

judul

Tujuan

Makna

Kedudukan

Proses

Proses

Sistem

Teori

Fungsi

Perke

Edgar Dale

Klasifikasi

Grafis

Karakter

Audio

Prosedur

Faktor

Peng. Media

Desain

MEDIA PEMBELAJARAN

Oleh ; Toto Fathoni

MEDIA PEMBELAJARAN

Pembelajaran Pada Hakikatnya Adalah Interaksi Antara Peserta Didik Dengan *Lingkungannya* Yang Di Koordinasikan Oleh Guru / Instruktur

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar

[NEXT](#)

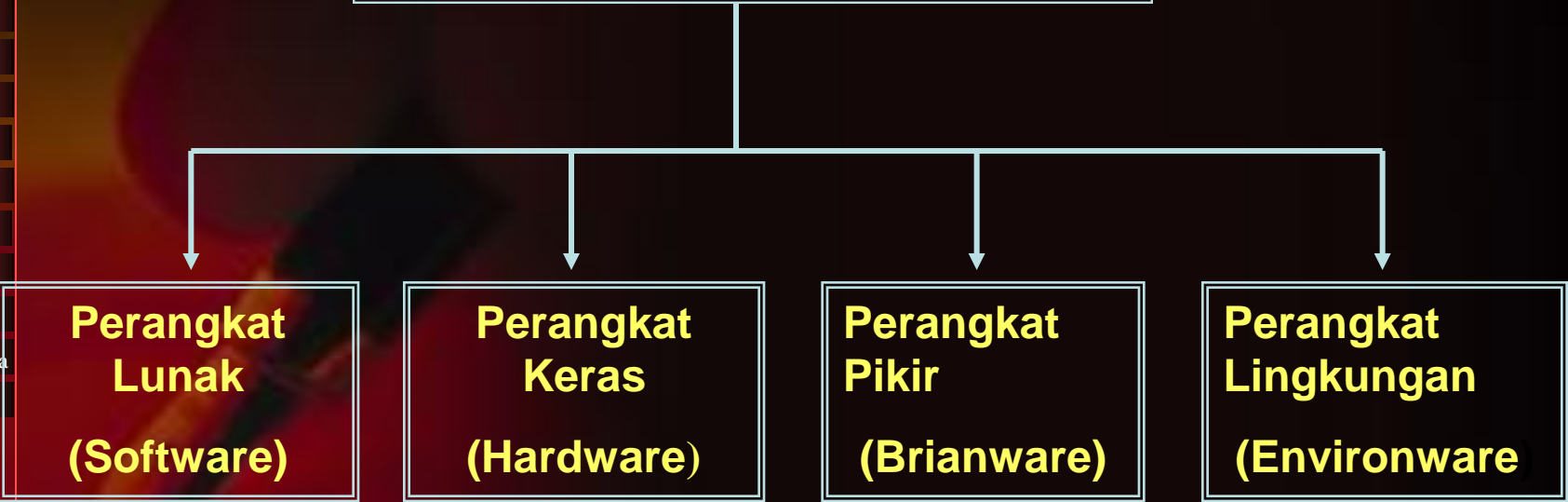


MAKNA MEDIA PEMBELAJARAN

- Media bentuk jamak dari Medium = Perantara atau Pengantar
- Menurut istilah, Media adalah segala bentuk atau saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi
- Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berupa orang, bahan, peralatan atau kegiatan yang digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya belajar pada dirinya

- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain

MEDIA PEMBELAJARAN



[BACK TO MENU](#)

KOMPETENSI YANG HARUS DIMILIKI GURU/INSTRUKTUR

- Memiliki pengetahuan tentang media
- Memiliki keterampilan membuat media
- Memiliki keterampilan menggunakan media
- Mampu menilai media
- Mampu mengadministrasi media

[NEXT](#)

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Mengatasi Keterbatasan Pengalaman Belajar
2. Melampaui Batas Ruang Kelas
3. Memungkinkan Interaksi Langsung
4. Memungkinkan Keseragaman Pengamatan
5. Menanamkan Konsep Dasar
6. Membangkitkan Minat Baru
7. Membangkitkan Motivasi
8. Memberikan Pengalaman Menyeluruh

KEUNGGULAN PENGGUNAAN MEDIA

Dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa

Dapat melampaui batasan ruang kelas

Memungkinkan adanya interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya

Dapat menghasilkan keseragaman pengamatan siswa

Menanamkan konsep dasar yang kongkrit, benar, dan berpijak pada realitas

Dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar.

Mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh

Mampu membangkitkan motivasi belajar

Mampu memberikan belajar secara integral dan menyeluruh

TEORI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Teori Semiotic

Pesan pada interaksi pembelajaran

2. Teori Kognitif

Peserta didik dalam interaksi pembelajaran menginterpretasikan dan memahami pesan

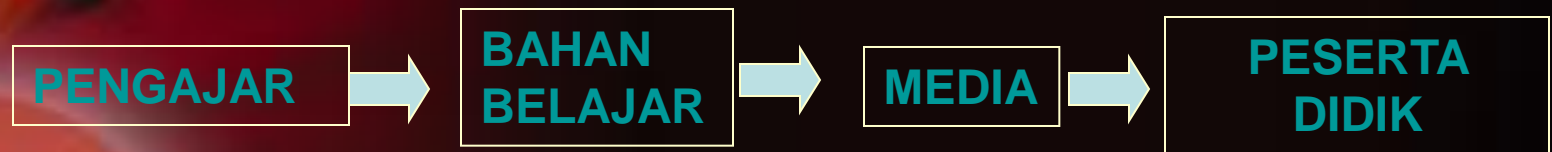
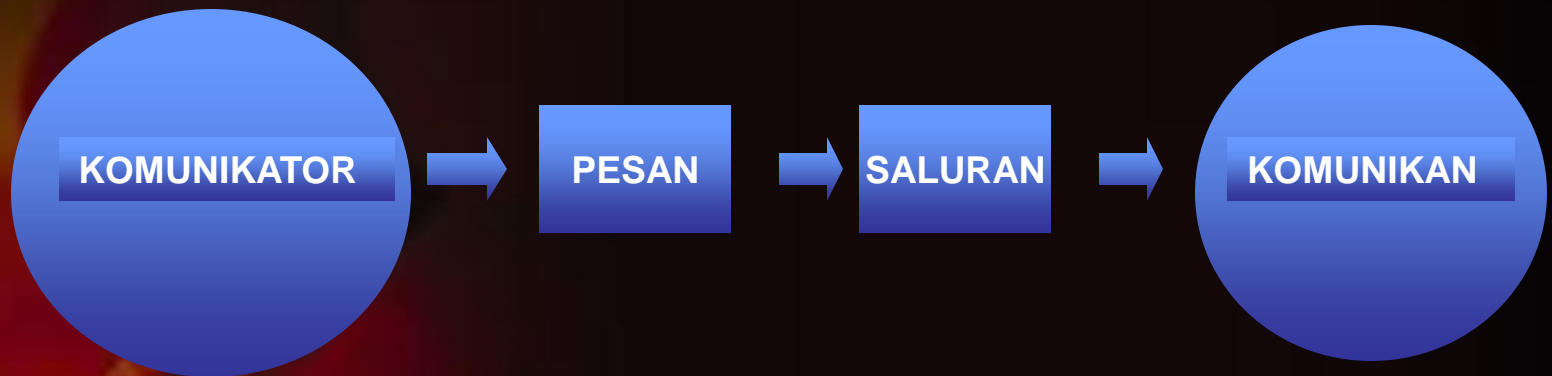
3. Teori Konstektual

