

Pengembangan Media Video, Film, Televisi, dan CD



ENDING KHOERUDDIN

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JERMAN

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FPBS -UPI**

Klasifikasi Media Pembelajaran



- **Yang dirancang (*by design*)**
 - media yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- **Yang dimanfaatkan (*by utilization*)**
 - media yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran

Jenis Media Pembelajaran



- **Media Audio**
 - yang hanya dapat didengar saja atau yang memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara
- **Media Visual**
 - media yang hanya dapat dilihat saja dan tidak mengandung unsur suara, seperti gambar, lukisan, foto, dsb.
- **Media Audiovisual**
 - media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dsb.

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



- Hasil pembelajaran dengan menggunakan media Audiovisual:
 - Mendemonstrasikan
 - Menerapkan
 - Mempraktekkan
- Media Audiovisual:
 - Video
 - Film
 - Televisi
 - CD
- Media Audiovisual: menggabungkan unsur audio dan video -> multimedia

MULTIMEDIA



- Dudy Misky (2005:180): multimedia sebagai suatu PC, sistem dokumen, dan lain-lain yang mengkombinasikan teks, grafik, suara, film atau media lain.
- Suyanto (2003:21): Multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video.
- Hofstetter (2001), multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

KLASIFIKASI MULTIMEDIA



- ***Multimedia content production***

- penggunaan dan pemrosesan beberapa media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia (*music, video, film, game, entertainment, dan lain-lain*), atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (*text, audio, graphics, animation, video, and interactivity*) dengan cara yang baru untuk tujuan komunikasi

- ***Multimedia communication***

- menggunakan media (masa), seperti televisi, radio, cetak, dan Internet, untuk mempublikasikan/ menyiarkan/mengkomunikasikan *material advertising, public-city, entertainment, news, education, dll.*

