No.1, Pamulang Barat, Tangerang Selatan, Banten.

Website : www.unpam.ac.id **I email :** unpampress@unpam.ac.id

Media Pembelajaran Bahasa dan Sastar Indonesia dan Teknologi Informasi/ Noveri
Amal Jaya Harefa, Eti Hayati.-1sted.

ISBN 978-623-7833-71-0

1. Media Pembelajaran Bahasa dan Sastar Indonesia dan Teknologi Informasi, I. Noveri
Amal Jaya Harefa, II. Eti Hayati.
B053-28122020-01

Ketua Unpam Press : Pranoto

Koordinator Editorial: Aden, Ali Madinsyah

Koordinator Produksi: Damies Surya Anggara

Koordinator Bidang Hak Cipta : Susanto

Koordinator Publikasi dan Dokumentasi : Kusworo

Desain Cover : Putut Said Permana

Cetakan pertama, 28 Desember 2021

Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang menggandakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh buku ini dalam bentuk dan dengan cara apapun tanpa ijin penerbit.

**MATA KULIAH
MEDIA PEMBELAJARAN BSI DAN TI**

IDENTITAS MATA KULIAH

Program Studi	: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Mata Kuliah/ Kode	: Media Pembelajaran BSI dan TI/ PID4336
Sks	: 4 Sks
Prasyarat	: -
Semester	: III
Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah Media Pembelajaran BSI dan TI menguraikan konsep dan teknik pengembangan program pembelajaran, penyajian (metode, prosedur, dan teknologi informasi), pengelolaan kelas, serta evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang mencakup pengetahuan teoretik tentang media pembelajaran, jenis media, teknik pembuatan media pembelajaran sederhana untuk bahasa Indonesia, syarat-syarat serta aspek-aspek.
Capaian Pembelajaran	: Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu menguasai konsep dan teknik pengembangan media pembelajaran, penyajian (metode, prosedur, dan teknologi informasi), pengelolaan kelas, serta evaluasi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia yang mencakup pengetahuan teoretik tentang media pembelajaran, jenis media, teknik pembuatan media pembelajaran sederhana untuk bahasa Indonesia, syarat-syarat serta aspek-aspek.
Penyusun	: 1. Noveri Amal Jaya Harefa, M 2. Eti Hayati, M.Pd.

Gunungsitoli, 28 Desember 2020

Ketua Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Ketua Tim Penyusun

Imansudi Zega, M.Pd.
NIDN : 0120027906

Noveri Amal Jaya Harefa, M.Pd.
NIDN. 0118118404

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat dan anugrah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan modul bahan ajar yang berjudul “Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia”.

Pembuatan modul ini didasarkan pada keluhan Dosen dan Mahasiswa yang susah mendapatkan buku referensi tentang materi media pembelajaran dan teknologi informasi yang berkaitan dengan pendidikan bahasa dan sastra Indonesia. Penulis berupaya membuat modul dengan pendekatan pada materi perkuliahan pada mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dan Teknologi Informasi, supaya pembaca khususnya pendidikan bahasa dan sastra indonesia lebih mudah pada penerapannya.

Modul bahan ajar ini berisikan tentang sejarah, pengertian, jenis, serta pemanfaatan media pembelajaran pada pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. Dengan adanya modul ini, diharapkan Mahasiswa dapat terbantu pada perkuliahan khususnya media pembelajaran. Terlebih pada penerapannya, semoga Mahasiswa dapat menyesuaikan jenis media pembelajaran dengan materi bahasa dan sastra Indonesia.

Dalam pembuatan modul ini, banyak pihak yang telah terlibat untuk membantu penulis, dimulai dari Direktorat Belmawa, Universitas Pamulang, dan juga pihak IKIP Gunungsitoli pada kegiatan RPL Tahun 2020. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih dan kiranya modul ini dapat berguna untuk memajukan pendidikan khususnya pada Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penulis juga menyadari bahwa masih banyak kelemahan dan kekurangan dalam penulisan modul ini. Saran dari pembaca sangat diharapkan untuk perbaikan penulisan modul-modul berikutnya. Semoga buku/modul ini bermanfaat bagi kita semua.

Gunungsitoli, 28 Desember 2020

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

LEMBAR IDENTITAS ARSIP.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
PERTEMUAN 1.....	1
PENGERTIAN, KOMPONEN PEMBELAJARAN DAN MEDIA	
PEMBELAJARAN.....	1
A. Tujuan Pembelajaran.....	1
B. Uraian Materi.....	1
C. Latihan.....	3
D. Referensi.....	3
PERTEMUAN 2.....	4
SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	
A. Tujuan Pembelajaran.....	4
B. Uraian Materi.....	4
C. Latihan.....	7
D. Referensi.....	7
PERTEMUAN 3.....	8
PENGERTIAN, FUNGSI, DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN.....	
A. Tujuan Pembelajaran.....	8
B. Uraian Materi.....	8
C. Latihan.....	11
D. Referensi.....	11
PERTEMUAN 4.....	13
JENIS-JENIS DAN PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	
A. Tujuan Pembelajaran.....	13
B. Uraian Materi.....	13
C. Latihan.....	15
D. Referensi.....	15
PERTEMUAN 5.....	16
PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	
A. Tujuan Pembelajaran.....	16
B. Uraian Materi.....	16
C. Latihan.....	18

D. Referensi	18
PERTEMUAN 6	19
MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI.....	19
A. Tujuan Pembelajaran.....	19
B. Uraian Materi	19
C. Latihan.....	25
D. Referensi	25
PERTEMUAN 7	27
MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI.....	27
A. Tujuan Pembelajaran.....	27
Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran tiga dimensi.	27
B. Uraian Materi	27
C. Latihan.....	28
D. Referensi	28
PERTEMUAN 8.....	29
MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL	29
A. Tujuan Pembelajaran.....	29
B. Uraian Materi	29
C. Latihan.....	32
D. Referensi	32
PERTEMUAN 9.....	34
MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR	34
A. Tujuan Pembelajaran:.....	34
B. Uraian Materi	34
C. Latihan.....	36
D. Referensi	36
PERTEMUAN 10.....	38
MEDIA PEMBELAJARAN GRAFIS.....	38
A. Tujuan Pembelajaran:.....	38
B. Uraian Materi	38
C. Latihan.....	40
D. Referensi	40
PERTEMUAN 11	41
MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA.....	41
A. Tujuan Pembelajaran:.....	41
B. Uraian Materi	41

PERTEMUAN 12.....	49
MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER.....	49
A. Tujuan Pembelajaran.....	49
B. Uraian Materi	49
C. Latihan.....	52
D. Referensi	52
PERTEMUAN 13.....	53
MEDIA PEMBELAJARAN INTERNET	53
A. Tujuan Pembelajaran:.....	53
B. Uraian Materi	53
C. Latihan.....	57
D. Referensi	57
PERTEMUAN 14.....	58
MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE.....	58
A. Tujuan Pembelajaran:.....	58
B. Uraian Materi	58
C. Latihan.....	60
D. Referensi	60
PERTEMUAN 15.....	62
MEMILIH JENIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERDASARKAN KI, KD DAN INDIKATOR.....	62
A. Tujuan Pembelajaran:.....	62
B. Uraian Materi	62
C. Latihan.....	64
D. Referensi	64

PERTEMUAN 1

PENGERTIAN, KOMPONEN PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari materi pada pertemuan ke-1, mahasiswa mampu memahami tentang ruang lingkup pembelajaran.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Pembelajaran

Secara umum pengertian pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.

Menurut UUSPN No.20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir yang dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Menurut Sugihartono (2013:80) "Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu aktivitas mengorganisir atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan siswa sehingga terjadi proses belajar". Menurut Lefudin (2017:15) "Pembelajaran adalah suatu proses dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan".

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses yang diorganisir oleh guru sehingga terjadi interaksi antara siswa dan lingkungan belajar untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan baru, penguasaan materi baru dan memperoleh perubahan perilaku siswa/peserta didik.

2. Komponen Pembelajaran

Menurut (Rusman, 2012: 119 - 127) komponen-komponen pembelajaran membentuk suatu integritas atau satu kesatuan yang utuh. Komponen-komponen pembelajaran yang dimaksud adalah sebagai berikut.

a. Tujuan

Tujuan pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran umum yaitu standar kompetensi dasar, serta pembelajaran khusus yaitu indikator pembelajaran.

b. Sumber belajar

Sumber belajar merupakan segala sesuatu yang ada di luar diri individu siswa yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar.

c. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi atau informasi pembelajaran, dan kegiatan yang mendukung penyelesaian tujuan pembelajaran.

d. Media pembelajaran

Media pembelajaran berupa software dan hardware untuk membantu proses interaksi siswa dengan lingkungan belajar dan sebagai alat bantu bagi guru untuk menunjang penggunaan metode pembelajaran.

e. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran merupakan alat indikator untuk menilai pencapaian tujuan yang telah ditentukan serta menilai pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan.

3. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Indriana (2011:15) "Media Pembelajaran merupakan salah satu alat komunikasi dalam proses pembelajaran. dikatakan demikian karena di dalam media pengajaran terdapat proses penyampaian pesan dari pendidik kepada anak didik". Menurut Sanaky (2013:4) "Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajaran dalam proses pembelajaran dikelas". Menurut Daryanto (2010:5) "Media pembelajaran adalah media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran".

Menurut Heinich (dalam Arsyad (2006:4) "Media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran". Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep perkembangan media pembelajaran berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogia
- AH Sanaky, H. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Suwardi. 2007. Manajemen Pembelajaran. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Brown, James W., (1983). AV Instruction: Technology, Media, and Methods (6th edition). New York. McGraw-Hill Inc., library of Congress Cataloging in Publication Data

PERTEMUAN 2

SEJARAH PERKEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal sejarah perkembangan media pembelajaran.

B. Uraian Materi

Berbicara sejarah awal pendidikan, tenaga pendidik merupakan satu-satunya sumber untuk memperoleh pelajaran. Dalam perkembangan selanjutnya, sumber belajar itu kemudian bertambah dengan adanya buku. Pada masa itu kita mengenal tokoh bernama Johan Amos Comenius yang tercatat sebagai orang pertama yang menulis buku bergambar yang ditujukan untuk anak sekolah. Penulisan buku itu dilandasi oleh suatu konsep dasar bahwa tak ada sesuatu dalam akal pikiran manusia, tanpa terlebih dahulu melalui penginderaan.

Berakar dari pembuatan/penulisan buku, maka para pendidik mulai menyadari perlunya sarana belajar yang dapat memberikan rangsangan dan pengalaman belajar secara menyeluruh bagi peserta didik melalui semua indera, terutama indera pandang – dengar. Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkrit, memotivasi serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar dan daya ingat peserta didik dalam belajar.

Namun karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual, maka aspek disain, pengembangan pembelajaran (instruction) produksi dan evaluasinya kurang diperhatikan. Jadi, dengan masuknya pengaruh teknologi audio pada sekitar abad ke-20, alat visual untuk mengkongkritkan ajaran ini dilengkapi dengan alat audio sehingga kita kenal dengan audio visual atau audio visual aids (AVA). Berbagai peralatan dapat digunakan oleh tenaga pendidik untuk menyampaikan pesan ajaran kepada peserta didik melalui penglihatan dan pendengaran untuk menghindari verbalisme yang masih mungkin terjadi kalau hanya digunakan alat bantu visual semata. Sekitar pertengahan abad 20 usaha pemanfaatan alat visual mulai dilengkapi dengan peralatan audio, maka lahirlah peralatan audio visual pembelajaran. Usaha-usaha untuk membentuk pembelajaran abstrak menjadi lebih konkrit terus dilakukan.

Dalam usaha itu, Edgar Dale membuat klasifikasi 12 tingkatan pengalaman belajar dari yang paling kongkrit sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama "Kerucut Pengalaman" (*Cone of Experience*). Kerucut pengalaman

ini dianut secara luas untuk menentukan alat bantu atau media apa yang sesuai agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar secara mudah. Kerucut pengalaman yang dikemukakan oleh Edgar Dale itu memberikan gambaran bahwa pengalaman belajar yang diperoleh peserta didik dapat melalui proses perbuatan atau mengalami sendiri apa yang dipelajari, proses mengamati, dan mendengarkan melalui media tertentu dan proses mendengarkan melalui bahasa. Semakin konkret peserta didik mempelajari bahan pengajaran, contohnya melalui pengalaman langsung, maka semakin banyak pengalaman yang diperolehnya. Sebaliknya semakin abstrak peserta didik memperoleh pengalaman, contohnya hanya mengandalkan bahasa verbal, maka semakin sedikit pengalaman yang akan diperoleh peserta didik. Edgar Dale memandang bahwa nilai media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman.

