



M E D I A

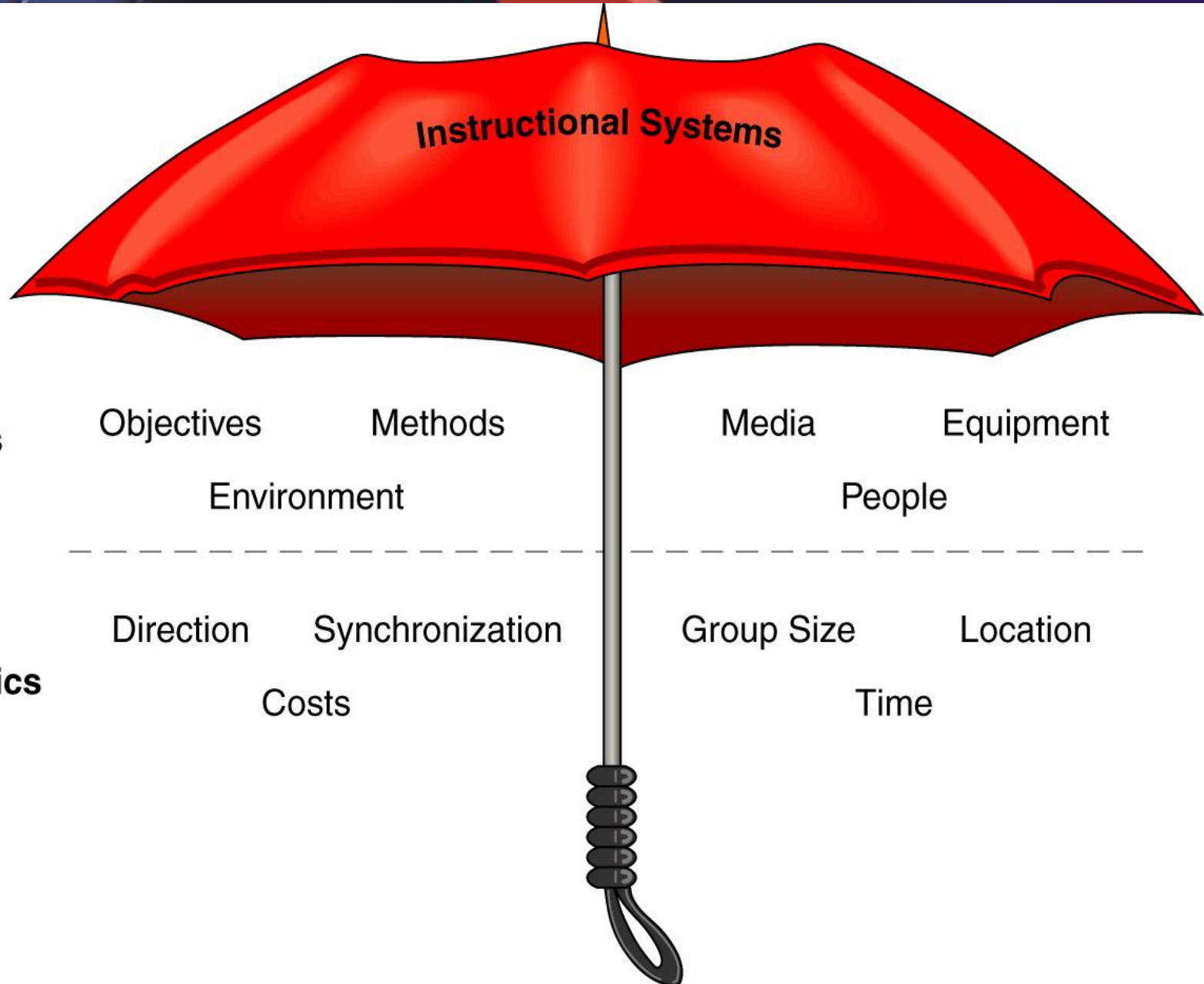
P E M B E L A J A R A N

munir@upi.edu

PENGANTAR

- Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya media pembelajaran dapat menghantarkan peran dan fungsi media menjadi semakin luas dan luwes.
 - **Media pembelajaran dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan produktivitas, efektivitas, efisiensi dan kesejahteraan.**
 - **Media pembelajaran dapat membantu menyelesaikan masalah, proses mengetahui masalah, memperkirakan beberapa pilihan penyelesaian, mengimplementasikan penyelesaian dengan berhasil dan menyebarkan hasil dari penyelesaian tersebut.**
 - **ICT menciptakan inovasi dalam media pembelajaran. Inovasi merupakan usaha untuk penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam mengadaptasikan situasi PBM dan sumber daya media pembelajaran (SDM, Kurikulum, Desain, peralatan).**
- **Sistem Pembelajaran memerlukan media pembelajaran dalam PBM dan komponen yang lainnya**