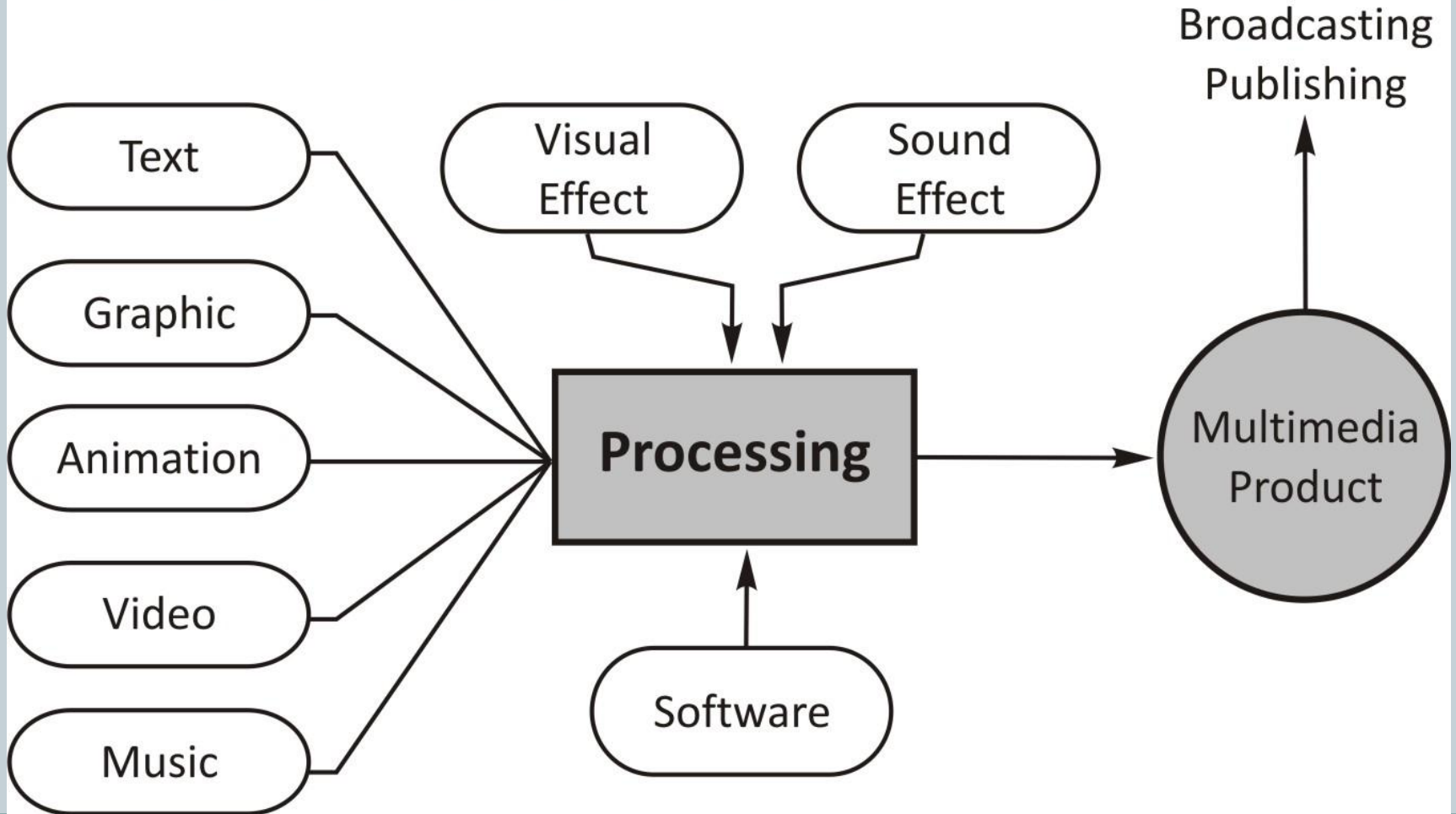
Multimedia Content Production



- Media Teks
- Media Audio
- Media Video
- Media Animasi
- Media Graph / Image
- Media *Interactivity*
- Media *Special Effect*