Persepsi terhadap media dan motivasi media kepada peserta didik



- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain

KEDUDUKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN



judul

Tujuan

Makna

Kedudukan

Proses

Proses

Sistem

Teori

Fungsi

Perke

Edgar Dale

Klasifikasi

Grafis

Karakter

Audio

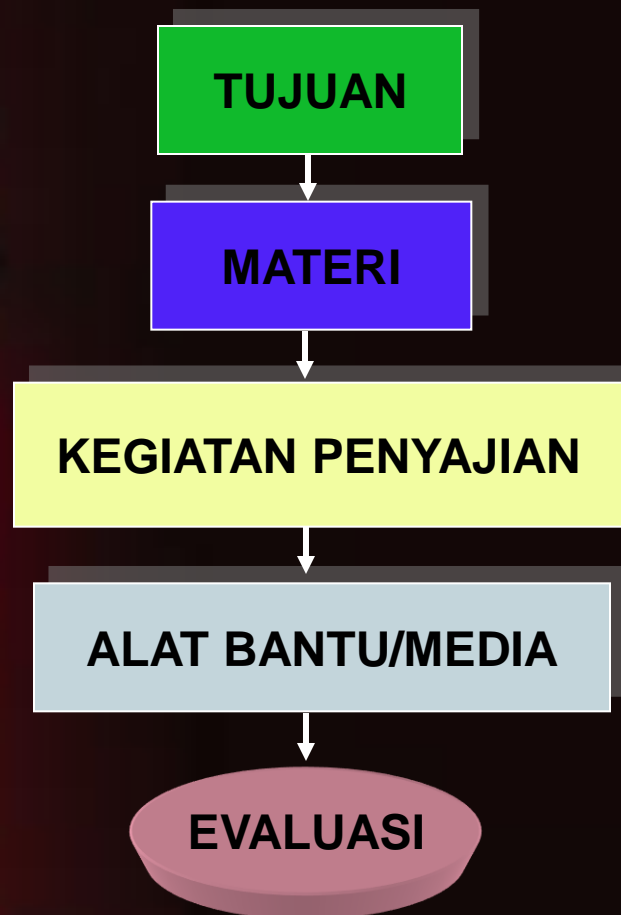
Prosedur

Faktor

Peng. Media

Desain

MEDIA DALAM SISTEM PEMBELAJARAN



- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain

PROGRAM PELATIHAN



[NEXT](#)

PERKEMBANGAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

1. Kurikulum – Pengajar – Peserta Didik

Guru berinteraksi secara langsung dengan peserta didik

2. Kurikulum – Pengajar - Alat Bantu – Peserta Didik

Pengalaman Belajar – Edgar Dale

3. Kurikulum – Pengajar - Alat Bantu + Media - Peserta Didik

a. Perkembangan Ilmu Komunikasi; b. Hasil Industri; c. Pemanfaatan dalam latihan dan pembelajaran; d. Pendekatan Sistem