Menurut Edgar Dale, pengalaman itu mempunyai dua belas (12) tingkatan. Tingkatan yang paling tinggi adalah pengalaman yang paling konkret. Sedangkan yang paling rendah adalah yang paling abstrak, diantaranya:

1. *Direct Purposeful Experiences* : Pengalaman yang diperoleh dari kontak langsung dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia, dan sebagainya, dengan cara perbuatan langsung
2. *Contrived Experiences* : Pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan, atau simulasi.
3. *Dramatized Experiences* : Pengalaman yang diperoleh melalui permainan, sandiwara boneka, permainan peran, drama soial.
4. *Demonstration* : Pengalaman yang diperoleh dari pertunjukan
5. *Study Trips* : Pengalaman yang diperoleh melalui karya wisata
6. *Exhibition* : Pengalaman yang diperoleh melalui pameran
7. *Educational Television* : Pengalaman yang diperoleh melalui televisi pendidikan
8. *Motion Pictures* : Pengalaman yang diperoleh melalui gambar, film hidup, bioskop
9. *Still Pictures* : Pengalaman yang diperoleh melalui gambar mati, slide, fotografi
10. *Radio and Recording*: Pengalaman yang diperoleh melalui siaran radio atau rekaman suara.
11. *Visual Symbol* : Pengalaman yang diperoleh melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan, diagram
12. *Verbal Symbol* : Pengalaman yang diperoleh melalui penuturan kata-kata.

Ketika itu, para pendidik sangat terpicu dengan pengalaman itu, sehingga pendapat Dale tersebut banyak dianut dalam pemilihan jenis media yang paling sesuai untuk memberikan pengalaman belajar tertentu pada peserta didik. Pada akhir tahun 1950, teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat audio visual. Dalam pandangan teori komunikasi, alat audio visual berfungsi sebagai alat penyalur pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan. Begitupun dalam dunia pendidikan, alat audio visual bukan hanya dipandang sebagai alat bantu tenaga pendidik saja, melainkan juga berfungsi sebagai penyalur pesan belajar. Sayangnya, waktu itu faktor peserta didik, yang merupakan komponen utama dalam pembelajaran, belum mendapat perhatian khusus. Baru pada tahun 1960-an, para ahli mulai memperhatikan peserta didik sebagai komponen utama dalam pembelajaran. Pada saat itu teori Behaviorisme BF. Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini telah mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah laku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang terkenal sebagai hasil teori ini adalah diciptakannya *teaching machine* (mesin pengajaran) dan *Programmed Instruction* (pembelajaran terprogram).

Pada tahun 1965-70, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam dunia pendidikan dan pengajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu tenaga pendidik, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, hendaklah merupakan bagian integral dalam proses pembelajaran. Media, yang tidak lagi hanya dipandang sebagai alat bantu tenaga pendidik, melainkan telah diberi wewenang untuk membawa pesan belajar, hendaklah merupakan bagian integral dari kegiatan belajar mengajar. Pada akhir tahun 1950 teori komunikasi mulai mempengaruhi penggunaan alat bantu audio visual, yang berguna sebagai penyalur pesan atau informasi belajar.

Pada tahun 1960-1965 orang-orang mulai memperhatikan peserta didik sebagai komponen yang penting dalam proses belajar mengajar. Pada saat itu teori tingkah-laku (*behaviorism theory*) dari B.F Skinner mulai mempengaruhi penggunaan media dalam pembelajaran. Dalam teorinya, mendidik adalah mengubah tingkah-laku peserta didik. Teori ini membantu dan mendorong diciptakannya media yang dapat mengubah tingkah-laku peserta didik sebagai hasil proses pembelajaran.

Pada tahun 1965-1970, pendekatan sistem (*system approach*) mulai menampakkan pengaruhnya dalam kegiatan pendidikan dan kegiatan pembelajaran. Pendekatan sistem ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral dalam proses pembelajaran. Setiap program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis dengan memusatkan perhatian pada peserta didik.

Ada dua ciri pendekatan sistem pengajaran, yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan sistem pengajaran mengarah ke proses belajar mengajar. Proses belajar-mengajar adalah sesuatu penataan yang memungkinkan tenaga pendidik dan peserta didik berinteraksi satu sama lain.
2. Penggunaan metode khusus untuk mendesain sistem pengajaran yang terdiri atas prosedur sistemik perencanaan, perancangan, pelaksanaan, dan penilaian keseluruhan proses belajar-mengajar. Program pembelajaran direncanakan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik diarahkan kepada perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan tujuan yang dicapai. Pada dasarnya pendidik dan ahli visual menyambut baik perubahan ini. Sehingga untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut, mulai dipakai berbagai format media. Dari pengalaman mereka, tenaga pendidik mulai belajar bahwa cara belajar peserta didik itu berbeda-beda, sebagian ada yang lebih cepat belajar melalui media visual, sebagian audio, media cetak, dan sebagainya. Sehingga dari sinilah lahir konsep media pembelajaran.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep perkembangan media pembelajaran berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Sadiman, Arif S. 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali.
- Hamalik, Omar. 2001. Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem. Jakarta: Bumi Aksara
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. 1986. Teknologi Komunikasi Pendidikan (Pengertian dan Penerapan di Indonesia). Jakarta: Pustekom dikbud dan Rajawali.
- Nazarudin. 2007. Manajemen Pembelajaran (implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum). Yogyakarta : Sukses Offset

PERTEMUAN 3

PENGERTIAN, FUNGSI, DAN MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami pengertian media pembelajaran, fungsi, dan manfaat media pembelajaran.

B. Uraian Materi

Pada pertemuan ini akan diuraikan pengertian dan fungsi media pembelajaran.

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar (Arsyad, 2006:3). Sedangkan menurut Sutirman (2013:15) media merupakan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sukiman (2012:29) yang dimaksud dengan media adalah: segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sanaky (2013:4) media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pelajaran dengan tujuan agar merangsang peserta didik untuk belajar. Sedangkan penggunaan media pembelajaran merupakan cara yang dilakukan untuk menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Adanya media diharapkan proses pembelajaran akan lebih mudah bagi peserta didik, karena media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam belajar, selain itu media juga dapat memberikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz (dalam Sanaky 2013:7), fungsi media pembelajaran, yaitu:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran, itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar yang diproyeksikan melalui LCD dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambing dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

Fungsi media pembelajaran menurut Suwardi (2007:76) dalam bukunya Manajemen Pembelajaran diantaranya:

- a. Media sebagai sumber belajar

Media sebagai sumber belajar maksudnya media yang digunakan oleh tenaga pendidik dapat berfungsi sebagai tempat dimana bahan pembelajaran itu berada. Wujud media pembelajaran sebagai sumber belajar dapat berupa

manusia, benda, peristiwa yang memungkinkan peserta didik memperoleh bahan pembelajarannya.

b. Media sebagai alat bantu

Media sebagai alat bantu maksudnya media mempunyai fungsi untuk membantu tenaga pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan media pembelajaran, tenaga pendidik dapat menyampaikan materi lebih menarik. Dengan bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Brown (1983:17) menyatakan bahwa “educational media of all types increasingly important roles in enabling students to reap benefits from individualized learning”, semua jenis media pembelajaran akan terus meningkatkan peran untuk memungkinkan peserta didik memperoleh manfaat dari pembelajaran yang berbeda. Menggunakan media pembelajaran secara efektif, akan menciptakan suatu proses belajar mengajar yang optimal. Pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian penting dari proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat dari pendidik maupun peserta didik. Arsyad (2062 : 26) mengemukakan manfaat media media pengajaran dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan tenaga pendidik, masyarakat, dan lingkungan.

Pendapat Arsyad tentang manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses belajar mengajar. Penyampaian pesan dan isi pelajaran dapat diterima baik oleh peserta didik. Manfaat media pembelajaran yaitu:

- 1) media pembelajaran menarik dan memperbesar perhatian anak-anak didik terhadap materi pengajaran yang disajikan;

- 2) media pembelajaran mengurangi, bahkan dapat menghilangkan adanya verbalisme;
- 3) media pembelajaran mengatasi perbedaan pengalaman belajar berdasarkan latar belakang sosial ekonomi dari anak didik;
- 4) media pembelajaran membantu memberikan pengalaman belajar yang sulit diperoleh dengan cara yang lain;
- 5) media pembelajaran dapat mengatasi masalah batas-batas ruang dan waktu;
- 6) media pembelajaran dapat membantu perkembangan pikiran anak didik secara teratur tentang hal yang mereka alami;
- 7) media pembelajaran dapat membantu anak didik dalam mengatasi hal yang sulit nampak dengan mata;
- 8) media pembelajaran dapat menumbuhkan kemampuan berusaha sendiri berdasarkan pengalaman dan kenyataan;
- 9) media pembelajaran dapat mengatasi hal/peristiwa/kejadian yang sulit diikuti oleh indera mata;
- 10) media pembelajaran memungkinkan terjadinya kontak langsung antara anak didik, tenaga pendidik, dengan masyarakat, maupun dengan lingkungan alam di sekitar mereka.

Paparan tentang manfaat media oleh Latuheru dapat disimpulkan bahwa media bermanfaat untuk mengatasi permasalahan yang dialami tenaga pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dikatakan bahwa memanfaatkan media pembelajaran adalah membantu dalam penyampaian bahan pengajaran kepada peserta didik untuk meningkatkan kualitas peserta didik yang aktif dan interaktif sehingga dapat mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran di sekolah.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sutirman, (2013). *Media & Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu

- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogia
- AH Sanaky, H. (2013). Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Suwardi. 2007. Manajemen Pembelajaran. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Brown, James W., (1983). AV Instruction: Technology, Media, and Methods (6th edition). New York. McGraw-Hill Inc., library of Congress Cataloging in Publication Data

PERTEMUAN 4

JENIS-JENIS DAN PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal jenis-jenis dan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran.

B. Uraian Materi

1. Jenis - Jenis Media

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk (dalam Arsyad, 2006: 79-101) adalah sebagai berikut.

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan atau informasi

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual

Media berbasis visual (image) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

d. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

e. Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

Jenis-jenis media menurut Bretz (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 17-18) mengklasifikasikan media ke dalam tujuh kelompok yaitu.

- a. Media audio, seperti: siaran berita bahasa Jawa dalam radio, sandiwara bahasa Jawa dalam radio, tape recorder beserta pita audio berbahasa Jawa.
- b. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri
- c. Media visual diam, seperti: foto, slide, gambar
- d. Media visual gerak, seperti: film bisu, movie maker tanpa suara, video tanpa Suara
- e. Media audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara
- f. Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, slide rangkai suara
- g. Media audio visual gerak, seperti: film dokumenter tentang kesenian Jawa atau seni pertunjukan tradisional, video kethoprak, video wayang, video campursari.

Henich (dalam Widyastuti dan Nurhidayati, 2010: 19) mengklasifikasikan media secara lebih sederhana, yaitu:

- a. Media yang tidak diproyeksikan
- b. Media yang diproyeksikan
- c. Media audio
- d. Media video
- e. Media berbasis komputer
- f. Multimedia kit.

2. Prinsip-Prinsip Pemilihan Media

Menghasilkan suatu produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan prinsip dalam pemilihan media. Setyosari (2008: 22) mengidentifikasi prinsip-prinsip media sebagai berikut:

- a. identifikasi ciri-ciri media yang diperhatikan sesuai dengan kondisi, unjuk kerja (performance) atau tingkat setiap tujuan pembelajaran;
- b. identifikasi karakteristik peserta didik (pembelajar) yang memerlukan media pembelajaran khusus;
- c. identifikasi karakteristik lingkungan belajar berkenaan dengan media pembelajar yang akan digunakan;
- d. identifikasi pertimbangan praktis yang memungkinkan media mana yang mudah dilaksanakan;
- e. identifikasi faktor ekonomi dan organisasi yang menentukan kemudahan penggunaan media pembelajaran.

Menggunakan media harus memperhatikan prinsip pemilihan media terlebih dahulu. Prinsip-prinsip dalam pemilihan media pembelajaran menurut Saud (2009: 97) adalah sebagai berikut:

- a. tepat guna, artinya media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan kompetensi dasar;
- b. berdaya guna, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu meningkatkan motivasi peserta didik;
- c. bervariasi, artinya media pembelajaran yang digunakan mampu mendorong sikap aktif peserta didik dalam belajar.

