

Media Pembelajaran

Ending Khoerudin

Media Pembelajaran Bahasa Jerman

Jurusan Pendidikan Bahasa Jerman

FPBS - UPI

People Generally Remember:

People Are Able To:
(Learning Outcomes)

10% of what they Read

Read

Define

Describe

20% of what they Hear

Hear

List

Explain

30% of what they See

View Images

Watch Video

Demonstrate

50% of what they hear and see

Attend Exhibit/Sites

Watch A Demonstration

Apply

Practice

70% of what they say and write

Participate in Hands-On Workshop

Design Collaborative Lessons

Analyze

Design

Create

Evaluate

90% of what they do

Simulate or Model a Real Experience

Design/Perform a Presentation - Do The Real Thing

Dale's Cone of Experience

Pengertian

- ☼ Media (bhs Latin) → bentuk jamak dari “medium” = “perantara” atau “pengantar”
 - ☼ Pengantar atau Perantara dari sumber pesan (*communicator*) kepada penerima pesan (*communicant*)
- ☼ Media Pembelajaran:
 - ☼ Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual
 - ☼ Pertengahan abad Ke-20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual
 - ☼ saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet

Media Pembelajaran

- ⚙ *National Education Association* (1969): sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.
- ⚙ Berlach dan Ely (1971) → alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.
- ⚙ Brown (1973): media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran.
- ⚙ Schramm (1977): teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

Media Pembelajaran

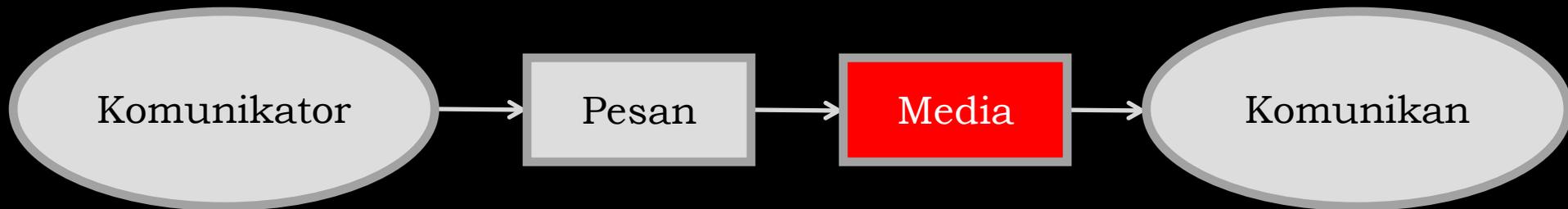
- ⊗ Briggs (1977): sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video dsb
- ⊗ Heinich, dkk (1985)→ media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.
- ⊗ Martin & Briggs (1986) → mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan si-belajar. bisa berupa perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan pada perangkat keras.
- ⊗ Hamalik (1994)→ segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan si belajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Media Pembelajaran

- ☼ media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
- ☼ Ciri-ciri:
 - ☼ Penggunaannya dikhususkan atau dialokasikan pada kepentingannya,
 - ☼ Merupakan alat untuk menjelaskan apa yang ada di buku pelajaran baik berupa kata-kata simbol atau bahkan angka-angka,
 - ☼ Pemanfaatan media pembelajaran tidak sebatas pada suatu keilmuwan tertentu tapi digunakan pada seluruh keilmuwan.

Posisi Media dalam Pembelajaran

- ✧ Sebagai wadah dari pesan yang ingin disalurkan oleh sumber pesan pada sasaran
- ✧ Berpijak pada kaidah ilmu komunikasi: “***who says what in which channels whom in what effect***” (Laswell, 1982)
 - ✧ → meaningful learning experience



☼ Terdapat tingkatan proses aktivitas yang melibatkan keberadaan media pembelajaran:

