

HAKIKAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN

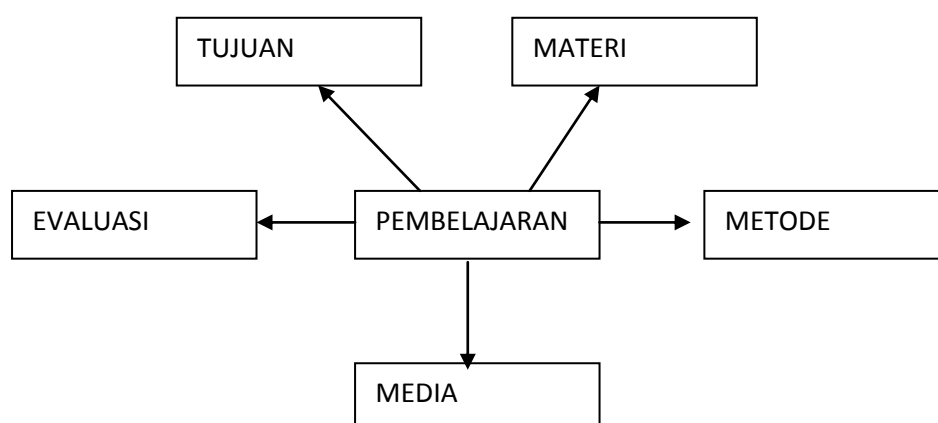
A. Pembelajaran Sebagai Proses Komunikasi

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran melibatkan dua pihak, yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan).

Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran (media) dalam komunikasi tersebut. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media termasuk dalam media pembelajaran.

B. Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran

System adalah suatu totalitas yang terdiri dari sejumlah komponen atau bagian yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu dengan yang lainnya. Pembelajaran dikatakan sebagai sebuah system karena didalamnya mengandung komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.



C. Pengertian Media

Kata "media" berasal dari bahasa latin, merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar. Pengertian media menurut beberapa ahli :

- Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).

media pembelajaran merupakan wadah dari pesan, materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai adalah proses pembelajaran.

D. Manfaat Media

Secara umum, media mempunyai kegunaan :

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
3. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung anatar murid dengan sumber belajar.
4. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya.
5. Member rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, 1985 :

1. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar
2. Pembelajaran dapat lebih menarik
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar
4. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek
5. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan
6. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan

7. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan
8. Peran guru berubah kearah positif.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini :

1. Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung makna bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar
4. Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.
5. Media pembelajaran bias berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Fungsi ini mengandung arti bahwa dengan media pembelajaran, siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih cepat dan mudah.
6. Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kulaitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Selain fungsi-fungsi tersebut, media pembelajaran memiliki nilai dan manfaat sebagai berikut :

1. Membuat konkrit konsep-konsep yang abstrak.
2. Menghadirkan objek-objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat dalam lingkungan belajar.

3. Menampilkan objek yang terlalu besar atau kecil.
4. Memperllihatkan gerakan yang terlalu cepat atau terlalulambat.

KLASIFIKASI MEDIA

A. Pengelompokan Media Pembelajaran

Ada beberapa cara yang digunakan untuk mengklasifikasikan media, salah satunya dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media, ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan.

B. Kelompok Media

1. Media Grafis

Adalah media visual yang menyajikan fakta, ide, atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-angka, dan symbol/gambar. Yang termasuk media grafis antara lain :

- Grafik
- Diagram
- Bagan
- Sketsa
- Poster
- Papan Flanel
- Bulletin Board

2. Media Cetak

Adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset.

Jenisnya antara lain :

- Buku Teks, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
- Modul, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa.
- Bahan Pengajaran Terprogram, yaitu paket program pengajaran individual, hamper sama dengan modul. Perbedaannya, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topic-topik kecil untuk setiap halamannya.

3. Media Diam

Adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi.

Kelompok ke dua : Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsure gerakan. Jenis media ini diantaranya : OHP/OHT, Opaque Projektor, Slide dan Filmstrip.

Kelompok ke tiga: Media Audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Jenis media audio ini diantaranya adalah :

1. Media Radio

Adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar.

2. Media Alat Perekam Pita Magnetik

Adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio.

Kelompok ke empat Media Audio Visual Diam

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Kelompok Kelima : Film (Motion Pictures)

Yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak.

Kelompok Keenam : Televisi

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis ini diantaranya : Televisi terbuka (open broadcast television), televisi siaran terbatas/TVST (Cable circuit Television/CCTV) dan video-cassette recorder (VCR).