Multimedia Production



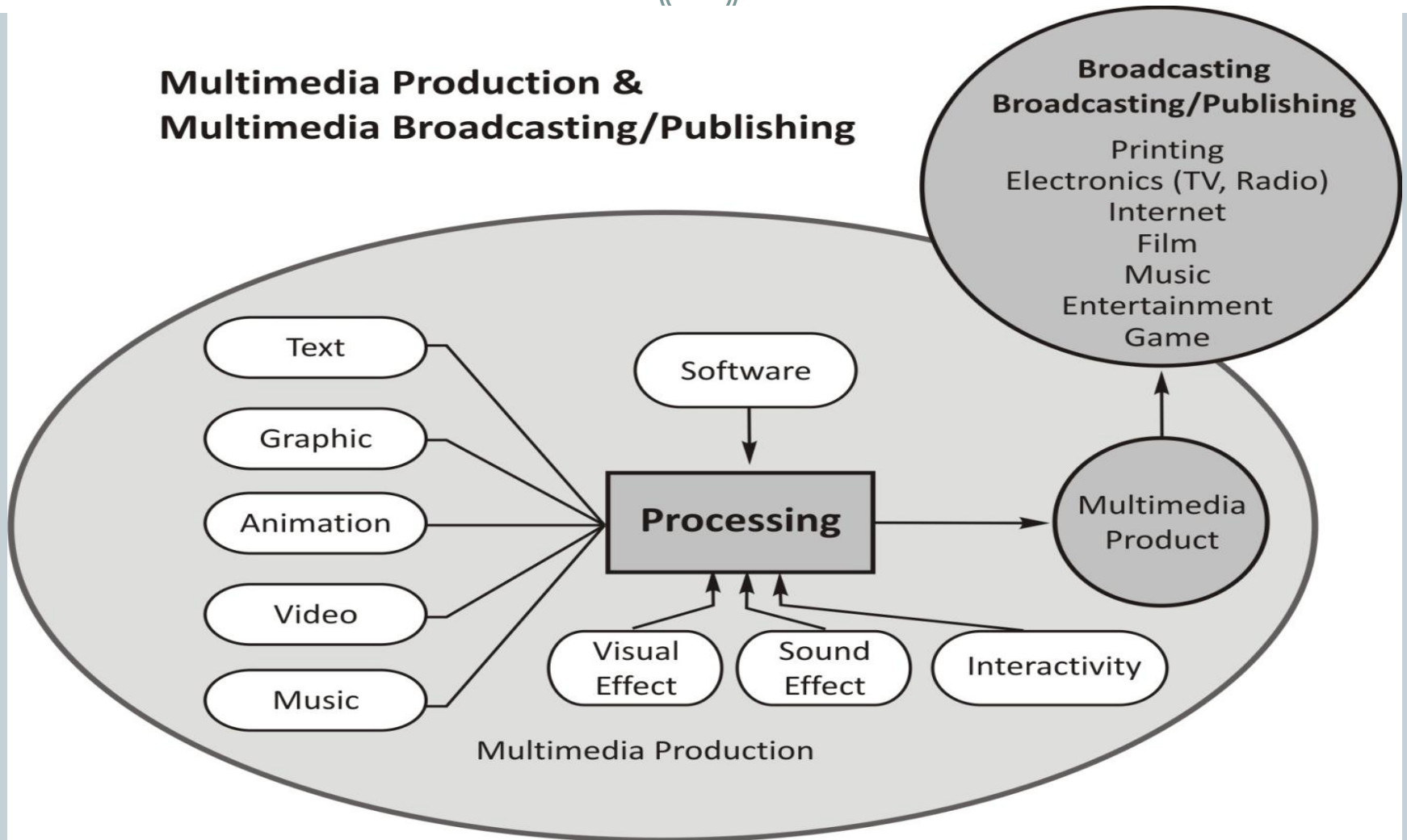
Multimedia Communication



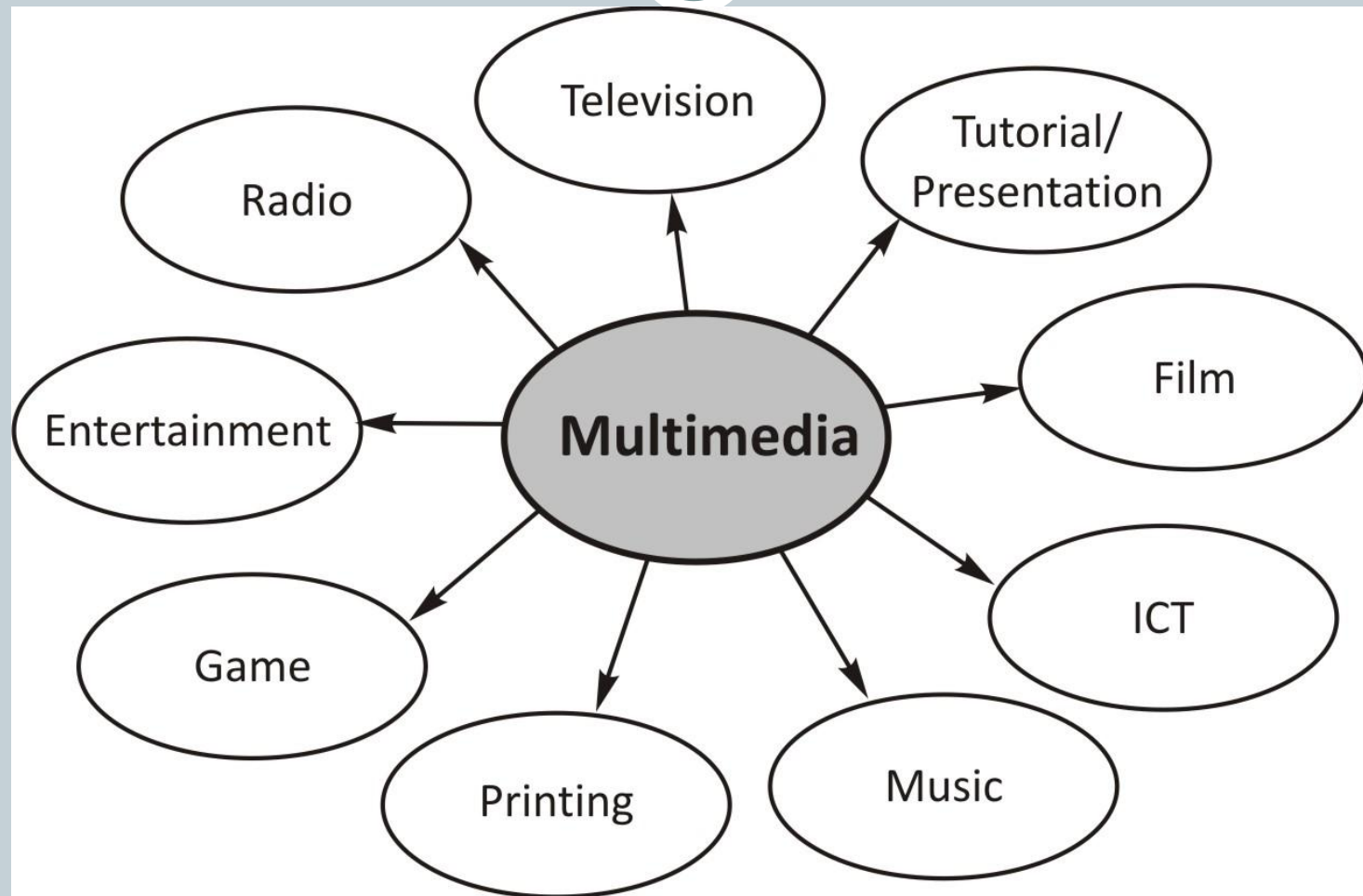
- TV
- Radio
- Film
- Cetak
- Musik
- Game
- Entertainment
- Tutorial
- ICT (Internet)