Komponen Sistem Pembelajaran



Components

Objectives

Methods

Media

Equipment

Environment

People

Direction

Synchronization

Group Size

Location

Characteristics

Costs

Time

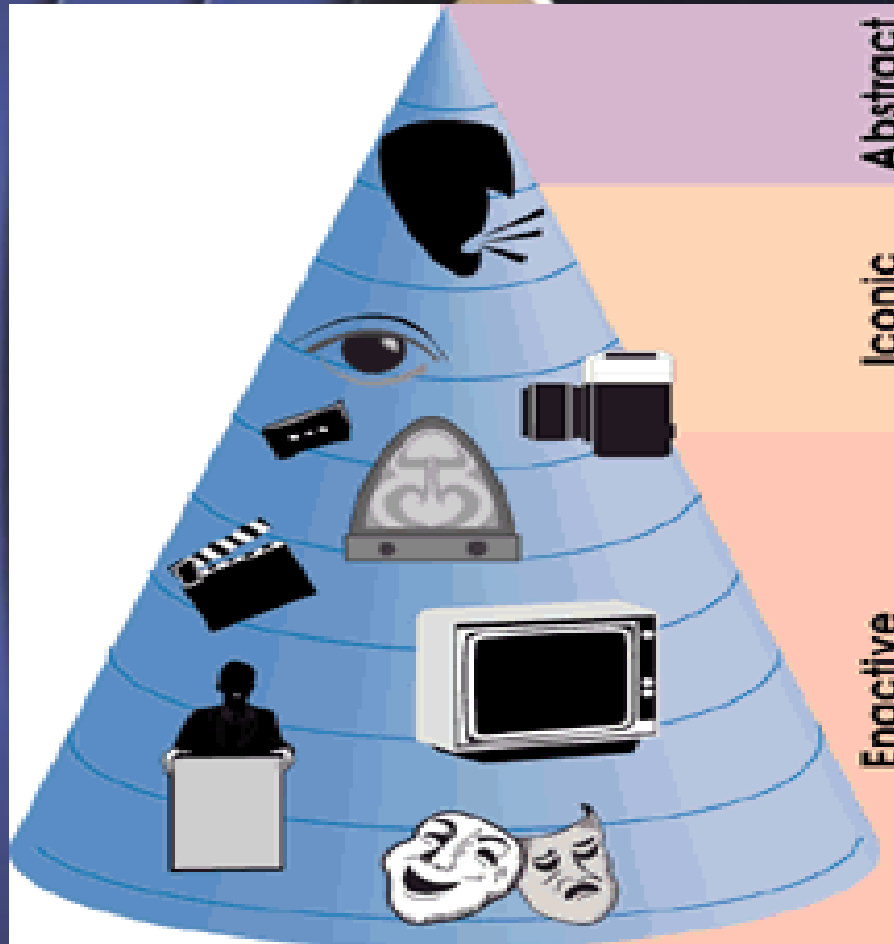
Pengertian Media Pembelajaran

- Secara fisik bermakna medium untuk mengkomunikasi pesan pembelajaran (Gagne)
- Model stimulus – interaksi manusia, realita, gambar, simbol tulisan, suara (Rowntree)
- Software berikut hardware yang digunakan dalam komunikasi pembelajaran (Heidt)

Tujuan Media Pembelajaran

- Secara umum: tujuan media pembelajaran adalah untuk menciptakan PBM menjadi efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menggunakan media yang bervariasi.

