



MEDIA PEMBELAJARAN

Anak Berkebutuhan Khusus

Pengertian Media

Pembelajaran

Media Pembelajaran

Mengapa perlu media dalam pembelajaran ?

Mengapa Media Penting bagi ABK ?

Kegunaan media

**Kontribusi media pembelajaran menurut
Kemp and Dayton, 1985**

Pengertian Media adalah

- segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan menstimulasi proses belajar.
-

ICT (ASSOCIATION OF EDUCATIONAL COMMUNICATION AND TECHNOLOGY)

membedakan enam jenis sumber belajar yang dapat digunakan dalam proses belajar, yaitu :

- Pesan : di dalamnya mencakup kurikulum (GBPP) dan Mata Pelajaran
- Orang : di dalamnya mencakup guru, orang tua, tenaga ahli dsb
- Bahan : merupakan suatu format yang digunakan untuk menyimpan pesan pembelajaran, Mis ; buku paket, buku tek, modul, program video, film, OHP (over head Transparency), program slide alat peraga dll software.
- **alat (media):** yang dimaksud disini adalah sarana (piranti, hardware) untuk menyajikan bahan pada butir 3 di atas, di dalamnya termasuk proyektor OHP, slide, Film tape recorder, software dan hardware dsb.
- Teknik ; yang dimaksud` adalah cara (prosedur) yang digunakan orang dalam memberikan pembelajaran guna tercapai tujuan pembelajaran mis Metode 2
- Latar (setting) atau lingkungan termasuk di dalamnya adalah pengaturan ruang, pencahayaan dsb

Pembelajaran adalah

- suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja, berencana dan sistematis untuk mempengaruhi dan mengubah tingkah laku individu yang belajar agar memiliki perilaku tertentu.

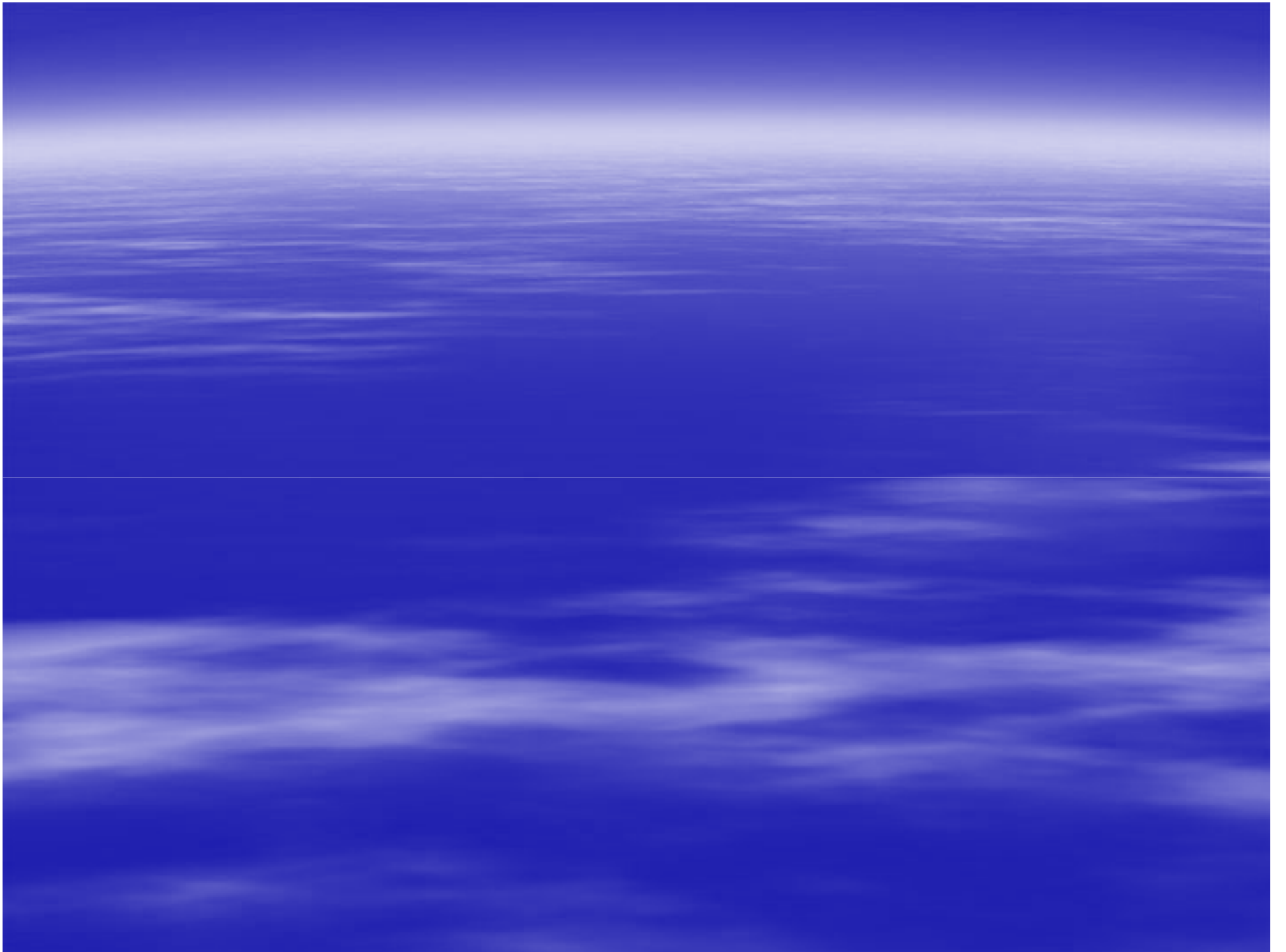
- Dalam Proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran agar materi pelajaran yang disampaikan guru dapat lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara tepat guna. Komunikasi dan interaksi antara guru dan murid dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Hamalik 19800)