Multimedia Production & Multimedia Broadcasting/Publishing



Keterkaitan antara Multimedia Production dengan Multimedia Broadcasting/Publishing



Film



- Manfaat film:
 - mengatasi keterbatasan jarak dan waktu
 - mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis
 - film dapat membawa penonton dari negara yang satu ke negara yang lain atau dari masa yang satu ke masa yang lain
 - pesan yang disampaikan cepat dan mudah diingat

Lanjutan ...

- mengembangkan pikiran dan pendapat siswa
- mengembangkan imajinasi siswa
- memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan ambaran yang lebih realistik
- sangat mempengaruhi emosi seseorang
- sangat baik untuk menjelaskan suatu proses dan menjelaskan suatu ketrampilan
- semua siswa dapat belajar dari film baik yang pandai maupun kurang
- menumbuhkan minat dan motivasi belajar

Karakteristik Film



- Dapat menarik minat siswa
- Benar dan autentik
- *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
- Sesuai kematangan audiens
- Perbendaharaan bahasa yang digunakan secara benar
- Kesatuan dan sequencenya secara teratur
- Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan

Jenis Film



- Film Dokumenter yaitu (menurut Heinich) film-film yang dibuat berdasarkan fakta bukan fiksi dan bukan yang memfiksikan fakta. Sedangkan Grierson mengatakan dokumenter sebagai *a creative treatment of actuality* yaitu perlakuan kreatif terhadap suatu kenyataan. Poin yang penting adalah menggambarkan permasalahan hidup manusia meliputi sosial, ekonomi, budaya, hubungan antar manusia dan sebagainya. Film dokumenter ini juga bisa menampilkan rekaman penting dari sejarah manusia

Lanjutan...



- Dokudrama

Film-film dokumenter yang membutuhkan pengadegan, jadi kisah-kisah yang ada dalam dokudrama adalah kisah yang diambil dari kejadian nyata

- Film drama dan semidrama

keduanya melukiskan human relation, temanya bisa dari kisah nyata dan bisa juga tidak

Langkah-langkah Pemanfaatan Film dalam Pembelajaran

1. Film harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, Anderson mengatakan bahwa hubungan film dengan tujuan pembelajaran:
 - film untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep seperti konsep jujur, sabar, demokrasi, selain itu juga mengajarkan aturan dan prinsip
 - film untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu ketrampilan yang harus ditiru
 - film yang paling tepat untuk mempengaruhi sikap dan emosi

Lanjutan...