Prinsip-prinsip media yang dipaparkan oleh Saud tersebut mengidentifikasi bahwa media yang tepat guna, berdaya guna, dan bervariasi dapat menjadi suatu media pembelajaran yang baik. Isi media yang dirancang sesuai dengan desain pembelajaran dapat menjadikan media berkualitas. Media yang berkualitas akan menumbuhkan ketertarikan bagi peserta didik untuk belajar menggunakan media.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. *Media Pembelajaran*, Malang : Elang Press.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.

PERTEMUAN 5

PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal penggunaan media pembelajaran secara teoritis.

B. Uraian Materi

1. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Pemerolehan pengetahuan dan ketrampilan, perubahan-perubahan sikap dan perilaku dapat terjadi karena interaksi antara pengalaman baru dengan pengalaman yang pernah dialami sebelumnya. Menurut Brunner dalam Media Pembelajaran mengatakan “ada 3 tingkatan utama modus belajar, yaitu: pengalaman langsung (enactive), pengalaman pictorial / gambar (iconic), dan pengalaman abstrak (symbolic).” Ketiga tingkatan pengalaman itu saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang baru.

Agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Tenaga pendidik berusaha untuk menampilkan rangsangan atau stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan. Dengan demikian, peserta didik diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan baik dan mudah pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Levie menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, dan menghubungkan-hubungkan fakta dan konsep. Stimulus verbal memberi hasil belajar yang lebih apabila pembelajaran itu melibatkan ingatan berurut-urutan. Oleh sebab itu belajar dengan menggunakan indera ganda yaitu pandang dan dengar akan memberi keuntungan bagi peserta didik. Peserta didik akan belajar lebih banyak materi yang disajikan dengan stimulus pandang dan dengar.

Gambaran diatas sejalan dengan gambaran yang dibuat oleh Edgar Dale. Dale memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang sekitar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Para ahli menyimpulkan bahwa kurang lebih 90% dari hasil belajar

melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dari indera lainnya.



Gambar 1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Hasil belajar seseorang diperoleh mulai dari pengalaman langsung (konkret), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang, kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas dipuncak kerucut semakin abstrak media penyampaian pesan itu. Pengalaman langsung akan memberikan kesan paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu. Oleh karena ia melibatkan indera penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman, dan peraba.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan yaitu :

- a. Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile.
- b. Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
- c. Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telepon.

3. Pemilihan Media

Dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis yang perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media adalah:

- a. Motivasi
- b. Tujuan pembelajaran
- c. Persiapan sebelum belajar
- d. Emosi
- e. Partisipasi

- f. Umpan balik
- g. Penerapan
- h. Latihan dan pengulangan

Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari instruksional secara keseluruhan. Untuk itu ada kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, antara lain.

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan.
- d. Tenaga pendidik terampil menggunakannya.
- e. Pengelompokkan sasaran.
- f. Mutu teknis

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Press.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.

PERTEMUAN 6

MEDIA PEMBELAJARAN DUA DIMENSI

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran dua dimensi.

B. Uraian Materi

Media dua dimensi pada dasarnya merupakan media visual yang memiliki ukuran panjang dan lebar. Media dua dimensi merupakan media yang sering dipergunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar karena disamping media dua dimensi bentuknya sederhana, harganya pun cukup ekonomis, bahan-bahan media dua dimensi mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya atau dengan kata lain media dua dimensi tidak memerlukan tempat yang khusus.

1. Jenis-jenis media dua dimensi :

a. Media Grafis

Media grafis termasuk media visual dengan dua dimensi, dengan menggunakan saluran indera penglihatan dan pesan yang terkandung dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual (Sadiman, dkk., 1993:28). Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan. Selain sederhana dan mudah pembuatannya media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

Macam-macam media grafis adalah

1) Gambar atau Foto

Berkaitan dengan gambar ataupun foto harus sesuai dengan tujuan pembelajaran. Di samping itu gambar ataupun foto harus autentik, sederhana, ukuran relatif besar, mengandung gerak, karya peserta didik seringkali lebih baik dan artistik. Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah didapat, penting sebab dapat memberi penggambaran yang konkrit tentang masalah yang digambarkan. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung didalamnya dengan jelas, bahkan lebih jelas dari pada yang diungkapkan oleh kata-kata, baik yang ditulis maupun yang diucapkan.

2) Sketsa

Sketsa merupakan coretan-coretan kasar dari suatu model yang

bila disempurnakan sedemikian rupa menjadi gambar. Sketsa bila diperhatikan nampak abstrak, terdiri dari coretan-coretan kasar, yang kadang-kadang diikuti oleh kalimat-kalimat singkat. Maksud pembuatan sketsa ialah memperagakan suatu pokok materi guna memperlihatkan hubungan, perkembangan atau perbandingan antara fakta dan buah pikiran. Syarat-syarat yang harus dipenuhi sketsa atau bagan sebagai media pendidikan yaitu:

- a) Ukuran lambang atau gambar hendaknya dibuat dengan teliti dan tepat.
- b) Lambang atau gambar hendaknya berbentuk sederhana.
- c) Berilah sedikit warna dan gambar yang menarik.
- d) Bagan hendaknya jelas untuk dibaca dan dipelajari, janganlah membuat bagan yang berjejal-jejal, penuh dengan tulisan atau gambar-gambar.

3) Bagan (Chart)

Bagan (chart) adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagrammatic dengan menggunakan lambang-lambang visual, untuk mendapatkan sejumlah informasi yang menunjukkan perkembangan ide, objek, lembaga, keluarga ditinjau dari sudut waktu dan ruang. Terdapat beberapa jenis chart diantaranya adalah bar chart, chart meja, dan chart pohon. Ada 4 macam chart yang dapat dilakukan secara bertahap yaitu:

- a) Pin-chart, yaitu chart yang disematkan dengan penitih atau jarum.
- b) Flip chart yaitu chart yang lepas-lepas kemudian dibundel menjadi satu sehingga menyerupai buku.
- c) Card chart yaitu chart yang terdiri dari beberapa kartu kemudian diberi engsel.
- d) Hidden chart yaitu chart yang terus dipancang sambil diperlihatkan.

4) Diagram

Diagram menggambarkan suatu struktur atau kerangka suatu objek yang berisi ide, kalimat atau keadaan. Diagram merupakan gambaran dari bagian-bagian suatu benda yang menunjukkan langkah-langkah proses kerja tertentu. Dengan demikian, disimpulkan bahwa diagram adalah gambar yang menggunakan garis dan simbol yang

menggambarkan struktur atau proses kerja tertentu, berisi ide, kalimat atau keadaan.

5) Grafik

Grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Untuk melengkapinya seringkali simbol-simbol verbal digunakan. Dengan grafik dapat dibuat suatu sajian informasi/pelajaran yang menarik, baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan dapat secara cepat atau segera diketahui secara lebih mudah terhadap informasi yang disajikan atau dipelajari.

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan suatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Ada beberapa macam grafik, diantaranya adalah grafik garis/grafik kurva, grafik batang, grafik lingkaran, dan grafik gambar/grafik simbol.

6) Poster

Poster merupakan gabungan antara gambar dan tulisan dalam satu bidang yang memberikan informasi tentang satu atau dua ide pokok, poster hendaknya dibuat dengan gambar dekoratif dan huruf yang jelas. Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk memengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Usaha untuk memengaruhi orang-orang membeli produk baru dalam suatu perusahaan, dapat dituangkan dengan poster.

b. Media Bentuk Papan

Macam-macam media bentuk papan adalah

1) Papan tulis

Fungsi papan tulis adalah untuk menuliskan pokok-pokok keterangan tenaga pendidik dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar. Keuntungan menggunakan papan tulis adalah dapat digunakan di segala jenis tingkatan lembaga, mudah mengawasi keaktifan kelas, ekonomis, dapat dibalik. Kekurangannya adalah memungkinkan sukarnya mengawasi aktivitas murid, berdebu, kurang menguntungkan bagi tenaga pendidik yang tulisannya jelek.

2) Papan flanel

Papan flanel adalah papan yang berlapis kain flanel, sehingga gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat dipakai berkali-kali. Selain gambar, sekolah dasar atau

taman kanak-kanak, papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka.

3) Papan buletin

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Papan buletin memiliki keuntungan dapat memberi kesempatan kepada peserta didik untuk memahami pelajaran secara lebih mendalam, karena peserta didik diberi kesempatan untuk melihat bahan yang ditempelkan dalam waktu yang relatif lama, mendorong peserta didik dalam belajar berkelompok karena mendiskusikan bahan yang akan ditempelkan.

4) Papan magnet

Papan magnet lebih dikenal sebagai white board atau magnetic board adalah sebilah papan yang dibuat dari lapisan email putih pada sebidang logam, sehingga pada permukaannya dapat ditempelkan benda-benda yang ringan dengan interaksi magnet. Papan magnet memiliki fungsi ganda, yaitu sebagai papan tulis dan sebagai papan tempel.

c. Media Cetak

Media cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Media cetak merupakan alat pendidikan yang membantu para tenaga pendidik dan staf pengajar dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para peserta didik. Media sangat dibutuhkan dalam pembelajaran dimana dalam perkembangannya saat ini ia bukan sekedar alat bantu tapi merupakan bagian integral dalam sistem pendidikan dan pembelajaran. Pada dasarnya media cetak yang digunakan dalam pembelajaran itu sebagai suatu perantara untuk mencapai pembelajaran yang sesuai dengan harapan dan keinginan. Maka media cetak bisa dikatakan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan ilmu sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat dalam proses belajar.

Macam-macam media cetak adalah

1) Buku Teks Buku Pelajaran sering disebut Buku Teks.

Buku teks Buku pelajaran sering disebut Buku Teks yaitu buku

tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para tenaga pendidik dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Manfaat buku pelajaran adalah sebagai alat pelajaran individual, sebagai pedoman tenaga pendidik dalam mengajar, sebagai alat mendorong murid memilih teknik belajar yang sesuai, sebagai alat untuk meningkatkan kecakapan tenaga pendidik dalam mengorganisasi bahan pelajaran. Keuntungan penggunaan buku pelajaran adalah ekonomis, komprehensif dan sistematis, mengembangkan sikap mandiri dalam belajar.

2) Surat Kabar Dan Majalah

Surat kabar dan majalah adalah media komunikasi masa dalam bentuk cetak yang tidak perlu diragukan lagi peranan dan pengaruhnya terhadap masyarakat pembaca pada umumnya. Ditinjau dari segi isinya, surat kabar atau majalah dapat dibedakan menjadi surat kabar dan majalah umum dan surat kabar dan majalah sekolah. Fungsi surat kabar dan majalah adalah mengandung bahan bacaan hangat dan aktual, memuat data terakhir tentang hal yang menarik perhatian, sebagai sarana belajar menulis artikel, memuat bahan kliping yang dapat digunakan sebagai bahan display untuk papan tempel, memperkaya perbendaharaan pengetahuan, meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi.

3) Ensiklopedi atau Kamus Besar

Ensiklopedi atau Kamus Besar yang memuat berbagai peristilahan ilmu pengetahuan terbaru akan menjadi sumber belajar yang cukup penting bagi peserta didik. Ensiklopedi merupakan sumber bacaan yang sifatnya sebagai penunjang. Tugas tenaga pendidik adalah memberikan motivasi dan petunjuk yang tepat kepada peserta didik agar para siswa menggunakan ensiklopedi sebagai bacaan penunjang pelajaran. Modul yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar peserta didik. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk tenaga pendidik, lembaran kegiatan peserta didik, lembaran kerja peserta didik, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.

4) Bahan pengajaran terprogram.

Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul,

bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain. Teks terprogram merupakan salah satu jenis media cetakan yang banyak digunakan. Dalam buku teks terprogram, informasi disajikan secara terkendali dalam arti bahwa peserta didik hanya memiliki akses untuk melihat dan membaca teks yang diinginkan langkah demi langkah. Teks informasi ini merupakan stimulus yang meminta peserta didik untuk memberikan respons, kemudian peserta didik diberitahukan jawaban benar dengan membandingkan jawabannya dengan jawaban yang disiapkan pada halaman buku itu. Dengan tahapan demikian, peserta didik dapat meneruskan bacaannya apabila ia sudah menguasai informasi yang disajikan, atau peserta didik akan diminta mengulang membaca informasi yang serupa sebelum ia disajikan dengan informasi baru.