☼ Pengolahan informasi

☼ Penyampaian informasi

☼ Penerimaan informasi

☼ Pengolahan informasi

☼ Respons dari siswa

☼ Diagnosis dari guru

☼ Penilaian

☼ Penyampaian hasil

Fungsi Media

- ☼ Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis
- ☼ Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera
- ☼ Menimbulkan gairah belajar, interaksi langsung antara siswa dengan sumber belajar
- ☼ Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan tipe belajarnya
- ☼ Memberi rangsangan yang sama, menyamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama

Fungsi Media

- ☼ mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik
- ☼ melampaui batasan ruang kelas
- ☼ memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
- ☼ menghasilkan keseragaman pengamatan
- ☼ menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis
- ☼ membangkitkan keinginan dan minat baru
- ☼ membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- ☼ memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak

Nilai-nilai Praktis Media Pembelajaran menurut Rahardjo (1986):

- ✧ Membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit
- ✧ Membawa objek yang berbahaya dan sulit untuk dibawa ke dalam kelas
- ✧ Menampilkan objek yang terlalu besar.
- ✧ Menampilkan objek yang tidak dapat diamati dengan mata telanjang.
- ✧ Mengamati gerakan yang terlalu cepat.
- ✧ Memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan lingkungannya.
- ✧ Memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar.
- ✧ Membangkitkan motivasi belajar.
- ✧ Memberi kesan perhatian individual untuk seluruh anggota kelompok belajar.
- ✧ Menyajikan informasi belajar secara konsisten dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan.
- ✧ Menyajikan pesan atau informasi belajar secara serempak, mengatasi batasan waktu dan ruang.
- ✧ Mengontrol arah maupun kecepatan belajar siswa.

Jenis Media Pembelajaran

- ☼ Secara umum terbagi tiga, yakni: audio, visual, dan gerak
- ☼ Menurut Rudi Brets: 1) audio visual gerak, 2) audio visual diam, 3) audio semi gerak, 4) visual bergerak, 5) visual diam, 6) audio, dan 7) media cetak
- ☼ Menurut Wilburn Schramm: 1) big media, dan 2) little media
- ☼ Menurut Klasek: 1) visual, 2) audio 3) display, 4) pengalaman nyata & simulasi, 5) media cetak, 6) belajar terprogram, dan 7) pembelajaran melalui komputer (CAI & CBI)
- ☼ Menurut Anderson: 1) audio, 2) Cetak, 3) Audio cetak, 4) Proyek visual diam, 5) Proyek visual diam dengan audio, 6) Visual gerak, 7) visual gerak dengan audio, 8) benda, dan 9) komputer

Jenis Media Belajar

- ☼ Media Visual

- ☼ Grafik, diagram, chart, bagan, poster, dsb.

- ☼ Media Audial

- ☼ Radio, tape recorder, lab bahasa, dsb.

- ☼ Projected Still Media

- ☼ Slide, OHP, dsb.

- ☼ Projected Motion Media

- ☼ Film, TV, dsb.

Hubungan Media dengan Tujuan Pembelajaran

Jenis Media	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks cetak	S	R	S	S	R	S

R = Rendah S = Sedang T= Tinggi;

(1) = Belajar Informasi faktual; (2) = Belajar pengenalan visual;

(3) = Belajar prinsip, konsep dan aturan; (4) = Prosedur belajar;

(5) = Penyampaian keterampilan persepsi motorik; (6) = Mengembangkan sikap, opini dan motivasi

Prosedur Pemilihan Media

- ⊗ Dipengaruhi oleh:
 - ⊗ Tujuan/kompetensi yang akan dicapai
 - ⊗ Materi pembelajaran
 - ⊗ Familiaritas media dan karakteristik siswa/guru
 - ⊗ Perbandingan dengan media lain (by design atau by utilization?)
- ⊗ Tahapan mengembangkan atau mendesain media:
 - ⊗ Define
 - ⊗ Develop
 - ⊗ Evaluation

Kriteria Pemilihan Media

- ⊗ Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- ⊗ Dukungan terhadap isi materi pelajaran
- ⊗ Kemudahan mendapatkan media
- ⊗ Tersedia alokasi waktu untuk menggunakannya dgn bermanfaat
- ⊗ Keterampilan guru menggunakannya
- ⊗ Sesuai dengan taraf berpikir dan perkembangan siswa

- ⊗ ACTION → Access, Cost, Technology, Interactivity, Organization, Novelty

- ☼ Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media adalah bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
- ☼ Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.
- ☼ Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatangunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis.