- film untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu ketrampilan yang harus ditiru
- film yang paling tepat untuk mempengaruhi sikap dan emosi

Lanjutan...



2. Guru harus mengenal film yang tersedia dan harus melihat filmnya terlebih dahulu untuk mengetahui manfaat bagi pelajaran
3. Sesudah film ditunjukkan, perlu dilakukan diskusi yang telah dipersiapkan lebih dahulu
4. Film bisa diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
5. Supaya film tidak dipandang media hiburan belaka maka siswa ditugaskan untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
6. Setelah usai melihat film siswa di tes untuk melihat seberapa banyak yang dapat mereka tangkap

VIDEO



- Karakteristiknya
 - Mengisi keterbatasan jarak dan waktu
 - Video dapat diputar ulang untuk menambah kejelasan
 - Pesan yang disampaikan dan mudah diingat
 - Mengembangkan pikiran dan pendapat siswa
 - Mengembangkan imajinasi siswa
 - Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberi gambaran yang lebih realistik

Lanjutan...



- Sangat kuat mempengaruhi emosi seseorang
- Baik untuk menjelaskan suatu proses
- Semua peserta didik dapat belajar dari video baik yang pandai maupun kurang
- Menumbuhkan minat dan motivasi belajar
- Dengan video penampilan siswa dapat segera dilihat kembali untuk evaluasi

Langkah-langkah Pemanfaatan Video dalam pembelajaran



1. Video harus dipilih agar sesuai dengan tujuan pembelajaran, Anderson mengatakan bahwa hubungan video dengan tujuan pembelajaran:
 - video untuk tujuan kognitif dapat digunakan untuk hal-hal yang menyangkut kemampuan mengenal kembali dan kemampuan memberi rangsangan seperti misalnya pengamatan terhadap kecepatan relatif suatu obyek, selain itu juga dapat digunakan untuk untuk mengajarkan pengenalan makna sebuah konsep seperti konsep jujur, sabar, demokrasi, selain itu juga mengajarkan aturan dan prinsip

Lanjutan...



- video untuk tujuan psikomotor dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu ketrampilan gerak yang harus ditiru, melalui media ini, siswa dapat langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuan mereka mencobakan kemampuan gerak tadi
- Dengan menggunakan berbagai teknik dan efek video dapat menjadi media yang sangat ampuh untuk mempengaruhi sikap dan emosi

Lanjutan...



2. Guru harus mengenal video yang tersedia dan harus melihat videonya terlebih dahulu untuk mengetahui manfaat bagi pelajaran
3. Sesudah video ditunjukkan, perlu dilakukan diskusi yang telah dipersiapkan lebih dahulu
4. video bisa diputar dua kali atau lebih untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
5. Supaya video tidak dipandang media hiburan belaka maka siswa ditugaskan untuk memperhatikan aspek-aspek tertentu
6. Setelah usai melihat video siswa di tes untuk melihat seberapa banyak yang dapat mereka tangkap

Televisi

- Oemar Hamalik mengatakan televisi pada hakekatnya adalah perlengkapan elektronik, yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup yang meliputi gambar dan suara.
- Dengan demikian televisi sebenarnya sama dengan film yang dapat didengar dan dilihat. Kedua aspek tersebut secara simultan dapat dinikmati pada televisi
- Televisi dapat memberikan kejadian-kejadian yang sebenarnya pada saat peristiwa terjadi dengan disertai komentar penyiaranya dimana acara tersebut disiarkan secara langsung oleh pemancar televisi

Keuntungan Televisi sebagai Media Pengajaran



- Bersifat langsung dan nyata serta dapat menyajikan peristiwa sebenarnya
- Memperluas tinjauan kelas yang melintasi berbagai daerah dan negara.
- Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau
- Dapat menunjukkan banyak hal dan segmen yang beraneka ragam
- Banyak menggunakan sumber masyarakat
- Menarik minat anak

Lanjutan...