Kelompok Ketujuh : Multi Media

Merupakan suatu system penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket.

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Media merupakan salah satu factor penentu keberhasilan pembelajaran. Selain itu, media juga membantu memperjelas pesan pembelajaran. Keberhasilan penggunaan media, tidak terlepas dari bagaimana media itu direncanakan dengan baik. Media yang dapat mengubah perilaku siswa (behavior change) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu, tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran.

B. Sistematika Perencanaan Media

➤ Hakikat Perencanaan Media

Bila kita akan membuat program media pembelajaran kita diharapkan dapat melakukannya dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Dalam membuat perencanaan itu, ada beberapa pertanyaan yang perlu kita jawab. namun harus ditindak lanjuti dengan cara menuliskannya sehingga terwujud sebuah dokumen perencanaan media. Jadi, hakikat perencanaan tidak cukup dengan niat dan ide cemerlang dalam membuat media, namun perlu dipersiapkan dalam bentuk naskah perencanaan media.

C. Penulisan Naskah Media

Naskah dalam perencanaan program media dapat diartikan sebagai pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk visual, grafis dan audio sebagai acuan dalam pembuatan media tertentu, sesuai dengan tujuan dan kompetensi tertentu.

TEKNIK PEMILIHAN MEDIA

A. Pendahuluan

Dilihat dari pengadaannya media pembelajaran dikelompokkan ke dalam dua jenis yaitu, media yang sudah tersedia di pasaran dan media yang dirancang sendiri oleh guru. Untuk mempersiapkan jenis media yang kedua ini diperlukan banyak tenaga dan biaya, namun walaupun begitu tujuan yang diharapkan dapat tercapai dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Masalah-masalah yang berkaitan dengan hasil pembelajaran siswa tidak akan terjadi apabila guru memahami konsep prosedur dan model yang tepat dalam memilih media pembelajaran. Oleh karena itu BBM harus dipelajari dengan cermat.

B. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media

a. Alasan Teoritis Pemilihan Media

Media merupakan salah satu komponen utama dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan, oleh karena itu media identik dengan guru. Itu artinya proses pemilihan media sangat penting sebab kedudukannya menunjang keberhasilan pembelajaran.

Kedudukan media dalam pola pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Yang menjadikan alasan teoritis mendasar dalam pemilihan media karena penggunaan media akan meningkatkan kebermaknaan hasil belajar.

Media yang dapat digunakan diantaranya OHP, TV, Slide Projector, Multi Media Projector, dsb.

b. Alasan Praktis Pemilihan Media

Menurut Arif Sadirman (1996:84) penyebab orang memilih media diantaranya:

1. **Demonstration.** Media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan, dan lain-lain. Media berfungsi sebagai alat peraga pembelajaran.
2. **Familiarity.** Pengguna media pembelajaran menggunakan media tersebut karena merasa sudah menguasainya.
3. **Clarity.** Guru menggunakan media pembelajaran untuk lebih memperjelas pesan pembelajaran dalam memberikan penjelasan yang lebih konkret.
4. **Active Learning.** Guru menggunakan media ini sebab dapat mempengaruhi efektivitas program belajar mengajar dan siswa ikut berperan secara aktif baik secara fisik, mental maupun emosional.

C. Kriteria Pemilihan Media

a. Kriteria Pemilihan Media

1. Kriteria pertama, kesesuaian dengan tujuan (instructional goals). Perlu dikaji tujuan pembelajaran apa yang ingin dicapai dalam suatu kegiatan pembelajaran. Dengan tujuan ini dapat dianalisis media apa yang dapat dipergunakan.
2. Kriteria kedua, kesesuaian dengan pembelajaran (instructional content). Bahan atau kajian yang akan diajarkan dalam program pembelajaran tersebut dapat menentukan media yang dipergunakan.
3. Kriteria ketiga, kesesuaian dengan karakteristik pebelajar atau siswa. Dalam hal ini media haruslah familiar dengan karaktreistik siswa atau guru, yaitu mengkaji sifat-sifat dan cirri media yang digunakan.
4. Kriteria keempat, kesesuaian dengan teori. Media yang dipilih bukan karena fanatisme guru terhadap suatu media yang disukai atau bagus, namun yang memiliki fungsi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.
5. Kriteria kelima, kesesuaian dengan gaya belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian media harus didasarkan atas kondisi psikologis siswa. Ada siswa yang mudah memahami tipe visual, auditif, dan sebagainya.
6. Kriteria keenam, kesesuaian dengan kondisi lingkungan, fasilitas pendukung, dan waktu yang tersedia. Bagus atau tidaknya sebuah media didukung oleh fasilitas dan waktu yang tersedia agar lebih efektif.