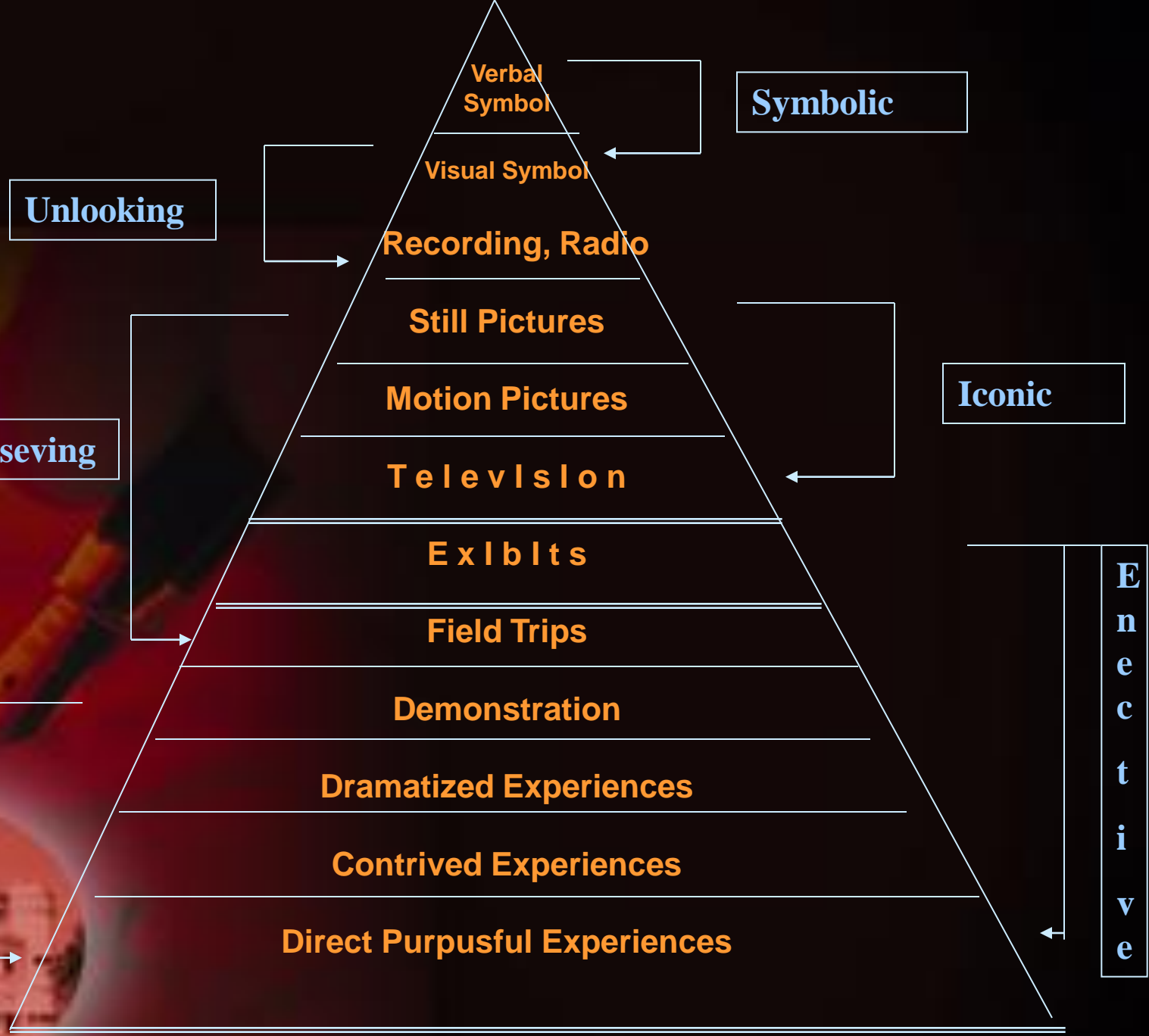
4. Kurikulum – Media – Peserta Didik

Tuntutan dan Keterbatasan komponen pembelajaran

Tingkatan Kerucut Pengalaman Edgar Dale

- ✓ **Pengalaman langsung dan bertujuan**
- ✓ **Pengalaman melalui benda-benda tiruan**
- ✓ **Pengalaman melalui dramatisasi**
- ✓ **Pengalaman melalui demonstrasi**
- ✓ **Pengalaman melalui karyawisata**
- ✓ **Pengalaman melalui pameran**
- ✓ **Pengalaman melalui televisi**
- ✓ **Pengalaman melalui gambar hidup**
- ✓ **Pengalaman melalui rekaman, radio, gambar diam**
- ✓ **Pengalaman melalui lambang-lambang visual**
- ✓ **Pengalaman melalui lambang-lambang verbal**

- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain



PENGARUH KONSEPSI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

- Perubahan fisik dan tempat belajar
- Hubungan antara siswa guru yang tidak langsung
- Aktivitas siswa relatif bebas dari kontrol guru
- Perlunya tenaga pembantu guru
- Perubahan peranan dan kecakapan guru yang diperlukan
- Keluwesan dalam waktu dan jadwal belajar

KOMPONEN SISTEM E-LEARNING

CONTENT

Materi yang dalam format tertentu

MURID

Peserta yang akan memperoleh materi dan pengetahuan baru

INSTRUKTUR

Penyampai materi dan bertanggung jawab terhadap proses belajar

E-Learning

TEK.KOM

Kegiatan mendesain sistem penyampaian (Delivery system)