Sumber Belajar

Pepen Permana

Pengertian Sumber Belajar

- ✿ www.bced.gov.bc.ca (1999): *“as information represented and stored in a variety of media and formats, that assists student learning as defined by provincial or local curricula. This include, but is not limited to, materials in print, video, and software formats, as well as combinations of the formats intended for use by teachers and student”*
- ✿ Informasi yang disajikan dalam berbagai bentuk media yang dapat membantu siswa belajar

- ⊗ Sesuatu yang memberikan kemudahan pada siswa dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman dan keterampilan dalam PBM
- ⊗ Semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu. (AECT)

Makna Sumber Belajar

- ☼ Guru bukan satu-satunya sumber belajar
 - ☼ → penyedia fasilitas belajar
 - ☼ → pengelola pembelajaran
- ☼ Guru harus mampu memanfaatkan potensi-potensi sumber belajar yang ada di sekitar
- ☼ Sumber belajar memberi solusi akan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran
- ☼ Sumber belajar adalah segala sesuatu di lingkungan sekitar yang dapat digunakan dalam mengoptimalkan pembelajaran

Fungsi Sumber Belajar

- ✿ Meningkatkan produktivitas pembelajaran
- ✿ Memberikan kemungkinan pembelajaran yang sifatnya lebih individual
- ✿ Memberikan dasar yang lebih ilmiah terhadap pembelajaran
- ✿ Lebih memantapkan pembelajaran
- ✿ Memungkinkan belajar secara seketika
- ✿ Memungkinkan penyajian pembelajaran yang lebih luas

Manfaat sumber belajar

- ☼ Memberikan pembelajaran yang konkret
- ☼ Menyajikan sesuatu yang tidak mungkin diadakan, dikunjungi, atau dilihat secara langsung
- ☼ Memperluas cakrawala sajian dalam kelas
- ☼ Memberikan informasi yang akurat dan terbaru
- ☼ Membantu memecahkan masalah pembelajaran
- ☼ Merangsang untuk berpikir, bersikap, dan berkembang lebih lanjut

Pengelompokkan Sumber

☼ Belajar

☼ Manusia

☼ Pembawa pesan langsung

☼ Bahan

☼ Sesuatu yang mengandung pesan

☼ Lingkungan

☼ Tempat sumber belajar berinteraksi dgn siswa

☼ Alat

☼ Sumber belajar untuk produksi

☼ Aktifitas

☼ Kombinasi antara teknik dgn sumber belajar lain

Belajar

☼ Kriteria Umum

- ☼ Ekonomis

- ☼ Praktis & sederhana

- ☼ Mudah diperoleh

- ☼ Fleksibel

- ☼ Sesuai dengan tujuan

☼ Kriteria berdasarkan Tujuan

- ☼ Untuk motivasi

- ☼ Untuk pembelajaran

- ☼ Untuk penelitian

- ☼ Untuk memecahkan masalah

- ☼ Untuk presentasi

Komponen Sumber Belajar

- ⊗ Tujuan, misi, atau fungsi
- ⊗ Bentuk, format, atau keadaan fisik sumber belajar
- ⊗ Pesan yang dibawa
- ⊗ Tingkat kesulitan/kompleksitas sumber belajar