b. Kriteria Khusus Pemilihan Media

1. Access : media yang tersedia harus mudah didapatkan dan dapat dimanfaatkan oleh murid.
2. Cost : harga suatu media harus sesuai dengan aspek manfaatnya.
3. Teknologi : teknologinya tersedia dan mudah untuk dipergunakan.
4. Interactivity : media dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktifitas.
5. Organization : media harus mendapat dukungan dari pimpinan sekolah atau yayasan.
6. Novelty : kebaruan dari media harus menjadi pertimbangan sebab media yang lebih baru biasanya lebih menarik bagi siswa.

D. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran

a. Format Pemilihan Media

Menurut Arif Sadirman (1996:87) format pemilihan media yaitu:

1. Format flowchart : menjelaskan proses pemilihan media dengan mengikuti alur/flow dengan system pengguguran sampai pada suatu keputusan akhir membeli atau tidak media tersebut.

2. Format matrix : format ini berbentuk kolom yang mangaitkan atau mencocokkan satu variabel dengan variabel lainnya (sifat, kelebihan, fungsi, kegunaan, dan lain-lainnya).

3. Format checklist : kita tinggal memberikan penilaian dengan member tanda dan nilai pada rentang penilaian media.

b. Prosedur Pemilihan Model Assure

1. Analisis learner characteristics : tahap pertama melakukan analisis terhadap karakteristik siswa yaitu karakteristik umum (berkaitan dengan usia dan pengalamn belajar, latar belakang keluarga, social budaya dan ekonomi) dan karakteristik khusus (pengetahuan, skill, dan kelakuan siswa).

2. State Objettives : langkah selanjutnya menentukan tujuan pembelajaran atau kompetisi yang diharapkan tercapai.

3. Select, modify or design material : selanjutnya pemilihan media, memodifikasi media yang sudah ada atau merancang sesuai kebutuhan

4. Utilitize materials : setelah media dipilih sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajar n, maka langkah selanjutnya adalah menggunakan media dalam pembelajaran.

5. Require learner response : selanjutny aperlu diami respon siswa terhadap penggunaan media tersebut, apakah dapat dipahami, dimengerti dan memudahkan siswa atau tidak.

6. Evaluate : tahap akhir adalah melakukan evaluasi yang merupakan suatu proses membuat keputusan suatu objek.

c. Prosedur Pemilihan Model Anderson

1. Menentukan karakteristik pesan yang akan disampaikan, apakah berupa fakta, konsep, gagasan, hokum, teori dan sebagainya.

2. Mengkaji bagaimana metode yang tepat sesuai karakteristik pesan pembelajaran.

3. Menganalisis pesan pembelajaran lebih operasional (terutama kaitannya dengan karakteristik tujuan)

4. Menentukan media yang cocok sesuai dengan tujuan dan karakteristik siswa.

5. Melakukan evaluasi untuk mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan media yang dimiliki.

6. Melakukan perencanaan untuk pengrmbangan dan produksi media.

TEKNIK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Pada konsep pembelajaran tradisional, guru berperan sebagai transformator akibatnya siswa kurang aktif karena hanya menerima materi saja. Hal ini tidak sesuai dengan konsep pembelajaran yang memandang siswa individu yang aktif, memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dieksplorasi secara optimal. Untuk itu guru dituntut untuk dapat merancang sebuah pembelajaran yang baik.

Media pembelajaran yang baik memiliki tingkat relevansi dengan tujuan, materi dan karakteristik siswa. Disinilah guru berperan sebagai kreator untuk menciptakan media yang menyenangkan bagi siswa.

B. Pembuatan Media Grafis

a. Membuat Flipchart

➤ Pengertian

Flipchart adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50X75 cm atau 21X28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat bagian atasnya. Flipchart hanya cocok untuk pembelajaran kelompok kecil yaitu 30 orang.

➤ Kelebihan flipchart

Kelebihan flipchart diantaranya: mampu menyajikan pesan pembelajaran secara singkat dan praktis, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan, bahan dan pembuatan relative murah (kertas apa saja dapat digunakan), mudah dibawa kemana-mana dan meningkatkan aktifitas belajar siswa.