- Dapat melatih guru baik dalam pre-service maupun inservice training
- Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah

Kelemahannya TV (a) terlalu menekankan pentingnya materi daripada proses pengembangan materi, (b) sifat komunikasinya satu arah, © seandainya pembelajaran televisi secara langsung maka akan terjadi kesulitan teringrasikannya jadwal siaran pembelajaran di televisi dengan jadwal pembelajaran di sekolah, (d) sifatnya yang sentralistik ini akan mempersulit guru dalam mengontrol proses penyampaian pesannya.

CD INTERAKTIF



- **Perpaduan unsur audio, visual, & interaktifitas**
 - teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi
- **Dapat menarik minat pembelajar**
 - Daya Tarik Pembelajaran, biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap atau terus belajar
- **Perwujudan dari multimedia dalam pembelajaran**
 - Kelebihan: tampilan multimedia lebih dinamis dan menyenangkan bagi pengguna

CD INTERAKTIF



- Salah satu media interaktif yang bisa terbilang baru.
- Media ini sebenarnya merupakan pengembangan dari teknologi internet
 - mudah digunakan, memiliki kecepatan tinggi, dan memiliki jaringan yang mendunia
 - muncul pembelajaran-pembelajaran online
- CD interaktif mengadopsi produk online menjadi offline

Definisi CD Interaktif



- merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya.
- *CD ROM (Read Only Memory)* merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD
- sebuah CD yang berisi menu-menu yang dapat diklik untuk menampilkan sebuah informasi tertentu
- CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya. CD Interaktif memakai media *off line* berupa CD sementara Internet memakai media *online*

Kelebihan CD Interaktif



- Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer
- Menambah pengetahuan.
 - Pengetahuan yang dimaksud adalah materi pelajaran yang disajikan CD Interaktif
- Tampilan audio visual yang menarik
- dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan

Jenis CD Interaktif



- **Komersial,**
 - seperti CD Interaktif tutorial maupun pembelajaran untuk anak-anak.
- **Non-Komersial,**
 - seperti CD Interaktif profil pemerintahan, wisata, kota, maupun profil perusahaan.

CD Interaktif sebagai bagian dari Desain Komunikasi Visual



- Tampilan halaman CD Interaktif merupakan sebuah proses komunikasi yang disampaikan secara visual
 - Target: bagaimana materi tersebut dapat diterima oleh komunikan dengan efektif
- Perancang harus menyampaikan informasi tersebut secara fungsional, elegan, sistematis, proporsional, sederhana, dan ekonomis.
- CD Interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi visual
- kaidah-kaidah perancangan CD Interaktif adalah kaidah-kaidah yang berkaitan dengan desain komunikasi visual

Elemen-elemen Perancangan CD Interaktif



- Pada dasarnya sama dengan merancang halaman web.
- Elemen pokok: tipografi, simbolisme, ilustrasi dan fotografi
- Unsur utama: huruf, warna, gambar, model kartun, foto, animasi, tiga dimensi, bentuk-bentuk geometri, tekstur, dan manusia.

SISTEM YANG INTERAKTIF



- **Halaman Multimedia Interaktif yang Interaktif**
- **Sistem yang Mudah Digunakan**
- **Sistem yang Ergonomik**



- **Halaman Multimedia Interaktif yang Interaktif**
 - *Workspace*
 - *Mudah digunakan*
 - *Ergonomic*
 - *Cognitive Psychology*



- **Sistem yang Mudah Digunakan**

- Perancangan berbasis pemakai
- Perancangan secara partisipatif
- Perancangan secara eksperimental
- Proses perancangan, pengujian, pengukuran dilakukan dengan prosedur yang tetap sampai memenuhi spesifikasi yang diharapkan



- **Sistem yang Ergonomik**

- Karakter dalam pembangunan antar halaman sistem
- Pemilihan warna
- Perpaduan warna
- Kompleksitas sajian