Klasifikasi Sumber Belajar

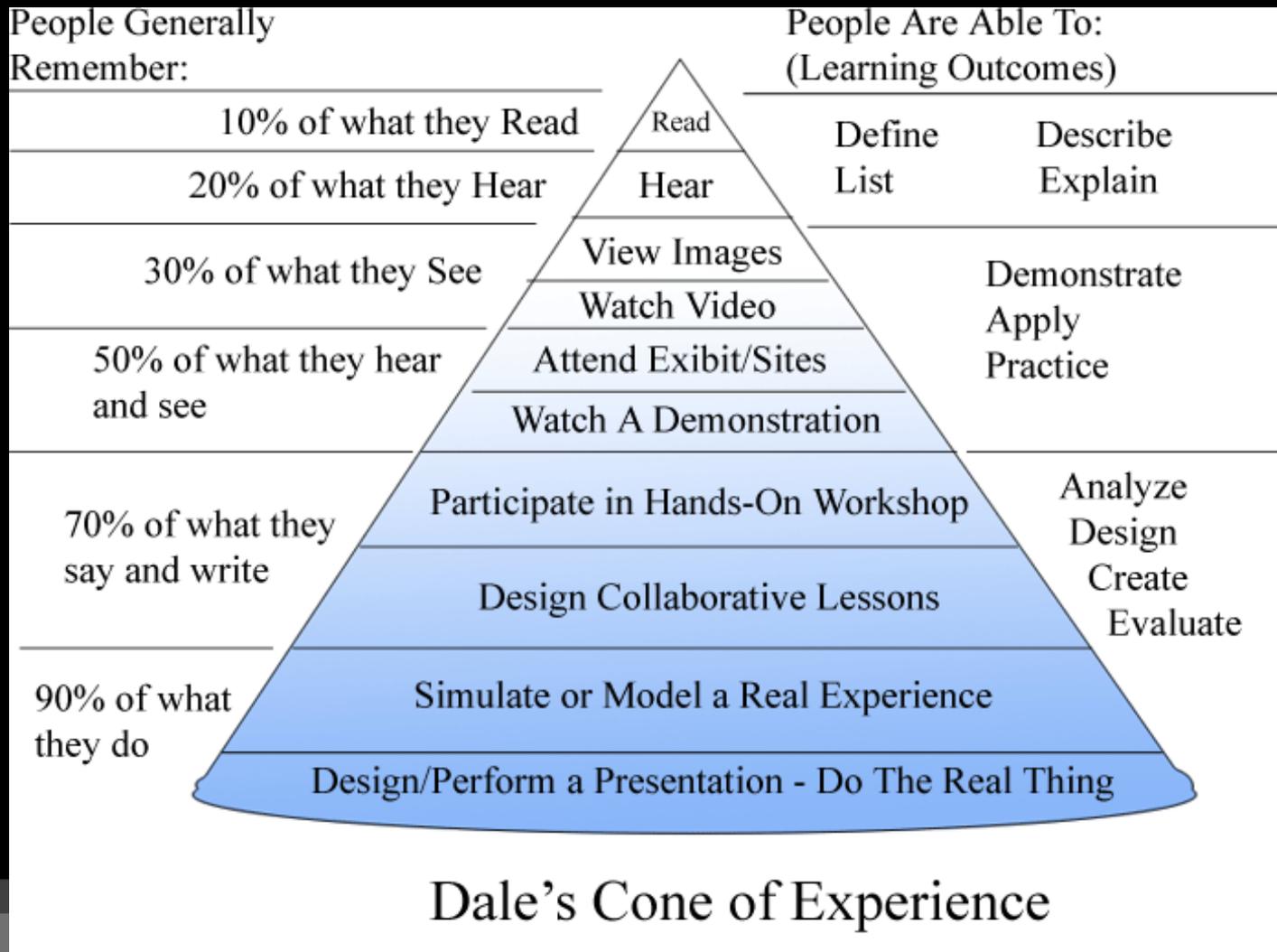
⊗ Learning Resources By Design

- ⊗ Sumber belajar sengaja dirancang atau dibuat dan dipergunakan untuk membantu belajar mengajar
- ⊗ Secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal

⊗ Learning Resources By Utilization

- ⊗ Sumber belajar di sekeliling kita yang dimanfaatkan guna memberi kemudahan belajar
- ⊗ Tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