Tipe-Tipe Media Pembelajaran

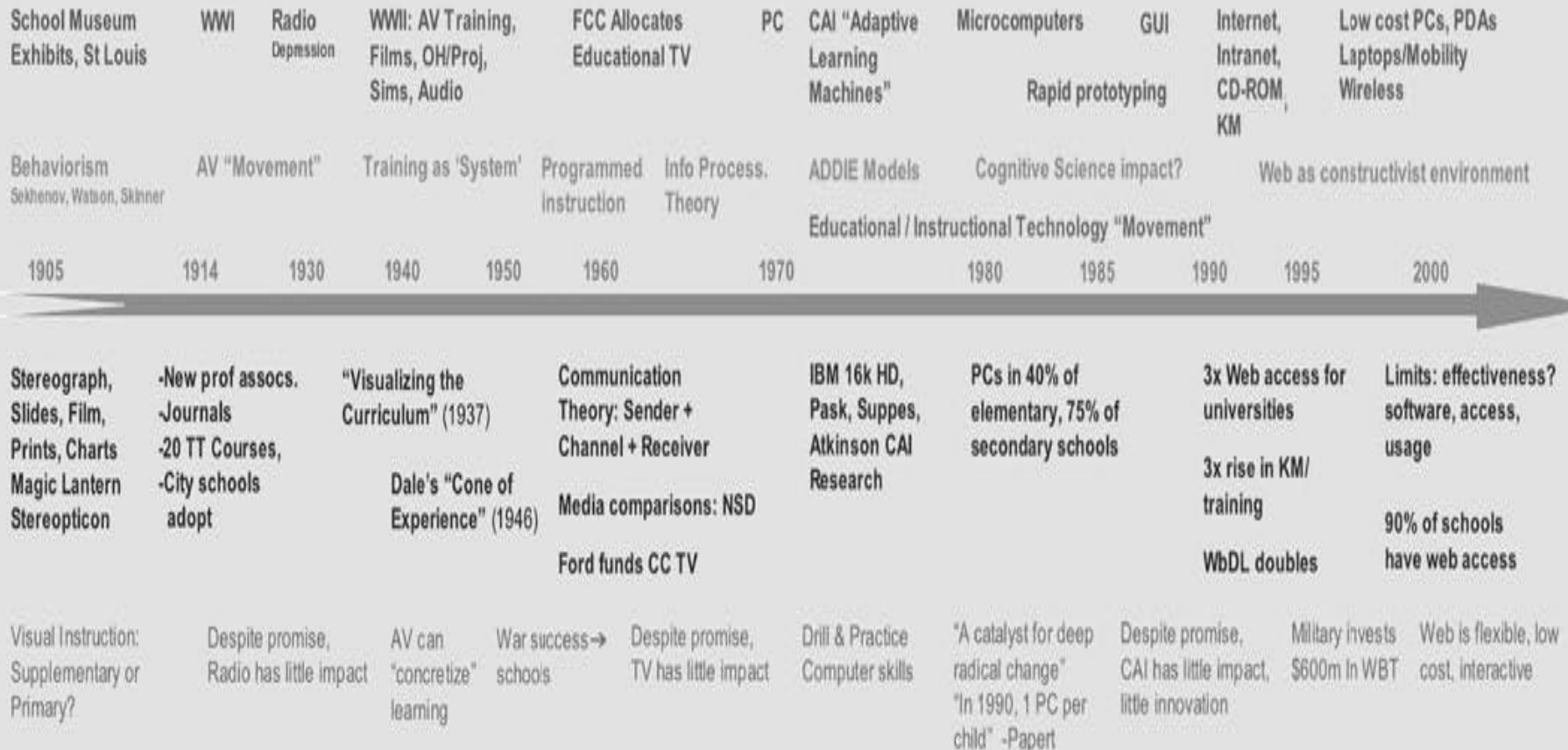


- Tulisan teks
- Ikon / simbol
- Grafik
- Rekaman Audio
- Gambar
- Video - Film
- Live audio
- Live presentation
- Pertunjukkan

Timeline Media Pembelajaran

Instructional Technologies Timeline

1900-2004



Menafsirkan Masalah Penentuan Media

- Langkah 1: Goreskanlah pulpen dan pensil Bapak dan Ibu ke dalam kertas dan cobalah gambarlah seekor kancil !
- Langkah 2: Tanyalah teman yang ada disamping kiri dan kanan. Bagaimana menurut pendapat mereka?