Manfaat Media Pembelajaran

- Pada dasarnya menunjang proses pembelajaran yang mampu mempertinggi pemahaman dan hasil belajar yang dicapai.
- Materi lebih jelas tidak bersifat verbalistik
- Dapat membantu objek yang susah (iklim, bumi, gempa)
- Memberikan motivasi (Gairah siswa termotivasi untuk belajar).
- Memberikan pengalaman belajar yang lebih bermotivasi/makna

Klasifikasi Media Pembelajaran

- Media audio : menghasilkan bunyi suara
Mis : kaset, tape recorder, radio
- Media visual ; dapat memperlihatkan rupa dan bentuk
 - a. dua dimensi – non transparansi gambar
 - transparansi slide, film, lembar tranfaransi
 - b. Tiga Dimensi : model benda sebenarnya.



Media audio visual

- Alat-alat media dapat menghasilkan rupa dan suara dalam satu unit
- Tv, Film suara Video

Media Pembelajaran ABK

- Merupakan perantara komunikasi antara guru dan murid yang disesuaikan dengan kebutuhan artinya bahwa proses belajar mengajar di SLB, penggunaan media sangat penting sekali terhadap keberhasilan belajar anak berkebutuhan khusus (ABK) .

Pengelompokan media oleh Leshin, Pollock & Reigeluth dalam Arsyad, (2006:36)

- (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trap*).
- (2) media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan (*zworkbook*), alat bantu kerja, dan lembaran lepas);
- (3) media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, slide)
- (4) media berbasis audio-visual (video, film, program slide-tape, televisi); dan
- (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan **komputer**, interaktif video, *hypertext*).

Mengapa perlu media dalam pembelajaran ?

- Pertanyaan yang sering muncul mempertanyakan pentingnya media dalam sebuah pembelajaran.
- Kita harus mengetahui konsep abstrak dan kongkrit dalam pembelajaran, karena proses belajar mengajar hakekatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima.
- Pesan berupa isi/ajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata, tulisan) maupun non verbal, proses ini dinamakan **Encoding**.
- Penapsiran simbol-simbol komunikasi tersebut oleh siswa dinamakan **Decoding**.



Mengapa Media Penting bagi ABK

- **Anak Berkebutuhan Khusus** adalah anak yang mengalami gangguan/kerusakan fisik dan psihis sehingga mengganggu aktifitas kehidupannya.
- Keterbatasan anak berkebutuhan khusus dalam gangguan/kerusakan itu menjadikan mereka memiliki keterbatasan dalam mengakses semua aktifitas baik fisik atau psihis.
- Dengan demikian pemanfaatan alat bantu/media dalam pembelajaran bisa membantu anak berkebutuhan khusus mengoptimalkan kemampuannya.

Kegunaan Media

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

Kontribusi media pembelajaran menurut Kemp and Dayton, 1985

- menyampaikan pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
- pembelajaran dapat lebih menarik
- pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
- kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
- proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan
- sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
- peran guru perubahan kearah yang positif.

Fungsi Utama media pembelajaran ABK adalah

sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru PLB.

Tujuan membuat media dalam kegiatan pembelajaran

- **Tujuan Kognitif**

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan menggabungkan visual dan audio yang dianimasikan. Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran mandiri.

- **Tujuan psikomotor**

Dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games & simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Beberapa contoh program antara lain : simulasi pendataan pesawat, simulasi perang dalam medan paling berat dsb.

- **Tujuan Afektif**

Bila program didesain secara tepat dengan memberikan notengap clip suara atau video yang isinya mengguah

Levie & lentz (1982) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran khusus visual yaitu:

1. **Fungsi atensi** : menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan dalam menyertai materi pelajaran.
2. Fungsi Afektif: dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (membaca) yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
Misalnya informasi yang menyangkut sosial atau ras.
3. Fungsi Kognitif memperancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan terkandung dalam gambar.
4. Fungsi Kompensatoris membantu siswa untuk memahami teks, siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks

Media Instruksional menurut Anderson, 1976

■ KELOMPOK MEDIA

1. Audio
2. Cetak Buku
3. Audio-Cetak
4. Visual Diam
5. Visual Diam rangkai
6. Visual
7. Visual gerak dengan audio
8. Benda Benda nyata,
9. Media berbasis komputer

MEDIA INSTRUKSIONAL

Pita audio (rol/kaset), piring audio, radio tek terprogram, buku pegangan/manual, buku tugas.