2. Karakteristik Media Dua Dimensi

Menurut Anderson (1983:29) media dua dimensi memiliki karakteristik antara lain:

- a. Mencakup rupa benda-benda yang dicetak, termasuk lukisan, foto, buku teks, buku pegangan tenaga pendidik, buku pedoman peserta didik dan alat bantu kerja.
- b. Menggunakan saluran penerimaan indra visual.
- c. Memiliki 2 dimensi (panjang dan lebar).
- d. Pesan yang terkandung dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.
- e. Termasuk media visual dasar, antara lain gambar, foto, diagram, grafik, poster, sketsa dan bagan.
- f. Terdiri atas lambang-lambang, titik-titik dan simbol-simbol serta garis-garis yang menghubungkan variabel yang satu dengan yang lainnya.
- g. Dilihat dari aspek cara penyajian isinya, ada media dua dimensi yang menyajikan pesan kandungannya secara spontan seperti peta, grafik, poster. Sedangkan penyajian yang secara bertahap yaitu clip charts, card chart, flow chart.

3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran Dua Dimensi

Pemilihan media grafis tidak terlepas dari konteksnya, yaitu bahwa media grafis merupakan komponen penting dari sistem instruksional. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik peserta didik, strategi pembelajaran, alokasi waktu, sumber dan prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Ada 4 faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media grafis yaitu

- a. Ketersediaan sumber setempat artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri.
- b. Apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri ada dana, tenaga dan fasilitasnya.
- c. Memperhatikan faktor-faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media untuk waktu yang lama.
- d. Efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Apabila tidak ada media yang dianggap tepat oleh tenaga pendidik untuk pembelajaran tertentu padahal peranan media menurutnya vital, maka menjadi tugas tenaga pendidik untuk mengupayakan pembuatan sendiri. Namun, meskipun demikian sebagian besar kriteria di atas tetap berlaku. Pedoman yang telah diajukan di depan ialah usahakan media grafis secara sederhana dan memungkinkan peserta didik untuk aktif.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. *Media Pembelajaran*. Malang : Elang Press.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Malang: Elang Press.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES PRESS.

Sadiman, Arief S, dkk. 1993. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan & Pemanfaatannya. Jakarta: Grafindo Persada.

PERTEMUAN 7

MEDIA PEMBELAJARAN TIGA DIMENSI

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran tiga dimensi.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Media Tiga Dimensi

Menurut Sudjana (2011: 101) media tiga dimensi adalah suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, serta tinggi dan dapat diamati dari sudut pandang mana saja. Sejalan dengan pengertian tersebut, Rondhi & Sumartono (2011: 13), mengatakan bahwa media tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai lebar, panjang, dan tinggi atau karya seni yang memiliki volume dan menempati ruang. Dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang dapat diraba, tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana pun dapat diamati bentuknya secara keseluruhan (panjang, lebar, dan tinggi atau yang mempunyai volume dan menempati ruang).

2. Karakteristik Media Pembelajaran 3 Dimensi

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Asrotun (2014: 17) mengemukakan bahwa karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaannya praktis dan tidak memerlukan banyak proses.
- b. Menyajikan materi secara terpadu, dengan kata lain mudah untuk dipahami oleh peserta didik.
- c. Melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.
- d. Penyampaian materi dapat dilakukan secara serentak.
- e. Mengatasi ruang, waktu dan indera.

3. Jenis Media Tiga Dimensi

Terdapat jenis media 3 dimensi yang dipergunakan secara umum dalam proses pembelajaran menurut (Nana & Rivai, 2017: 156) yaitu:

- a. Model padat

Model padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari objek, gagasan utamanya adalah dari segi warna, bentuk dan susunannya.

b. Model Penampang (cutway)

Model ini memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak apabila bagian permukaan diangkat susunan dalam dari model ini juga akan terlihat.

c. Model susun

Model susunan terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau setidaknya suatu bagian penting dari objek

d. Model kerja

Model ini merupakan tiruan dari suatu objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli dan memiliki komponen dari benda-benda sesungguhnya.

e. Mock-ups

Mock-ups adalah penyederhanaan dari susunan bagian yang dianggap terlalu rumit atau tidak mungkin untuk dihadirkan dalam pembelajaran di ruang kelas. Contoh dari mock-ups adalah alat simulasi rambu lalu lintas.

f. Diorama

Diorama adalah sebuah pemandangan 3 dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan kondisi sebenarnya.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. Media Pembelajaran. Malang : Elang Press.

PERTEMUAN 8

MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran audio visual.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Media Audio Visual

Istilah media audio visual terdiri dari tiga kata yaitu media, audio dan visual. Adapun arti dari ketiga kata tersebut adalah; kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar informasi. Menurut Sadiman, dkk., media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Association for Education and Communication Technology (AECT) mengartikan media sebagai segala bentuk dan saluran untuk proses transmisi informasi.

Apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran. Angkowo dan Kosasih mengungkapkan: “Media as the carriers on messages, from some transmitting source (which may be a human being or inanimate object), to the receiver of the message (which in our case is the learner)”. Media sebagai penyampai pesan, dari beberapa sumber pesan (bisa berupa manusia atau benda mati), kepada penerima pesan (dalam hal ini adalah peserta didik). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri peserta didik.

Audio visual berasal dari kata audible dan visible, audible yang artinya dapat didengar, visible artinya dapat dilihat. Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi. Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal. Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan; berfungsi sebagai penglihatan diterima melalui indera penglihatan; dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Jadi, audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indra mata dan indra pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan

unsur gambar.

Melihat perincian pengertian komponen-komponen yang ada, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual adalah sarana atau prasarana yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran yang dipergunakan untuk membantu tercapainya tujuan belajar.

2. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Audio Visual

Media audio visual digunakan dalam upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Agar dapat mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran, maka harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:

- a. Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran.
- b. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- d. Tenaga pendidik harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan.
- e. Tenaga pendidik harus memperhitungkan untung ruginya penggunaan media pembelajaran.
- f. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarangan menggunakannya.
- g. Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka tenaga pendidik dapat memanfaatkan multimedia yang memperlancar proses belajar mengajar.

3. Fungsi Media Audio Visual

Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyalasi kejenuhan peserta didik karena pembelajaran dengan menggunakan media dirasa cukup efektif dan dapat menggairahkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya proses belajar mengajar. Media audio visual mempunyai berbagai macam fungsi, seperti yang disebutkan sebagai berikut:

- a. Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- b. Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
- c. Media dapat melampaui batas ruang kelas.
- d. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya
- e. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- f. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
- g. Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar
- h. Media memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret maupun abstrak
- i. Media memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri
- j. Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri tenaga pendidik maupun peserta didik.

4. Jenis Media Audio Visual

Media pembelajaran audio visual terbagi atas tiga jenis yaitu film bersuara, televisi dan video.

- a. Film Bersuara. Di antara keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan film sebagai media pembelajaran adalah:
 - 1) Film dapat menggambarkan suatu proses
 - 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu
 - 3) Penggambarannya bersifat tiga dimensional
 - 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni
 - 5) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya
 - 6) Kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan
 - 7) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.
- b. Televisi

Televisi merupakan suatu media untuk menyampaikan pendidikan kepada anak-anak dan masyarakat. Program pendidikan televisi dinilai sangat efektif karena selain menarik minat yang besar juga memberikan informasi yang autentik.

Keuntungan dari pemakaian televisi dalam pembelajaran adalah:

- 1) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- 2) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah dan negara
- 3) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau
- 4) Dapat menunjukkan banyak hal dan segi yang beraneka ragam
- 5) Banyak menggunakan sumber-sumber masyarakat
- 6) Menarik minat peserta didik
- 7) Dapat melatih tenaga pendidik, baik dalam pre-service maupun dalam inservice training
- 8) Masyarakat diajak partisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.

c. Video

Video merupakan rekaman gambar dan suara secara elektronik ke dalam pita magnetik. Rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video dapat ditayangkan ke dalam layar televisi dengan menggunakan perangkat keras bernama video tape recorder. Beberapa kelebihan video dalam mengkomunikasikan informasi:

- 1) Video dapat menayangkan gambar gerak
- 2) Video dapat memperlihatkan berlangsungnya suatu proses secara bertahap
- 3) Video dapat digunakan sebagai medium observasi yang aman
- 4) Video dapat digunakan untuk mempelajari ketrampilan tertentu
- 5) Dramatisasi yang terdapat dalam sebuah program video, dapat menggugah emosi audien, karena itu medium video dapat berperan membentuk sikap individu dan sikap sosial.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca.
2. Diskusilah dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas.

D. Referensi

Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. Media Pembelajaran. Malang : Elang Press.

- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran. Malang: Elang Press.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1993. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan & Pemanfaatannya. Jakarta: Grafindo Persada.
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hamalik, Oemar. 1980. Media Pendidikan. Bandung: Penerbit Alumni.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.

PERTEMUAN 9

MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR

A. Tujuan Pembelajaran:

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran gambar.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Media Gambar

Media gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual ke dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan ataupun pikiran yang bentuknya bermacam-macam seperti lukisan, potret, film (Hamalik, 1994: 95). Media gambar adalah media yang paling umum dipakai, yang merupakan bahasan umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Dapat disimpulkan bahwa media gambar adalah suatu hasil dari peniruan-peniruan benda-benda, pemandangan, curahan pikir atau ide-ide yang disalurkan kedalam bentuk dua dimensi. Bentuknya dapat berupa gambar dan media sketsa yang berhubungan dengan pokok bahasan berhitung.

Di antara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan peserta didik lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambarnya dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan gambar yang baik, sudah barang tentu akan menambah semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Fungsi dan Manfaat Media Gambar

Fungsi media gambar ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi tenaga pendidik dengan peserta didik dan interaksi peserta didik dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media gambar adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan tenaga pendidik. Secara teoritis, pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran matematika sudah tentu merupakan internalisasi dari diperolehnya pengalaman langsung melalui benda-benda tiruan, yang merupakan wujud dari pengalaman yang paling tinggi nilainya, sekaligus merupakan penjelas dari konsep-konsep pelajaran matematika yang bersifat abstrak. Selaras dengan tujuan pemanfaatan media gambar yakni untuk menyederhanakan kompleksitas materi, maka pembelajaran matematika dengan media gambar akan membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Daya imajinasi atau citra anak didik dapat ditimbulkan dengan menata dan

menyusun unsur-unsur visual dalam materi pengajaran. Selain mempertimbangkan dari segi unsur-unsur media gambar kita juga harus memperhatikan beberapa prinsip umum agar menghasilkan gambar yang komunikatif dalam pembelajaran diantaranya sebagai berikut (Rahadi, 2003: 26-27):

- a. Visible, berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat.
- b. Interesting, artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan.
- c. Simple, artinya sederhana, singkat, tidak berlebihan.
- d. Useful, maksudnya adalah gambar yang ditampilkan harus dipilih yang benar benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting.
- e. Accurate, isinya harus benar dan tepat sasaran.
- f. Legitimate, maksudnya adalah bahwa visual yang ditampilkan harus sesuatu yang sah dan masuk akal. Gambar yang tidak lazim atau tidak logis akan dianggap janggal oleh anak.
- g. Structured, maksudnya gambar harus terstruktur atau tersusun dengan baik, sistematis, dan runtut sehingga mudah dipahami pesannya.
- h. Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digunakan oleh peserta didik mengorganisasikan materi.
- i. Warna harus digunakan secara realistis.

Sehubungan dengan penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip media gambar dalam proses belajar mengajar berhitung, maka ada beberapa langkah yang perlu ditempuh tenaga pendidik, yaitu:

- a. Tahap persiapan, tenaga pendidik perlu merumuskan tujuan pembelajaran dan menyiapkan berbagai media gambar yang berhubungan dengan pokok bahasan yang diajarkan.
- b. Tahap pelaksanaan, tenaga pendidik menyajikan materi pelajaran dengan memanfaatkan media gambar, sehingga menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar, sehingga media tersebut tidak dimanfaatkan tenaga pendidik saja.
- c. Tahap evaluasi, tenaga pendidik mengadakan evaluasi materi pelajaran yang lebih menekankan pada aspek afektif. Selebihnya tenaga pendidik dapat mengadakan evaluasi terhadap media gambar yang digunakan.