SISTEM

ORGANISASI

Mengorganisir sistem agar berjalan lancar

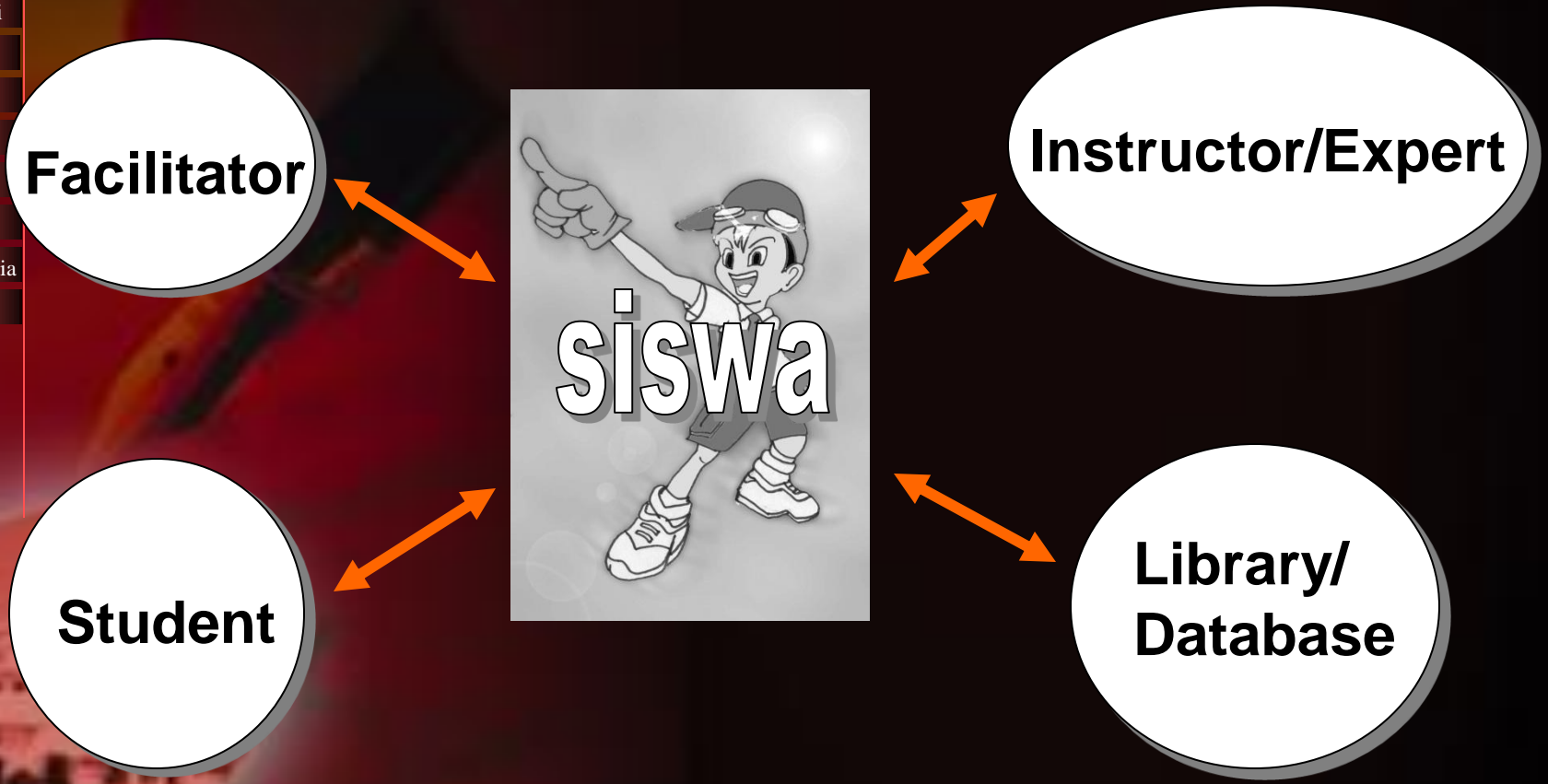
PROSES

Kegiatan mendesain materi, implementasi, manage dan support

- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain

SITEM BELAJAR GLOBAL

Suastu sistem dan proses yang menghubungkan seorang siswa dengan sumber belajarnya (Instruktur, Database) yang secara fisik terpisah dan hubungan dapat dilakukan secara interaktif. Langsung ataupun tidak langsung



- judul
- Tujuan
- Makna
- Kedudukan
- Proses
- Proses
- Sistem
- Teori
- Fungsi
- Perke
- Edgar Dale
- Klasifikasi
- Grafis
- Karakter
- Audio
- Prosedur
- Faktor
- Peng. Media
- Desain

Pakar Expert

Guru

Resource Information

Jaringan Informasi

Perpustakaan Sumber Belajar

Siswa/ Mahasiswa



Managemet Pendidikan