➤ Cara Mendesain Flipchart

Cara mendesain flipchart : menentukan tujuan pembelajaran, menentukan bentuk flipchart membuat ringkasan materi, merancang draft kasar atau sketsa, memilih warna yang sesuai, dan memilih bentuk huruf yang sesuai.

➤ Cara Menggunakan Flipchart

Cara menggunakan flipchart diantaranya mempersiapkan diri, penempatan yang tepat, pengaturan siswa, pengenalan pokok materi, menyajikan gambar, memberikan kesempatan untuk bertanya dan menyimpulkan materi.

b. Membuat Flash Card

➤ Pengertian Flash Card

Flash card adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25x30 cm. gambar-gambarnya dapat berupa gambar atau foto yang ditempel pada lembaran flash card.

➤ Kelebihan Flash Card

Kelebihan flash card diantaranya mudah dibawa-bawa, praktis, gampang diingat dan menyenangkan.

➤ Cara Pembuatan

Siapkan kertas yang agak tebal, setelah itu dipotong dengan ukuran 25X30 cm, selanjutnya gambarkan atau tempel objek yang diinginkan. Selanjutnya beri tulisan pada bagian kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya.

➤ Persiapan penggunaan diantaranya : mempersiapkan diri, mempersiapkan flash card, mempersiapkan siswa dan tempat.

➤ Cara menggunakan

- Kartu-kartu yang sudah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- Cabutlah satu persatu setelah guru selesai menerangkan
- Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru tersebut satu persatu, lalu letakkan kartu-kartu tersebut dalam suatu kotak secara acak, siapkan siswa yang akan berlomba untuk mengambil kartu yang diinstruksikan guru.

c. Membuat Flanelgraf

➤ Pengertian Flanelgraf

Flanelgraf adalah media pembelajaran yang berupa guntingan-guntingan gambar atau tulisan yang dibelakangnya dilapisi dengan ampelas.

➤ Kelebihan Flanelgraf

Kelebihan flanelgraf adalah : gambar-gambar yang dipindahkan dapat mengalihkan perhatian siswa, gambar-gambar dapat ditambah dan dikurangi jumlahnya, dan pembelajaran dapat diseting sesuai kebutuhan.

➤ Cara Pembuatan

Siapkan papan dengan ukuran 50 X 75 cm untuk menempelkan gambar-gambar. Setelah itu siapkan bahan panel sesuai dengan papan, lalu tempelkan. Selanjutnya tempelkan gambar-gambar yang telah dipersiapkan pada papan flannel.

➤ Persiapan Penggunaan

Persiapan penggunaan diantaranya : persiapan diri, siapkan peralatan, siapkan tempat penyajian dan siapkan siswa.

➤ Cara menggunakan

Mulailah dengan bercerita terlebih dahulu lalu masuk ke pelajaran. Libatkan siswa dalam penyajiannya, seperti meminta salah seorang siswa untuk mengulangi penyajian. Selanjutnya, menilai alat dan penyajian.

d. Membuat Bulletinboard

➤ Pengertian Bulletinboard

Bulletinboard adalah papan yang khusus dipergunakan untuk mempertunjukkan contoh pekerjaan siswa, bagan, gambar, poster dan objek dalam bentuk tiga dimensi.

➤ Kelebihan

Kelebihan bulletinboard diantaranya : tempat untuk memajang hasil karya siswa, dapat mempersatukan semangat kelas, mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk dan merupakan sarana kompetisi.

➤ Cara Pembuatan

Sediakan papan yang dicat dengan warna yang sesuai, setelah it dilapisi dengan flannel atau sterofom. Untuk menjaga keamanan, pasang kaca yang dilengkapi dengan kunci pengaman. Setelah itu, berilah judul yang menarik dengan ukuran yang jelas agar terlihat. Selanjutnya tempelkan gambar, kartun, objek, buku, poster dan lain-lain.

C. Pembuatan Media Presentasi

a. Dasar Presentasi Dengan Powerpoint 2003

Powerpoint merupakan suatu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan relatif murah.

b. Prosedur Pengembangan

Prosedur pembuatan presentasi diawali dengan:

1. Identifikasi program untuk melihat kesesuaian antara program yang dibuat dengan materi.
2. Mengumpulkan bahan pendukung sesuai dengan kebutuhan materi dan sasaran seperti video, gambar, animasi dan suara.
3. Proses pengerjaan di Powerpoint, lalu mengubah hasil akhir persentasi.
4. Melakukan review program.