3. Karakteristik Media Gambar

Menurut Rahadi (2003: 27-28) ada beberapa karakteristik media gambar, yaitu:

- a. Harus autentik, artinya dapat menggambarkan obyek peristiwa seperti jika peserta didik melihat langsung.
- b. Sederhana, komposisinya cukup jelas menunjukkan bagian-bagian pokok dalam gambar tersebut.
- c. Ukuran gambar proporsional, sehingga peserta didik mudah membayangkan ukuran sesungguhnya benda/objek yang digambar.
- d. Memadukan antara keindahan dengan kesesuaiannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- e. Gambar harus message. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Penggunaan media gambar terhadap hasil belajar pada pelajaran matematika sebagai upaya pengajaran terencana dalam membina pengetahuan sikap dan keterampilan para peserta didik melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang diatur tenaga pendidik pada dasarnya mempelajari media visual, khususnya media dua dimensi agar memperoleh makna yang terkandung didalamnya. Dari media dua dimensi tersebut oleh para peserta didik sebagai penerima pesan yang disampaikan tenaga pendidik. Oleh karena itu, pembelajaran dikatakan efektif apabila peserta didik dapat memahami makna yang dipesankan oleh tenaga pendidik sebagai lingkungan belajarnya. Pesan visual yang paling sederhana, praktis, mudah dibuat dan banyak diminati peserta didik pada jenjang pendidikan dasar adalah gambar. Disamping itu daya tarik gambar sebagai media pembelajaran bergantung pada usia para peserta didik. Dengan demikian media gambar merupakan salah satu teknik media pembelajaran yang efektif karena mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas, kuat dan terpadu melalui pengungkapan kata-kata dan gambar.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. Diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. 2003, *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.

- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 1994. Media Pendidikan . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS.
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.

PERTEMUAN 10

MEDIA PEMBELAJARAN GRAFIS

A. Tujuan Pembelajaran:

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran grafis.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Media Grafis

Sudjana dan Rivai (2005: 68), mendefinisikan media grafis sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Media grafis adalah semua media yang mengandung grafis. Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengikhtisarkan, menggambarkan dan merangkum suatu ide, data atau kejadian.

2. Jenis-Jenis Media Grafis

Sudjana dan Rivai (2005: 27) menyatakan jenis media grafis terdiri atas bagan, diagram, grafik, poster, kartun dan komik. Demikian juga, terdapat beberapa jenis media grafis, di antaranya gambar/foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik (graphs), kartun, poster, peta dan globe, papan flanel/flannel board dan papan buletin (bulletin board) (Arief S. Sadiman dkk 2009: 29).

Adapun secara lebih rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Gambar/foto yaitu media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Media gambar atau foto mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya. Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai.
- b. Sketsa sebagai gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari bentuk objek tanpa detail. Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.
- c. Diagram adalah suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol yang menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang

- dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis
- d. Bagan/charts merupakan representasi visual dari hubungan yang abstrak seperti kronologi, kuantitas, dan hierarki. Bagan merupakan penyajian ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit bila hanya di sampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga disebut kombinasi antara media grafis dan gambar foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan. Fungsi utama bagan adalah menunjukkan hubungan, perbandingan, jumlah relatif, perkembangan, proses, klasifikasi dan organisasi.
 - e. Grafik (graphs) adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik menyediakan representasi visual dari data angka-angka. Mereka menggambarkan hubungan di antara unit-unit data dan kecenderungan dalam data. Grafik berfungsi untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.
 - f. Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun juga disebut coretan garis yang merupakan karikatur kasar dari orang-orang, hewan atau kejadian fiksi atau nyata.
 - g. Poster sebagai kombinasi visual dari rancangan yang kuat, dengan warna dan pesan dengan maksud untuk menangkap perhatian orang yang lewat tetapi cukup lama menanamkan gagasan yang berarti di dalam ingatannya. Poster menggabungkan kombinasi visual dari gambar, garis, warna dan kata. Hal ini dimaksudkan untuk menarik dan mempertahankan perhatian pemirsa cukup lama untuk mengkomunikasikan pesan singkat, biasanya yang bersifat persuasif
 - h. Peta dan globe adalah penyajian visual yang merupakan gambaran datar dari permukaan bumi atau sebagian dari padanya dengan menggunakan titik-titik, garis-garis dan simbol visual lainnya sehingga dapat menggambarkan lokasi suatu tempat, luas, jarak antar tempat, dan keadaan dalam bentuk perbandingan dengan menggunakan skala tertentu. Peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 1994. Media Pendidikan . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS.
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.

PERTEMUAN 11

MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran multimedia.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Multimedia

Mayer (2009 :2) berpendapat bahwa Multimedia dalam kata benda merujuk pada teknologi untuk menyampaikan materi dalam bentuk visual dan verbal, atau disebut juga teknologi - alat yang digunakan untuk menyampaikan materi secara verbal dan visual. Munir (2012:2) memperjelas pendapat Mayer bahwa Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik. Pengertian secara umum multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi.

Keuntungan penggunaan multimedia menurut Philips (1997:11) bahwa Multimedia adalah gabungan dari media, termasuk animasi dan video. Penggunaan multimedia jelas lebih menguntungkan pada beberapa kondisi mengajar dibanding mono-media (satu tipe media), seperti papan tulis, dan pemutar kaset. Keuntungan tertentu penggunaan multimedia adalah kemungkinan menggunakan media yang paling tepat untuk pesan yang diperlukan, misalnya penggunaan grafis untuk menggambarkan sepiasial dan penggunaan animasi untuk pesan yang bergerak. Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli mengenai multimedia dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan kata yang merujuk pada teknologi untuk menyampaikan materi baik secara visual maupun verbal. Teknologi untuk menyampaikan materi tersebut dapat berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi). Sehingga isi pesan media tersampaikan secara tepat.

2. Karakteristik Multimedia

Philips (1997:8) menjelaskan bahwa karakteristik komponen multimedia ditandai dengan adanya teks, gambar, suara, animasi, video, beberapa atau semua berkaitan dengan program yang terorganisir. Inti dari multimedia adalah konten yang

disampaikan. Tulisan, gambar, video dan suara merupakan pembentuk bagian terbesar multimedia, dan juga merupakan faktor yang membedakan multimedia dari generasi sebelumnya.

Sedangkan menurut Simonson dan Thompson dalam Soenarto (2013: 3) terdapat enam aspek dalam karakteristik program multimedia pembelajaran. Yaitu:

a. Petunjuk

Petunjuk diberikan untuk membantu siswa dalam menggunakan atau mengoperasikan program multimedia pembelajaran secara individual dengan mudah tanpa bantuan orang lain. Apabila memperoleh kesulitan, peserta didik bisa memanggil "help" dari menu program tersebut.

b. Tampilan

Tampilan meliputi desain tampilan layar (jenis informasi, komponen tampilan, dan keterbacaan), jenis informasi (teks, gambar dan grafik), multimedia (suara, animasi, video clip), tingkat abstraksi warna atau bentuk gambar/symbol disesuaikan dengan kemampuan peserta didik. Ilustrasi dan warna yang berlebihan akan mengecohkan. Komponen tampilan yang perlu dipertimbangkan yaitu nomor halaman, judul, sub- judul, perintah maju, undur, berhenti, dan sebagainya. Keterbacaan tampilan perlu diperhatikan. Ukuran huruf tidak terlalu kecil dan jenis huruf yang digunakan sederhana sehingga mudah dibaca.

c. Umpan balik

Peserta didik setelah memberikan respon harus segera diberi umpan balik. Umpan balik bisa berupa, pujian, komentar, peringatan, atau perintah tertentu bahwa respon peserta didik benar atau salah.

d. Percabangan

Percabangan merupakan alternatif jalan yang perlu di tempuh oleh peserta didik dalam kegiatan belajarnya melalui program multimedia pembelajaran.

e. Monitoring kemajuan

Mentoring kemajuan adalah memberikan informasi kepada peserta didik mengenai bagian mana yang dia pelajari, serta apa yang akan dipelajari berikutnya dan yang akan dicapai setelah selesai nanti.

f. Penilaian Program multimedia dilengkapi dengan penilaian. Untuk mengetahui seberapa jauh peserta didik memahami materi yang telah dipelajari, maka setiap sub Kompetensi peserta didik perlu diukur melalui tes atau soal latihan.

Susilana dan Riyana (2008:127-130) menjelaskan bahwa multimedia harus memperhatikan 11 karakteristik sebagai berikut:

a. *Self-Instructional*

Melalui modul tersebut seseorang atau peserta diklat mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain. Sesuai dengan tujuan multimedia adalah agar peserta didik mampu belajar mandiri.

b. *Self-Contained*

Self-contained yaitu seluruh materi pembelajaran dari satu kompetensi atau sub kompetensi yang dipelajari terdapat di dalam satu modul secara utuh. Tujuan dari konsep ini adalah memberikan kesempatan peserta diklat mempelajari materi pembelajaran secara tuntas. Karena materi dikemas kedalam satu kesatuan yang utuh.

c. *Standalone* (Berdiri Sendiri)

Standalone atau berdiri sendiri yaitu modul yang dikembangkan tidak tergantung pada bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

d. Adaptif

Modul hendaknya memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dikatakan adaptif jika modul tersebut dapat menyesuaikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta fleksibel digunakan di berbagai tempat.

e. *User friendly*

Modul hendaknya juga memenuhi kaidah "user friendly" atau bersahabat/akrab dengan pemakainya. Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya. Termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan. Penggunaan bahasa yang sederhana. Mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum digunakan merupakan salah satu bentuk user friendly.

f. Representasi Isi Multimedia tidak sekedar memindahkan teks dalam buku tetapi materi diseleksi yang betul-betul representatif untuk multimedia pembelajaran. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, Video, simulasi, demonstrasi dan games, siswa tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya, sehingga mempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif lebih rendah dibanding langsung pada objek nyata.

g. Visualisasi dengan Multimedia (Video, Animasi, Suara, Teks, Gambar) Materi dikemas secara multimedia terdapat teks, animasi, sound dan video sesuai tuntutan materi. Hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi-materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, berbahaya apabila langsung

- dipraktekkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi misalnya proses perakitan mesin, proses terjadinya petir, proses pembangkitan energi listrik, dll.
- h. Menggunakan Variasi yang Menarik dan Kualitas Resolusi yang Tinggi Tampilan yang menarik dengan memperbanyak image dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.
 - i. Tipe-tipe Pembelajaran yang Bervariasi Penggunaan variasi type pembelajaran sesuai dengan kajian teori dalam "Computer Based Instruction" atau CBI, yakni 4 type pembelajaran: (1) Tipe Pembelajaran Tutorial, (2) Tipe Pembelajaran Simulasi (3) Tipe Pembelajaran Permainan/Games, (4). Tipe Pembelajaran Latihan (Drills). Penggunaan tipe ini dapat dirancang secara terpisah atau kolaboratif diantara ketiganya, disesuaikan dengan tuntutan materi dan permintaan pembuatan.
 - j. Respon Pembelajaran dan Penguatan Multimedia diharapkan memberikan respon terhadap stimulus yang diberikan oleh siswa pada saat mengoperasikan program. Selain memberikan respon juga memberikan penguatan terhadap siswa untuk meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan.
 - k. Dapat digunakan Secara Klasikal/atau Individual Multimedia dapat digunakan oleh siswa secara individual, tidak hanya dalam setting sekolah, tetapi juga di rumah. Materi dapat diulang-ulang sesuai kehendak siswa. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa mks. 50 orang di ruang komputer, atau kelas biasa. Karakteristik multimedia sesuai pendapat para ahli di atas bahwa multimedia memiliki karakteristik sebagai berikut:
 - 1) Terdiri dari lebih dari satu unsur media,
 - 2) Mampu memberikan respon terhadap stimulus pengguna,
 - 3) Mampu menyampaikan informasi kepada pengguna,
 - 4) Mampu memvisualisasikan materi yang sulit di visualisasikan,
 - 5) Memberikan penilaian sekaligus me monitoring pencapaian pengguna.

Karakteristik multimedia yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu:

- a. Sebagai salah satu sumber belajar siswa dan guru.
- b. Materi yang dimuat mengenai Dasar listrik dan Elektronika.
- c. Merupakan gabungan dari beberapa media.
- d. Mampu memberikan respon terhadap stimulus pengguna.
- e. Memiliki halaman petunjuk dalam pengoperasian aplikasi.
- f. Memiliki halaman Menu utama, KI&KD, materi, evaluasi, profil pengguna.
- g. Terdapat latihan soal yang menyimpan hasil yang diperoleh.

3. Manfaat Multimedia

Multimedia akan membantu peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif dalam belajar, menjadikan pendidik sebagai fasilitator yang memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk belajar bukan sebagai pemberi perintah/ instruksi kepada peserta didik (Munir, 2012:45). Kelebihan multimedia yang dikembangkan ini adalah dapat dijadikan salah satu alternatif sumber belajar mandiri untuk mengatasi kelemahan pembelajaran yang dilaksanakan secara klasikal. (Suyitno, 2016) Manfaat multimedia menurut Philips (1997: 13) yaitu.