Kerucut pengalaman Edgar Dale (1954)



Klasifikasi Menurut Wallington (1970)

Klasifikasi Pertanyaan	Jenis Sumber Belajar
1. Apa yang disajikan?	Pesan, berita, Informasi
2. Siapa yang menyajikan?	Manusia, materi, alat
3. Bagaimana menyajikannya?	Teknik, metode, prosedur
4. Di mana disajikannya?	Di tempat yang diatur

“Peran utama sumber belajar adalah menyalurkan stimulus dan informasi kepada siswa”

Klasifikasi menurut Howard Levie

- ✧ Sign vehicle characteristics
 - ✧ Lambang digital (kata-kata, angka), & Lambang Iconic (gambar, diagram, kartun)
- ✧ Realism cue characteristics
 - ✧ Jumlah rincian gambar, warna, gerakan, dimensi, efek pendengaran
- ✧ Sensory channel characteristics
 - ✧ Pengamatan, pendengaran, perabaan, penyajian melalui berbagai saluran
- ✧ Locus of control characteristics
 - ✧ Sumber, keluwesan dalam waktu & dalam urutan
- ✧ Respons acceptance characteristics
 - ✧ Menuntut jawaban, adanya umpan balik, & adaptasi

Klasifikasi lain thd sumber belajar

- ⊗ Sumber belajar tercetak
- ⊗ Sumber belajar mencetak
- ⊗ Sumber belajar berbentuk fasilitas
- ⊗ Sumber belajar berupa kegiatan
- ⊗ Sumber belajar berupa lingkungan masyarakat

Klasifikasi jenis-jenis sumber belajar (menurut AECT)

[tabel klasifikasi jenis sumber belajar]

Bentuk Sumber Belajar

☼ Pesan

- ☼ informasi, bahan ajar, cerita, dongeng, dsb.

☼ Manusia

- ☼ guru, instruktur, siswa, ahli, narasumber, dsb.

☼ Bahan

- ☼ buku, transparansi, film, slides, gambar, dsb.

☼ Alat

- ☼ komputer, radio, televisi, kamera, dsb.

☼ Pendekatan/Metode/Teknik

- ☼ diskusi, seminar, simulasi, permainan, dsb.

☼ Lingkungan

- ☼ ruang kelas, studio, perpustakaan, aula, dsb.

Pengembangan sumber belajar

- ☼ By design
- ☼ By utilization

Pemanfaatan Sumber Belajar

- ☼ Membawanya ke dalam kelas
- ☼ Membawa kelas ke lapangan

Sumber belajar dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas belajar yang menguntungkan bagi guru maupun siswa

Kedudukan sumber belajar

- ✧ Total teaching
 - ✧ Digunakan dari awal hingga akhir pembelajaran
- ✧ Major resources
 - ✧ Sumber utama/dominan dalam pembelajaran
- ✧ Suplemen view
 - ✧ Pelengkap dalam pembelajaran