Buku latihan dilengkapi kaset, Gambar/poster Film bingkai (slide), film rangkai (berisi pesan verbal)

dengan audio Film bingkai (slide) suara, film suara

gerak Film bisu dengan judul (caption)

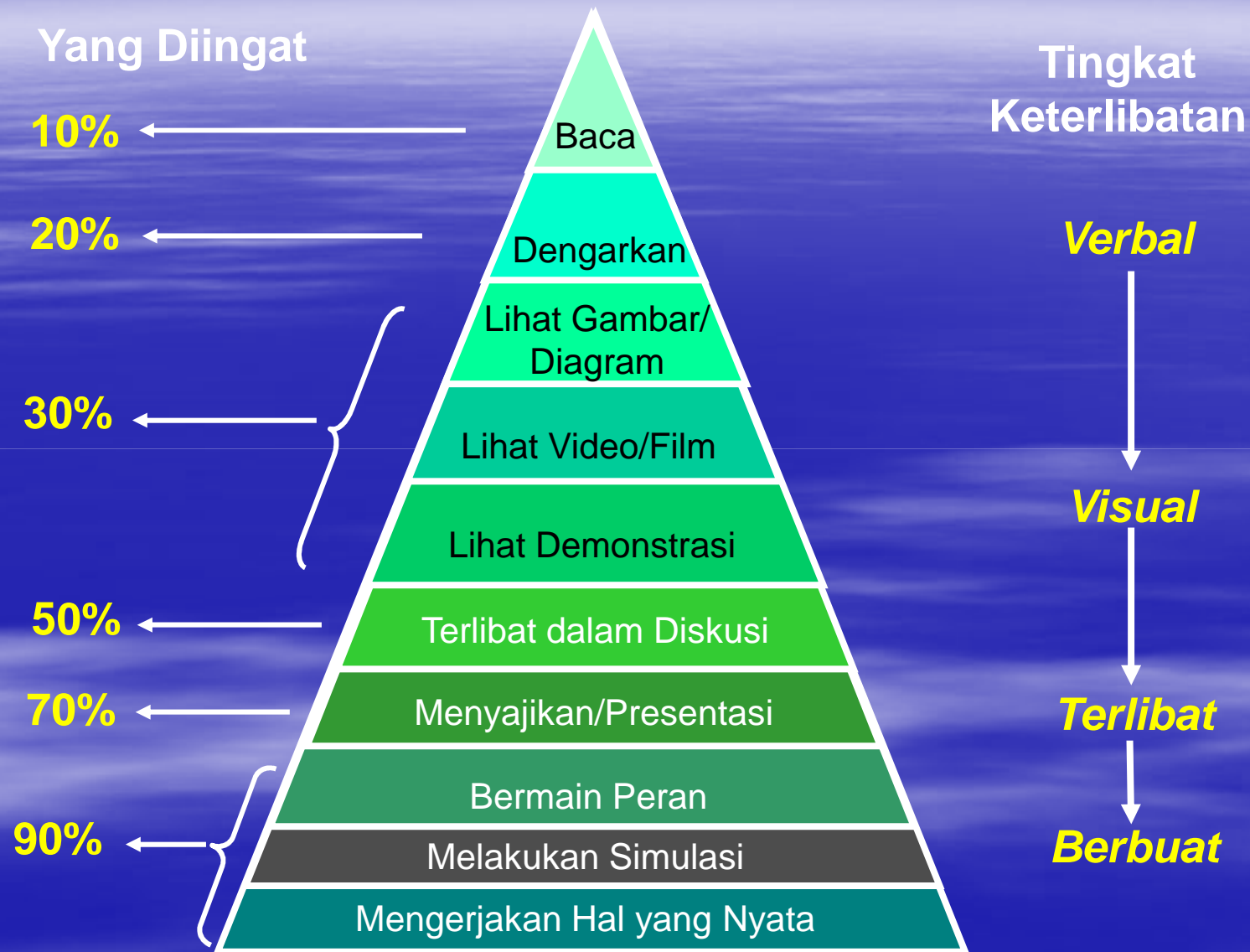
Film suara, video/vcd/dvd

model tiruan (mock up)

CAI (computer Assisted Instructional), & CMI (Computer Managed Instructiona

- Prinsip pemilihan Bahan pengembangan produksi Media Pembelajaran tiori tujuan Media pembelajaran ABK tiori Perspektif Visual disebut Dikotomi : ada dua sudut pandang dalam gambar

Kerucut Pengalaman



“Belajar yang berhasil lahir dari mengerjakannya” (Wyatt & Looper, 1999)

Kita belajar:

10 % dari apa yang kita **baca**

20 % dari apa yang kita **dengar**

30 % dari apa yang kita **lihat**

50 % dari apa yang kita **lihat dan dengar**

70 % dari apa yang kita **katakan**

90 % dari apa yang kita **katakan dan lakukan**

- Apa yang terjadi jika guru banyak berceramah dalam mengajar?
- Apa implikasi data di atas terhadap perancangan RPP?