- a. Mampu menampilkan sesuatu yang sulit untuk di gambarkan, seperti proses aliran listrik, atau perpindahan elektron.
- b. Mampu menampilkan secara tiga dimensi, yang tentu sulit untuk digambarkan dengan media dua dimensi tradisional seperti buku dan papan tulis.
- c. Menampilkan proses yang bergerak secara dinamis, seperti perpindahan suatu objek.
- d. Materi yang mencakup konteks secara luas, di mana banyak ide yang perlu di digabungkan secara keseluruhan, bukan secara terpisah.
- e. Simulasi yang mahal atau proses kompleks, di mana pemahaman mungkin terhalang oleh detail dari performa proses mekanik, atau tidak mungkin menggunakan peralatan yang asli. Kesimpulan mengenai manfaat menurut pendapat para ahli, banyak manfaat multimedia yang berkaitan dengan pembelajaran antara lain, penggunaan multimedia mampu meningkatkan ketertarikan siswa dengan materi pembelajaran, mampu melengkapi keterbatasan-keterbatasan dalam penyampaian materi ajar sehingga siswa menemukan gambaran atau pemahaman jelas mengenai materi yang dipelajari.

4. Multimedia dan kaitannya dengan pendidikan

Philips(1997:12) berpendapat mengenai kegunaan multimedia dalam pendidikan sebagai berikut:

1) Membantu penjelasan instruksional

Multimedia mempermudah penjelasan instruksional karena sangat cocok untuk menampilkan proses yang kompleks ke ruang kelas, secara jelas urutanurutan proses tersebut.

2) Turorial interaktif

Multimedia sangat cocok digunakan untuk tutorial secara mandiri, terutama tutorial mengenai sesuatu yang kompleks, yang dapat direalisasikan dalam simulasi. Pembelajaran berbasis komputer seperti ini dapat dilengkapi dengan

media cetak yang mendukung sesi tutorial di dalam kelas. Karena penyampaian materi cukup sulit untuk dilakukan dengan media yang lain.

- 3) Pedoman pekerjaan Adanya ruang lingkup bagi multimedia untuk digunakan murni sebagai sumber referensi. Misalnya ketika digunakan untuk menyimpan serangkaian data percobaan, pengguna dapat melihat data sumber tersebut, dan data tersebut bisa digunakan sebagai acuan data untuk percobaan selanjutnya, multimedia sebagai pedoman juga dapat berbentuk panduan belajar, atau petunjuk praktik laboratorium.

Munir (2012:68-71) menyatakan bahwa model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat berupa model: 1) drill and practice, 2) tutorial, 3) game, 4) simulasi, 5) penemuan (discovery), dan 6) pemecahan masalah (problem solving).

Penjelasan dari 6 model di atas adalah sebagai berikut:

- 1) Praktik dan Latihan (Drill and Practice) Model pembelajaran ini melatih peserta didik agar terampil dalam menerapkan konsep, pengetahuan, aturan (rules) atau prosedur yang dipelajari. Memanfaatkan bentuk interaksi ini dilakukan pemberian ganjaran (reward) (Munir, 2012:69). Sedangkan menurut Soenarto (2015:5). Model ini memberi penekanan pada bagaimana peserta didik berlatih menguasai materi dengan banyak melakukan latihan atau praktik. Model ini dirancang mencapai keterampilan tertentu, umpan balik yang cepat bagi peserta didik atas respon yang diberikan, dan biasanya disajikan beberapa bentuk koreksi atau perulangan atas jawaban yang salah.
- 2) Tutorial Interaksi pembelajaran berbentuk tutorial adalah pengetahuan dan informasi dikomunikasikan atau disajikan dalam bentuk unit-unit kecil disertai dengan pertanyaan-pertanyaan (Munir, 2012:69). Sedangkan menurut Soenarto (2015:5) Model sajian ini menyajikan pembelajaran secara interaktif antara peserta didik dan komputer. Materi belajar diajarkan, dijelaskan dan diberikan penguatan melalui interaksi tersebut. Pada umumnya tutorial ini digunakan untuk menyajikan informasi yang relatif baru pada peserta didik, keterampilan tertentu, informasi atau konsep. Segala sesuatu atau informasi tersedia dalam komputer.
- 3) Permainan (*Games*) Interaksi pembelajaran berbentuk permainan (games) terjadi jika pengetahuan, informasi, dan ketrampilan bersifat akademik. Permainan tersebut memiliki tujuan pembelajaran (instructional objective) yang harus dicapai. Program interaktif permainan harus mengandung aturan (rule), tingkat kesulitan tertentu dan memberikan umpan balik yang diberikan dalam bentuk skor atau nilai standar yang dicapai setelah melakukan serangkaian

permainan (Munir, 2012:70). Sedangkan menurut Soenarto (2015:6) Model ini merupakan pendekatan multivisional tinggi bagi peserta didik untuk memberikan penguatan atas kompetensi-kompetensi yang dipelajari, konsep dan informasi. Format permainan ini harus memberikan penekanan untuk pengembangan, penguatan dan penemuan hal baru, bagi peserta didik dalam belajar.

- 4) Simulasi Model pembelajaran simulasi adalah situasi buatan (*artificial*) yang menyerupai kondisi dan situasi yang sesungguhnya atau melakukan latihan nyata tanpa harus menghadapi resiko yang sebenarnya (Munir, 2012:70). Sedangkan menurut Soenarto (2015:6) model multimedia pembelajaran sajian simulasi merupakan model pembelajaran yang mampu menekan biaya yang terlalu tinggi, memudahkan pemahaman peserta didik atas suatu konsep secara "Real Time", atau meniadakan resiko yang muncul sebagai akibat demonstrasi yang dilakukan dalam belajar.
- 5) Penemuan (*Discovery*) Penemuan atau *discovery* adalah pendekatan induktif dalam proses belajar di mana peserta didik memecahkan masalah dengan melakukan percobaan yang bersifat *trial and error* (Munir, 2012:71).
- 6) Pemecahan Masalah (*Problem Solving*) Model pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) memberikan kesempatan kepada peserta didik melatih kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan. Peserta didik dapat berpikir logis dan sistematis dalam memecahkan masalah (Munir, 2012:71). Kesimpulan yang diperoleh dari pendapat para ahli di atas, bahwa multimedia sangat cocok dan menunjang dalam pendidikan. model pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang sesuai juga memberikan banyak manfaat kepada peserta didik. Media yang dihasilkan pada penelitian ini bermodel tutorial karena pembelajaran secara interaktif antara peserta didik dan *smartphone*. Materi belajar diajarkan, dijelaskan dan diberikan penguatan melalui interaksi tersebut.

C. Latihan

1. Buatlah rancangan media pembelajaran berdasarkan materi pembelajaran yang sesuai?
2. Diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 1994. Media Pendidikan . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS.
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.

PERTEMUAN 12

MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER

A. Tujuan Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran komputer.

B. Uraian Materi

1. Pengertian media pembelajaran komputer

Media pembelajaran komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam belajar. Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer yang diproyeksikan melalui infokus sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik bagi peserta didik. Definisi tersebut mengandung implikasi bahwa media pembelajaran dapat memberikan keuntungan kepada tenaga pendidik dan juga peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari pihak tenaga pendidik keuntungan yang diperoleh adalah mempermudah tenaga pendidik dalam penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, sehingga metode atau teknik mengajar secara informatif dapat dihindari, karena akan menjadikan peserta didik pasif dan kurang kreatif. Sedangkan dari pihak peserta didik, media akan dapat meningkatkan perhatian, perhatian pikiran dan perasaan mereka pada mata pelajaran, karena mereka terlibat langsung dalam pelajaran tersebut.

2. Kegunaan Media Pembelajaran komputer

Ada beberapa alasan yang menyatakan bahwasannya media pembelajaran komputer sangat bermanfaat dalam pembelajaran. Adapun manfaat media pembelajaran diantaranya:

- a. Bahan pengajaran lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik.
- b. Metode mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh tenaga pendidik.
- c. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian tenaga pendidik saja tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan.
- d. Pelajaran akan lebih menarik peserta didik sehingga akan meningkatkan motivasi belajar.

Kriteria dalam pemilihan media pembelajaran komputer digunakan pada proses

pembelajaran, adalah sebagai berikut.

- a. Kesesuaian dengan tujuan pengajaran, antara media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Kesesuaian dengan materi pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep-konsep generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami anak didik.
- c. Kesesuaian dengan karakteristik pembelajaran atau peserta didik.
- d. Kesesuaian dengan teori
- e. Kesesuaian dengan gaya belajar peserta didik
- f. Kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus memenuhi beberapa kriteria tersebut. Dengan media pembelajaran komputer peserta didik akan lebih memahami materi yang diajarkan karena adanya bentuk konkrit sehingga dapat menjelaskan materi yang masih bersifat fakta atau konsep. Dalam hal ini media pembelajaran komputer sangat mendukung terhadap materi pelajaran. Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran harus memperhatikan ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Contohnya, seorang tenaga pendidik yang menceritakan satu cerita menggunakan metode ceramah yang membutuhkan waktu cukup lama serta keahliannya dalam menyusun kata-kata agar dapat dipahami peserta didik. Akan tetapi pada kenyataannya peserta didik lebih cepat bosan dengan hanya mendengarkan, begitu pula dalam proses pengingatan kembali peserta didik akan sulit mengungkapkan kembali isi cerita yang telah disampaikan. Berbeda dengan penyampaian materi tersebut dengan menggunakan media pembelajaran komputer. Peserta didik disajikan sebuah pertunjukkan film atau video yang mengisahkan tentang suatu cerita sehingga peserta didik lebih mudah memahami, kemudian pada saat menulis kembali isi cerita dalam bentuk tulisan, dapat membantunya mengingat kembali cerita tersebut.

Disamping waktu dapat lebih efisien dan perhatian peserta didik dapat meningkat, penggunaan komputer sebagai media pembelajaran juga dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi pelajaran yang disampaikan. Adapun prinsip rancangan pengembangan media berbasis komputer, yaitu:

- a. Layar/monitor komputer bukanlah penayangan yang dinamis yang bergerak berubah dengan perlahan-lahan.
- b. Layar tidak boleh terlalu padat, mulailah dengan sederhana dan pelan-pelan dan tambahkan hingga mencapai tahapan kompleksitas yang diinginkan.
- c. Pilihlah jenis huruf normal, tak berhias, gunakan huruf capital dan huruf kecil.

- d. Gunakan tujuh sampai sepuluh kata perbaris.
- e. Tidak memenggal kata per baris, tidak memulai paragraf pada baris akhir, tidak mengakhiri paragraph pada baris pertama layar tayang, meluruskan baris kalimat pada sebelah kiri
- f. Jarak dua spasi disarankan untuk tingkat keterbacaan yang lebih baik.
- g. Pilih karakter huruf tertentu untuk judul dan kata-kata kunci.
- h. Teks diberi kotak apabila teks itu berada bersama dengan grafik.
- i. Konsisten dengan gaya dan format yang dipilih.

3. Jenis Media Pembelajaran Komputer

Seiring kemajuan zaman, perkembangan media pembelajaran sangat cepat dan pesat. Hingga saat ini media pembelajaran selalu dikembangkan dan teliti demi kemajuan pendidikan sehingga tidak tertinggal oleh teknologi yang semakin maju. Dilihat dari jenis media pembelajaran itu digolongkan menjadi empat kelompok besar, yaitu:

- a. Media pembelajaran visual: (grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun dan komik).
- b. Media pembelajaran audial: (radio, tape, recorder, laboratorium, bahasa dan sejenisnya).
- c. Media pembelajaran audio visual: (film, dokumenter, televisi, dll.
- d. Media pembelajaran multimedia: komputer, pengalaman langsung, karya wisata, bermain peran, simulasi.

Adapun jenis-jenis media pembelajaran berbasis komputer diantaranya:

a. Presentasi Power Point

Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti Microsoft power point yang dikembangkan oleh Microsoft inc” yang mengembangkan banyak sekali jenis perangkat lunak untuk mendukung kepentingan tersebut.

b. CD/Multimedia Pembelajaran Interaktif

Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multimedia terdapat unsur-unsur media secara lengkap yang meliputi: sound, animasi, video, teks dan grafis.

Macam-macam Model Multimedia Pembelajaran yaitu:

- 1) Model drill: Memberikan pengalaman belajar yang lebih kongkrit melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.