c. Pengenalan Elemen Pokok

1. Menu File. Berisi: New, Open Program, Save dan Save as, Save as web pages dan package for CD.

2. Menu Edit. Berfungsi untuk memperbaiki dokumen atau objek-objek didalam bidang kerja yang sedang diproses.
3. View. Berfungsi untuk mengatur tampilan slide, baik dalam pengerjaan program persentasi maupun menjalankan program.
4. Insert. Digunakan untuk membuat slide baru, memberikan nomor slide, memasukan slide pada bidang kerja.
5. Format. Digunakan untuk mengatur dan memformulasikan tampilan slide persentasi agar lebih menarik.
6. Slide Show. Berfungsi untuk menampilkan program, mengatur animasi, merekam suara dan mengatur transisi.

d. Membuat Documen Baru

Untuk membuat document baru, dapat mengklik menu File, lalu pilih New. Maka di layar akan tampak bidang kerja dengan posisi slide normal. Atau dapat pula menekan Ctrl dan N pada keyboard.

1. Membuat persentasi dengan design template: dokumen yang kita buat telah diberikan pilihan templates yang secara otomatis muncul, seperti Color Schemes, Animation Schemes, Scroll Bar dan Browse.
2. Membuat dokumen baru dengan Auto Content Wizard: fasilitas untuk mempermudah kita dalam membuat dokumen baru dengan cara mengikuti petunjuk wizard.

e. Mengatur Slide Master

Slide master merupakan fasilitas dalam Powerpoint yang digunakan untuk membuat satu slide yang dijadikan master baik backgroundnya, layoutnya, header dan footer yang tampil di setiap slide. Mengaktifkannya dapat dengan cara memilih menu View! pilih master! pilih slilde master'!

Seleksi objek yang akan dianimasikan, lalu klik custom animation. Setelah it akan muncul efek animasi seperti Add Effect. Di dalam menu modify terdapat tiga fasilitas yaitu start, direction dan speed.

f. Mengatur Transisi

Transisi adalah efek pada setiap pemindahan slide. Transisi diperlukan untuk menambah tampilan persentasi lebih smoot, tidak kaku dan enak untuk dilihat. Cara mengaktifkannya adalah pilih menu Slide Show, lalu pilih slide transition.

g. Mengatur Hyperlink

Dengan link kita dapat menghubungkan beberapa objek baik dalam satu file maupun dalam file yang berbeda. Untuk mengaktifkan link dapat dilakukan dengan cara: klik kanan pada objek yang akan diberi link, lalu pilih hyperlink. Selanjutnya, Link to menunjukkan file alamat file yang dituju meliputi Exiting file or Web Page, Place ini this document, Create New Document dan E-Mail address.

h. Menjalankan PowerPoint

1. Menjalankan persentasi dengan Slide Show: slide show digunakan untuk menjalankan seluruh slide yang sudah ada dalam bentuk persentasi. Caranya dengan menekan F5.

2. Mengatur slide yang akan ditampilkan: Slide Show'! Setup Show'! lalu akan muncul kotak dialog show yang selanjutnya akan kita isi.

3. Mengatur lamanya tampilan slide vdengan slide timings: Slide Show'! rehease timing'! lalu pilih berapa lama slide tersebut ditampilkan di layar monitor.

4. Merekam suara penyaji atau pembicara: dilakukan oleh penyaji yang berhalangan hadir. Merekam dapat dilakukan dengan medmanfaatkan tampilan Slide Sorter View.

k. Tips Desain Persentasi Dengan PowerPoint

1. Tampilkanlah unsure gambar, video, animasi dan suara pada persentasi anda.

2. Buatlah b ackround sendiri pada persentasi anda.

3. Bila latarnya gelap, maka pergunakanlah teks dengan intensitas yang terang.

4. Gunakanlah warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan focus pada penyajian.

5. Gunakan huruf-huruf yang memiliki karakter yang kuat dan tegas.

6. Sajian informasi bukan kata-kata dalam bentuk uraian dengan kalimat yang panjang.

7. Pesan lebih komunikatif bila menyajikan gambar dan grafik yang relevan.

TEKNIK MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Terkadang guru mengalami kesulitan untuk menjelaskan pokok bahasan kepada murid. Untuk menjelaskannya tidak hanya dapat dilakukan lewat tutur kata, dapat juga guru membawakan contoh gambar atau membawanya langsung ke tempat praktikum.