Prosedur merancang sumber belajar

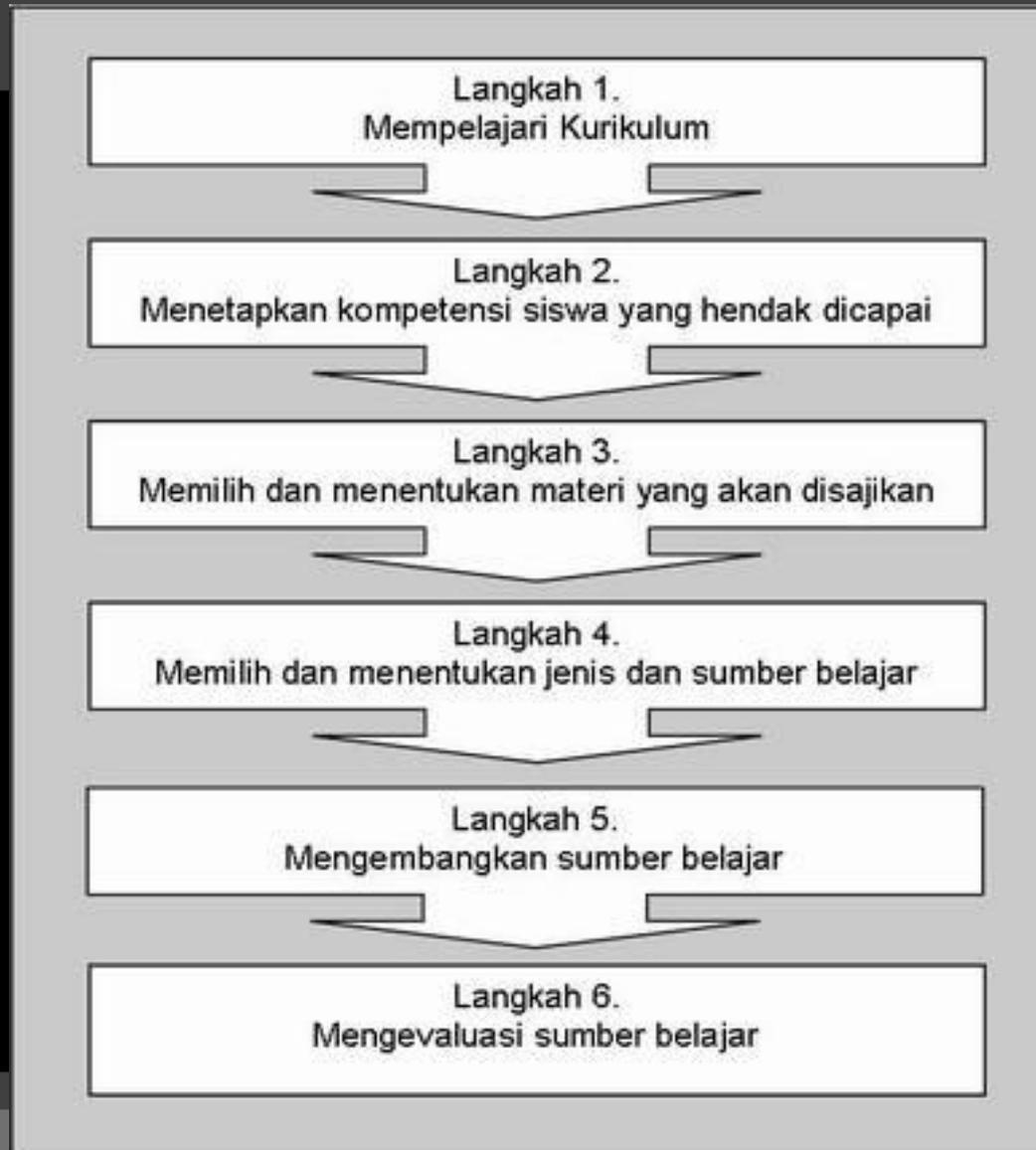
⊗ Perencanaan

- ⊗ Analisis kebutuhan
- ⊗ Penetapan sumber belajar
- ⊗ Pengembangan sumber belajar

⊗ Pelaksanaan

- ⊗ Total teaching?
- ⊗ Major resources?
- ⊗ Suplemen view?

Prosedur Merancang Sumber Belajar



Kriteria keberhasilan merancang sumber belajar

- ✿ Ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- ✿ Dukungan terhadap isi materi pembelajaran
- ✿ Kemudahan dalam memperoleh sumber belajar
- ✿ Keterampilan guru dalam menggunakannya
- ✿ Ketersediaan waktu dalam menggunakannya
- ✿ Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Evaluasi sumber belajar

- ⊗ Dapatkah meningkatkan kemampuan siswa sesuai tujuan?
- ⊗ Apakah digunakan secara efektif?
- ⊗ Apakah isi sesuai dengan materi pembelajaran?
- ⊗ Apakah menarik perhatian siswa?
- ⊗ Apakah mampu menjelaskan materi?
- ⊗ Apakah memuat seluruh informasi?