- 2) Model Tutorial: menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran.
- 3) Model Games: Model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.
- 4) Video Pembelajaran. Video pembelajaran terdiri dari: Rekaman hasil aktivitas pembelajaran; Film; Video yang dibuat sendiri atau download dari berbagai situs share video.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pres.
- Asnawir dan Bashirudin Umar. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Ciputat Pers.
- Arsyad, Azhar. 2006. Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aristo, Rahadi. 2003. Media Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Daryanto, D. 2013. Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 1994. Media Pendidikan . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Kustiono. 2010. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES PRESS.
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nurhasnawati. 2011. Media Pembelajaran. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.
- Munir. 2010. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.

PERTEMUAN 13

MEDIA PEMBELAJARAN INTERNET

A. Tujuan Pembelajaran:

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran internet.

B. Uraian Materi

1. Pengertian Internet

Internet adalah singkatan dari Interconnected Networking yang apabila diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian jaringan. Internet merupakan salah satu hasil dari kecanggihan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi buatan manusia. Rahmadi (2003) dalam modul pembelajaran internet mengatakan bahwa internet merupakan sebuah sebutan untuk sekumpulan jaringan komputer yang dapat menghubungkan berbagai situs akademik, pemerintahan, komersial, organisasi, hingga perorangan. Lebih lanjut dijelaskan bahwa internet mampu untuk menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dan berbagai sumber daya informasi untuk jutaan pemakaiannya yang tersebar di seluruh dunia.

Internet memiliki berbagai macam layanan-layanan internet meliputi komunikasi secara langsung seperti email dan juga chatting, diskusi seperti Usenet News, email dan juga milis serta sumber daya informasi yang terdistribusi (World Wide Web, Gopher), remote login, dan lalu lintas file (Telnet, FTP), dan lain-lainnya. Menurut Strauss, El-Ansary, Frost (2003, p8) Internet adalah seluruh jaringan yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer- komputer dalam jaringan ini menyimpan file, seperti halaman web, yang dapat diakses oleh seluruh jaringan komputer.

Pengertian internet secara umum (menurut bahasa) adalah kumpulan dari jaringan komputer yang terhubung dan bekerja sebagai suatu sistem. Sedangkan pengertian Internet secara khusus adalah suatu jaringan komputer terbesar di dunia karena menghubungkan seluruh jaringan komputer yang ada di dunia ini. Sedangkan Jaringan adalah cara untuk menghubungkan beberapa komputer sehingga setiap komputer yang ada di dalamnya bisa saling berhubungan dan berbagi sumber daya.

Beberapa layanan populer di Internet yang menggunakan protokol di atas, ialah email/surat elektronik, Usenet, Newsgroup, berbagi berkas (File Sharing), WWW (*World Wide Web*), Gopher, akses sesi (*Session Access*), WAIS, finger, IRC,

MUD, dan MUSH. Di antara semua ini, email/surat elektronik dan World Wide Web lebih kerap digunakan, dan lebih banyak servis yang dibangun berdasarkan, seperti milis (Mailing List) dan Weblog.

Internet memungkinkan adanya servis terkini (Real-time service), seperti web radio, dan webcast, yang dapat diakses di seluruh dunia. Selain itu melalui Internet dimungkinkan untuk berkomunikasi secara langsung antara dua pengguna atau lebih melalui program pengirim pesan instan seperti Camfrog, Pidgin (Gaim), Trilian, Kopete, Yahoo! Messenger, MSN Messenger dan Windows Live Messenger. "Internet tidak membatasi diri untuk setiap definisi tertentu. Namun secara umum internet dapat didefinisikan sebagai kabel atau nirkabel yang saling berkomunikasi yang bertujuan untuk mengirimkan informasi". (Engineers Garage)

2. Fungsi Internet

Tidak dapat dipungkiri internet termasuk di dalamnya jejaring sosial, baik secara langsung maupun tidak langsung mempunyai dampak bagi masyarakat, baik itu berdampak positif ataupun negative. Dampaknya pun tidak terbatas terhadap kalangan tertentu saja, namun telah meluas ke semua kalangan baik kalangan terpelajar maupun bukan kalangan terpelajar. Sebagai salah satu lembaga yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari, lembaga pendidikan pun, dalam hal ini sekolah, tidak ketinggalan memanfaatkan fungsi internet tersebut dalam proses pendidikan dan pembelajaran di dalam kelas. Walaupun secara fisik Internet adalah interkoneksi antar jaringan komputer namun secara umum internet harus dipandang sebagai sumber daya informasi. Isi Internet adalah informasi, dapat dibayangkan sebagai suatu database atau perpustakaan multimediyang sangat besar dan lengkap. Bahkan Internet dipandang sebagai dunia dalambentuk lain (maya) karena hampir seluruh aspek kehidupan di dunia nyata ada di internet seperti bisnis, hiburan, olah raga, politik dan lain sebagainya (Lani Sidharta 1996).

Fungsi lain dari internet adalah sebagai alat atau media dalam proses belajar mengajar dalam kelas. Dengan adanya fasilitas yang tersedia, tidak mengherankan jika internet menjadi pola hidup bagi sebagian masyarakat, tak terkecuali bagi kalangan pelajar. Sebagian besar alasan para pelajar menggunakan internet adalah untuk mengerjakan tugas dari Tenaga pendidik. Karena itu, dalam dunia pendidikan, internet memberikan suatu akses data yang dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar.

3. Dampak Internet dalam Kegiatan Belajar

a. Dampak Positif

Pada saat ini, internet sangat diperlukan dalam mendukung kegiatan belajar mengajar terutama pada bagian informasi biasanya berkaitan dengan pelajaran dan tugas sekolah. Dahulu informasi hanya bisa didapat dengan membaca buku dan koran atau mendengarkan televisi dan radio. Akan tetapi berbeda dengan sekarang, hanya dengan mengetik kata kunci pada search engine maka milyaran informasi akan muncul sesuai dengan kata kunci tersebut. Tidak sedikit dan tentunya banyak pelajar saat ini sudah menguasai bagaimana cara menggunakan internet.

Dampak positif internet bagi pelajar lainnya adalah bagi yang hobi tulis menulis dapat mempublikasikannya lewat blog. Namun juga harus diperhatikan etika dan aturannya, sehingga tidak ada hal-hal yang tidak diinginkan. Tulisan pada internet akan menjadi refrensi sepanjang masa dengan sistem internet yang 24 jam non stop. Dan diharapkan dapat bermanfaat dari generasi ke generasi. Tentu saja media internet menjadi pilihan bagi pelajar yang mengasikan. Praktis dan efisien menjadi pertimbangan utama. Selain itu kecepatan dan keakuratan informasi juga mempengaruhi. Selain itu pelajar dapat mengembangkan bakat dan minat di bidang Internet, seperti halnya membuka usaha online disamping tidak melanggar hak dan kewajiban seorang pelajar. Pelajar tidak perlu menunggu tokonya untuk melayani konsumen, hanya dengan menentukan ketentuan dan persyaratan bagi konsumen barang sudah dapat dikirim. Jejaring sosial yang populer di kalangan pelajar seperti email, facebook, twitter juga merupakan hal penting bagi pelajar untuk kemudahan akses berkomunikasi terutama bagi pelajar sekolah menengah pertama dan menengah atas. Selain itu, jejaring sosial diyakini dapat meningkatkan rasa solidaritas antar sesama. Pelajar dapat berteman dengan siapapun dan dapat mengasah kemampuan berbahasa.

Berikut beberapa manfaat internet secara umum bagi pelajar :

- 1) Internet sebagai media mencari informasi;
- 2) Media komunikasi;
- 3) Media pertukaran data;
- 4) Media kemudahan bertransaksi;
- 5) Media publikasi.

b. Dampak Negatif

- 1) Membuat peserta didik malas. Dengan adanya internet ini cenderung karena merasa mudah untuk mencari apapun di internet, hal ini mengakibatkan

timbulnya rasa malas di kalangan peserta didik untuk membaca buku. Yang pada akhirnya timbulah perasaan menganggap mudah terhadap suatu masalah terutama masalah sekolah. Hal ini juga mengakibatkan kurang diminatinya membaca buku baik itu di perpustakaan, maupun di tempat-tempat lainnya.

- 2) Pornografi. Anggapan yang mengatakan bahwa internet identik dengan pornografi, memang tidak salah. Dengan kemampuan penyampaian informasi yang dimiliki internet, pornografi pun merajalela di karena akses internet bersifat bebas dan muda diakses oleh siapa saja sehingga situs-situs pornografi yang tidak boleh ditonton oleh kalangan dibawah umur (belum menikah) terutama peserta didik. Hal ini bisa berdampak buruk bagi perkembangan prestasi peserta didik. Akibat dari terkontaminasi nya alam pikiran peserta didik yang seharusnya berpusat penuh pada belajar menjadi terpusat pada pornografi yang akan menghancurkan masa depannya. Untuk mengantisipasi hal ini para produsen web browser melengkapi program mereka dengan kemampuan untuk memilih jenis home-page yang dapat diakses. Dengan terdapatnya gambar-gambar pornografi dan kekerasan di internet bisa mengakibatkan dorongan kepada seseorang untu bertindak kriminal, tindakan ini disebut *Violence and Gore*. Dengan adanya kekejaman dan kekerasan ini bisa memotivasi pengguna terutama di kalangan peserta didik untuk berperilaku seperti yang ada di dalam gambar yang mereka lihat. Hal ini bisa kita lihat dengan banyaknya terjadi tawuran di kalangan peserta didik yang salah satunya adalah sebagai dari akibat *Violence and Gore*.
- 3) Penipuan. Hal ini merajalela dibidang manapun termasuk internet. Seorang peserta didik yang memiliki pengetahuan yang minim akan mudah terpengaruh dengan iklan-iklan yang terdapat di dalam internet yang pada akhirnya akan merugikan mereka sendiri.
- 4) Ketergantungan: Dengan adanya internet ini membuat peserta didik semakin malas untuk membaca buku yang memiliki kelengkapan informasi yang lebih lengkap dibandingkan dengan internet. Hal ini mengakibatkan ketergantungan peserta didik di dalam menggunakan internet.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2010. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.
- Rahmadi, Arif. 2016. Tips Produktif Ber-Social Media. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Strauss, Judy & Raymond Frost. 2014. E-Marketing (7th edition). New Jersey: Pearson Education.

PERTEMUAN 14

MEDIA PEMBELAJARAN ONLINE

A. Tujuan Pembelajaran:

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran online.

B. Uraian Materi

1. Pembelajaran Online (E-learning)

Belajar online (juga dikenal dengan belajar elektronik learning atau e-learning) merupakan hasil dari pengajaran yang disampaikan secara elektronik dengan menggunakan media berbasis komputer. Materinya sering kali diakses melalui sebuah jaringan, termasuk situs web, internet, intranet, CD, dan DVD. E-learning tidak hanya mengakses informasi (misalnya, meletakkan halaman web), tetapi juga membantu para pembelajar dengan hasil-hasil yang spesifik (misalnya mencapai tujuan). Selain menyampaikan pengajaran, e-learning bisa memantau kinerja pembelajar dan melaporkan kemajuan pembelajar (Smaldino, S. dkk., 2011: 235). Ada juga yang menafsirkan e-learning sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet. Elearning merupakan bentuk pembelajaran konvensional yang dituangkan dalam format digital melalui teknologi internet. Oleh karena itu, e-learning dapat digunakan dalam sistem pendidikan jarak jauh dan juga sistem pendidikan konvensional (Aqib, 2013:59).

2. Pembelajaran Berbasis Web

Dengan pertumbuhan internet yang pesat, web telah menjadi suatu media belajar dan mengajar jarak jauh yang penuh daya, interaktif, dinamik, ekonomis dan demokratis. Web menyediakan suatu kesempatan mengembangkan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai tuntutan dan berorientasi pada yang belajar (learning centered). Web juga merupakan representasi suatu paradigma baru mengenai pembelajaran terutama bagaimana pembelajaran diorganisasikan dan disajikan. Rusman (2013: 335) menjelaskan pembelajaran berbasis web atau yang populer dengan sebutan web-based education (WBE) atau kadang disebut e-learning (electronic learning) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web. Pembelajaran berbasis web

merupakan pengembangan dari model e-learning seperti yang dijelaskan oleh Aqib (2013: 60) bahwa pengembangan model e-learning perlu dirancang secara cermat sesuatu tujuan yang diinginkan.