B. Teknik Menggunakan Media Pembelajaran

a. Menggunakan Media Berdasarkan Tempat

1. Penggunaan media di kelas

2. Penggunaan media di luar kelas seperti penggunaan kaset pelajaran bahasa Inggris dan penggunaan siaran radio untuk pendidikan.

b. Variasi Penggunaan Media

1. Media dapat dipergunakan secara perorangan
2. Media dapat dipergunakan secara berkelompok
3. Media yang dipergunakan secara massal

C. Penggunaan Media Grafis

a. Bagan

Bagan adalah kombinasi antara media grafis, gambar dan foto yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.

Kegunaan bagan adalah untuk menunjukkan hubungan keterkaitan, perbandingan, jumlah yang relatif, perkembangan tertentu, proses tertentu mengklasifikasi dan pengorganisasian.

b. Grafik

Grafik dapat diartikan sebagai media yang memvisualisasikan data-data dalam bentuk angka. Tujuan pembuatan grafik adalah menunjukkan perbandingan, informasi kualitatif dengan cepat serta sederhana.

c. Komik

Komik adalah bentuk kartun yang menggambarkan karakter yang menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.

d. Poster

Poster mampu mempengaruhi perilaku, sikap dan tata nilai masyarakat untuk berubah atau melakukan sesuatu. Kekuatan poster kemudian dijadikan sebagai media pembelajaran.

e. Media foto

Foto merupakan media yang populer sebab cukup praktis, sederhana, mudah digunakan dan tidak membutuhkan media lain. Penggunaannya untuk tujuan-tujuan pembelajaran yang spesifik.

D. Penggunaan Media Elektronik

a. Over Head Projector

Fungsi OHP: memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relative pendek, dengan hasil tulisan atau gambar yang cukup besar.

2. Jenis-jenis OHP: OHP type standart, dan OHP type portable.

3. Bagian OHP: kepala projector, pengontrol focus tempat transparan lensa freensel, scrool, rumah atau badan projector, dan saklar.

b. Media Audio

1. Radio Pendidikan

2. Alat perekam: pada umumnya menggunakan type yang menggunakan bahan pita magnetic atau pita radio untuk merekam materi mata pelajaran

3. Laborotarium bahasa

c. Multi M esia Projector

1. Perangkat Presentasi: OHP, visualize, projector video, PCB, dan sebagainya

2. Kelebihan Multimedia P rojector mampu menampilkan unsure-unsur media seperti gambar, text, video dan lain-lain, dapat dikoeksikan dengan perangkat lain dan dapat digunakan untuk kegiatan presentasi

3. Karakteristik Multimedia Projector: resolusi, kecerahan, warna dan kontras rasio

4. Cara penggunaaaan Multimedia Projector: Menginstalasi sebelum digunakan mematikan dengan menekan tombol on-off mencabut kabel saluran listrik dari projector, kondisi lensa bersih, ventilasi untuk mengatur sirkulasi udara, tas LCD untuk pengamanan, koneksi kabel harus dibersihkan, lipatan kabel tidak menukik dan menggunakan stabilizer.

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Tujuan dan Jenis Evaluasi Media Pembelajaran

a. Tujuan evaluasi media pembelajaran

- Memilih media pendidikan yang akan digunakan oleh kelas
- Melihat prosedur atau mekanisasi penggunaan suatu alat
- Menilai kemampuan guru menggunakan media pendidikan
- Memberiakan informasi untuk kepentingan administrasi
- Untuk memperbaiki alat media it u sendiri

b. Jenis evaluasi media pembelajaran

- Evaluasi bahan bacaan (buku)

- Evaluasi media gambar diam (fotografi)
- Evaluasi media grafis (bagan dan diagram)
- Evaluasi media yang diproyeksikan (OHP, Slide, dan filmstrip)
- Evaluasi media audio
- Evaluasi media video dan film
- Evaluasi media computer

B. Prosedur/Tahapan-tahapan Evaluasi Media Pembelajaran

a. Evaluasi satu lawan satu

Evaluasi ini dilaksanakan dengan anda memilih dua orang atau lebih siswa yang dapat mewakili populasi target dari media yang dibuat.

b. Evaluasi kelompok kecil

Media dicobakan kepada sepuluh atau duapuluh orang siswa yang dapat mewakili populasi target

c. Evaluasi lapangan

Evaluasi lapangan merupakan tahap akhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Media ini dicobakan kepada 30 orang siswa dengan berbagai karakteristik.

Tugas Menganalisis Buku Media Pembelajaran Geografi

Diajukan untuk memenuhi tugas mata kuliah Media Pembelajaran Geografi



Disusun oleh :

Afrizal Fadhilah

0705517

JURUSAN PENDIDIKAN GEOGRAFI

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2008