Ada tiga kemungkinan dalam pengembangan pembelajaran berbasis internet, antara lain:

- a. *Web course* yaitu penggunaan internet untuk keperluan pendidikan, dimana peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah dan tidak diperlukan adanya tatap muka.
- b. *Web centric course* yaitu penggunaan internet yang memadukan antara belajar antara belajar jarak jauh dengan tatap muka (konvensional).
- c. *Web enhanced course* adalah pemanfaatan internet untuk menunjang kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas.
- d. *Web* sebagai Media Pembelajaran Web adalah kumpulan halaman-halaman situs yang biasanya bertempat dalam suatu domain atau subdomain yang tempatnya berada di dalam world wide web (www) di internet. Masing-masing halaman web biasa disebut juga dengan web page, sedangkan halaman utama dari sebuah web biasa disebut homepage. Web page adalah dokumen yang ditulis dengan format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server web untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser (Wahyu Gunawan, 2010: 2).

Sebuah website dapat diakses melalui browser, yaitu perangkat lunak untuk mengakses halaman-halaman web. Software atau program browser yang dapat digunakan untuk mengakses halaman web tersebut adalah seperti internet explorer, Mozilla firefox, opera, chrome dan lainnya. Untuk menggunakan web untuk belajar online, halaman web harus dirancang dan ditulis, dan sebuah komputer induk atau host harus diidentifikasi untuk menampung mereka. Universitas dan perusahaan besar biasanya langsung terhubung ke internet dan menjalankan piranti lunak (server) web hosting yang diperlukan (Smaldino, S., dkk., 2012: 252). Penggunaan web sebagai media pembelajaran adalah pada prinsipnya web digunakan sebagai bahan ajar. Bahan ajar sering juga disebut bahan ajar berbasis internet atau bahan ajar online.

Terdapat tiga karakteristik utama yang merupakan potensi besar bahan ajar berbasis web, yakni:

- a. Menyajikan multimedia
- b. Menyimpan, mengolah
- c. Menyajikan informasi dan hyperlink.

Karena sifatnya yang on line, maka bahan ajar berbasis web mempunyai karakteristik khusus sesuai dengan karakteristik web itu sendiri. Web memiliki karakteristik tertentu yang memang harus diperhatikan agar web tersebut pantas dan baik digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Herman Dwi Surjono (2011: 7) web yang baik harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya. (1) Konsistensi layout, navigasi, teks, background. (2) indikator halaman. (3) teks harus ringkas/padat, bullets, font jelas, warna kontras, garis bawah hanya untuk links. (4) gambar harus relevan, caption dekat, resolusi dan ukuran proposional. (5) audio, video dan animasi harus meaningful, relevant, simple dan short segments.

Munir (2010: 213) juga menguraikan beberapa prinsip dalam pembuatan media pembelajaran web yang baik antara lain merumuskan tujuan pembelajaran, mengenalkan materi pembelajaran, memberikan bantuan dan kemudahan bagi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar. Web yang baik itu harus mempunyai dua unsur yaitu dinamis dan interaktif. Berikut adalah penjelasan tentang pengertian web yang dinamis dan interaktif. 1) Sebuah web dikatakan dinamis jika pengunjung merasa nyaman, senang, dan tidak bosan untuk berulang kali mengunjungi web tersebut. Hal tersebut disebabkan web tersebut menyuguhkan tampilan yang bagus dan menarik. 2) Sebuah web dikatakan interaktif jika web tersebut mampu menjadi jembatan komunikasi antara pengunjung dengan pengunjung yang lain.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Yrama Media.
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pribadi, Benny Agus. 1996. Materi Pokok Teknologi Media. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Munadi, Yudhi. 2008. Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru. Jakarta: Gaung

Persada Press.

Munir. 2010. Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Bandung: Alfabeta.

Rahmadi, Arif. 2016. Tips Produktif Ber-Social Media. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.

Strauss, Judy & Raymond Frost. 2014. E-Marketing (7th edition). New Jersey: Pearson Education.

PERTEMUAN 15

MEMILIH JENIS MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERDASARKAN KI, KD DAN INDIKATOR

A. Tujuan Pembelajaran:

Mahasiswa mampu memahami dan mengenal media pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan KI, KD dan indikator.

B. Uraian Materi

1. Mengidentifikasi KI dan KD pembelajaran

Langkah awal seorang tenaga pendidik memilih dan menentukan media pembelajaran yang digunakan pada kegiatan pembelajaran, yaitu dengan mengidentifikasi KI, KD dan indikator capaian lulusan. Ini didapatkan di silabus, RPP, dan juga di buku tenaga pendidik dan buku peserta didik. Komponen KI terdiri dari religius, sosial, pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan komponen KD dan indikator capaian lulusan, didasarkan pada KI yang dibahas.

Contoh KI, KD, dan indikator capaian pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMA:

- a. KI 4: Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.
- b. KD 4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis.
- c. Indikator: Mengidentifikasi isi teks laporan hasil observasi; Menyusun ringkasan isi pokok teks laporan hasil observasi; Menyimpulkan fungsi teks laporan hasil observasi.

2. Merancang Media

Setelah tenaga pendidik mengidentifikasi KI, KD, dan indikator capaian lulusan pada materi, langkah selanjutnya adalah memilih jenis media yang sesuai untuk menjelaskan materi tersebut kepada peserta didik. Tujuannya adalah membantu tenaga pendidik untuk menjelaskan materi yang disampaikan dan juga membantu peserta didik lebih mudah memahami materi yang diterima/disimak.

Pada tahap ini, memastikan bahwa media yang dipilih memenuhi prinsip-prinsip pembuatan media. Apabila materi mengarah pada keterampilan membaca, maka media yang dipilih lebih pada media visual dua dimensi. Namun apabila

mengarah kepada keterampilan menyimak, maka pemilihan media lebih pada audio visual. Menciptakan media visual bisa dalam bentuk gambar, grafis, foto, dan lain-lain. Sedangkan media audio visual bisa dalam bentuk video, film, dan lain-lain.

3. Membuat Media Pembelajaran

Pada kegiatan ini, tenaga pendidik terlebih dahulu menentukan bahan dan alat yang harus disiapkan untuk membuat media pembelajaran. Bahan media dapat diperoleh dengan memanfaatkan barang-barang bekas dan bisa juga dengan membeli. Demikian juga dengan alat yang digunakan, tentunya lebih memanfaatkan alat-alat yang ada di sekolah, rumah atau juga dengan membeli.

Apabila bahan dan alat yang dibutuhkan sudah selesai, maka mulailah membuat media pembelajaran sesuai dengan rancangan sebelumnya. Agar pembuatan media pembelajaran sesuai dengan harapan. Pertama, media haruslah dapat digunakan untuk mempermudah peserta didik belajar. Media yang akan digunakan oleh tenaga pendidik haruslah sesuai dan diarahkan untuk mengembangkan kompetensi yang dibahas. Kedua, media yang digunakan haruslah sesuai dengan kompetensi-kompetensi berbahasa dan bersastra. Setiap mata pelajaran dan setiap kompetensi di dalam mata pelajaran berbahasa dan bersastra terdapat kekhasan dan keunikan tersendiri. Ketiga, media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, keperluan, dan kondisi peserta didik. Keempat, media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi efektivitas dan efisiensinya. Kelima, media yang akan digunakan juga harus diperhatikan dari segi kepraktisannya. Keenam, media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi kemenarikannya. Artinya, media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih intensif.

4. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Terdapat dua pola pemanfaatan media pembelajaran, yakni pemanfaatan media dalam situasi kelas dan pemanfaatan media di luar situasi kelas. Pemanfaatan dalam situasi kelas, media diperuntukkan bagi pencapaian tujuan pembelajaran di kelas, sedangkan di luar situasi kelas media diperuntukkan bagi sesuatu yang ada di luar kelas dengan ruang lingkup sangat luas dan biasanya untuk kepentingan massal. Di dalam bagian ini, hanya pemanfaatan media pembelajaran di dalam situasi kelas yang akan dipaparkan dan diberi contohnya.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam situasi kelas haruslah terpadu dengan proses belajar mengajar di dalam situasi kelas. Oleh karena itu, sebelum

menentukan media pembelajaran tertentu, tenaga pendidik haruslah membuat suatu perencanaan mengenai pemanfaatan media dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran yang dipilih haruslah disesuaikan dengan tujuan, materi, serta strategi pembelajarannya.

Berdasarkan karakteristik peserta didik, kita dapat menarik suatu keputusan bahwa di dalam proses belajar, peserta didik sudah siap untuk dihadapkan kepada hal-hal konseptual, prosedural, dan operasional. Konseptual artinya peserta didik sudah mampu membaca suatu fakta dalam wujud yang abstrak, seperti tabel, grafik, bagan, wacana ilmiah sederhana, karya sastra remaja, pepatah, gaya bahasa, ungkapan, simulasi, dan sebagainya. Prosedural artinya peserta didik sudah mampu memahami rumusan-rumusan dari suatu petunjuk tentang penggunaan sesuatu, petunjuk menerapkan sesuatu, dan sebagainya. Operasional artinya peserta didik sudah mampu mendemonstrasikan suatu skenario drama, membacakan puisi, musikalisasi puisi, pidato, membaca cepat, dan sebagainya.

Karakteristik tersebut tentulah bersifat umum. Di dalam praktiknya, keragaman akan kemampuan mereka tetap terjadi. Oleh karena itu, perlulah dipahami pula oleh tenaga pendidik bahasa Indonesia mengenai keadaan kemampuan awal peserta didik. Kemampuan ini amat tergantung kepada pengalaman-pengalaman dari setiap peserta didik.

C. Latihan

1. Buatlah peta konsep berdasarkan materi yang telah dibaca!
2. diskusikan dengan temanmu dan tuliskan simpulan Anda tentang materi yang telah dibahas!

D. Referensi

- Sadiman, A.S., dkk. 2009. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sears, S.J., dan S.B. Hersh. 1998. "Contextual Teaching and Learning: An Overview of the Project", <http://www.contextual.org/docs/casestudy.pdf>.
- Silberman, M.L. 2004. Active Learning. Bandung: Nusamedia Diagam Nuasa.
- Soedarso. 2006. Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.

DAFTAR PUSTAKA

- AH Sanaky, H. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaban Dipantara.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Media.
- Arif S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Aristo, Rahadi. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Arsyad, Azhar. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asnawir dan Bashirudin Umar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Brown, James W., (1983). *AV Instruction: Technology, Media, and Methods (6th edition)*. New York. McGraw-Hill Inc., library of Congress Cataloging in Publication Data
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan* . Bandung : Citra Aditya Bakti.
- Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hamalik, Omar. 2001. *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: Bumi Aksara
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2017. *Buku Guru Bahasa Indonesia Kelas X SMA*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES PRESS.
- Miarso, Yusuf Hadi, dkk. 1986. *Teknologi Komunikasi Pendidikan (Pengertian dan Penerapan di Indonesia)*. Jakarta: Pustekkom dikbud dan Rajawali.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2010. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nana Sujana dan Ahmad Rivai. 2005. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Nasional.
- Nazarudin. 2007. *Manajemen Pembelajaran (implementasi Konsep, Karakteristik, dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum)*. Yogyakarta : Sukses Offset
- Nurhasnawati. 2011. *Media Pembelajaran*. Pekanbaru: Yayasan Pusaka Riau.
- Pribadi, Benny Agus. 1996. *Materi Pokok Teknologi Media*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Rahmadi, Arif. 2016. Tips Produktif Ber-Social Media. Jakarta. PT. Elex Media Komputindo.
- Sadiman, A.S., dkk. 2009. Media Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief S, dkk. 1993. Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan & Pemanfaatannya. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sadiman, Arif S. 2010. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Pemanfaatan. Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, W. 2006. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Saud, Udin Syaefuddin. 2009. Inovasi Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sears, S.J., dan S.B. Hersh. 1998. "Contextual Teaching and Learning: An Overview of the Project", <http://www.contextual.org/docs/casestudy.pdf>.
- Setyosari, Punaji, Sihkabuden, 2005. Media Pembelajaran. Malang : Elang Press.
- Silberman, M.L. 2004. Active Learning. Bandung: Nusamedia Diagam Nuasa.
- Soedarso. 2006. Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Strauss, Judy & Raymond Frost. 2014. E-Marketing (7th edition). New Jersey: Pearson Education.
- Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : Pedagogia
- Sutirman, (2013). Media & Model-model Pembelajaran Inovatif. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Suwardi. 2007. Manajemen Pembelajaran. Surabaya: PT STAIN Salatiga Press.
- Usman, M. Basyirudin dan Asnawir. 2002. Media pembelajaran. Jakarta: Delia Citra Utama.
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran. Malang: Elang Press.