Menghadap ke kanan :	Hasil	lurus, religius, serius.
Menghadap ke kiri :	?	negatif, cenderung mikir sex.
Menghadap ke depan :	?	netral, tidak memihak, obyektif.
Tampak dari atas :	?	helicopter view, leader
Tampak dari belakang :	?	Susah ditebak jalan pikirannya
Tampak dari bawah :	?	Ada masalah kejiwaan

Faktor dalam Memilih Media Pembelajaran

- Tipe tugas belajar (learning task)
- Keterampilan, kemampuan pendidik, dll
- Karakteristik siswa
- Pertimbangan praktis
- Kondisi fisik
- Target populasi
- Mata pelajaran dan pencapaian tujuan belajar

Model Memilih Media

ACTIONS model

Access

Cost

Teaching and
learning

Interactivity and
user friendliness

Organisation

Speed

ASSURE Model

Analyze Learners

State Objectives

Select Methods, Media, and
Materials

Utilize Media and Materials

Require Learner
Participation

Evaluate and Revise

Seleksi Media Pembelajaran

Table I for about.com article, *Selecting Effective Instructional Media*

Copyright © 2002, John E. Carpenter, all rights reserved.

Licensed to About.com for Web publication, with worldwide electronic rights.

Media Selection Examples

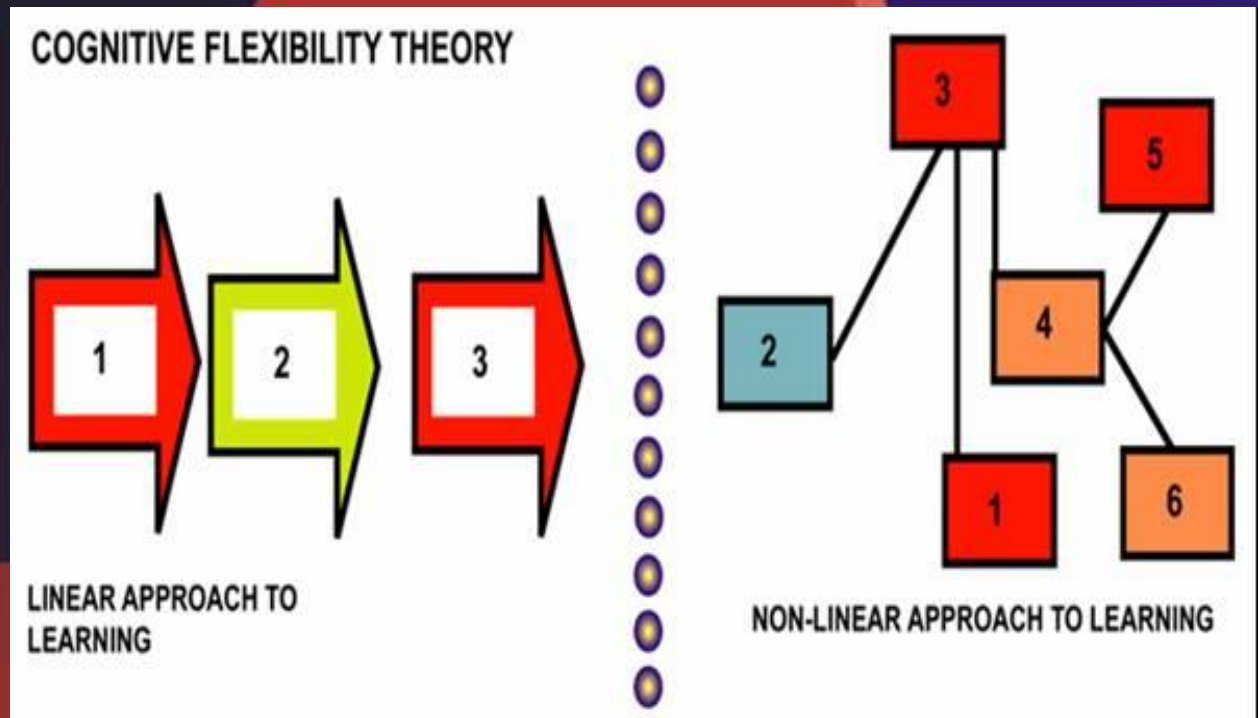
Requirement (objective level)	Single Presentation	Simultaneous, One-Time, Multi-Site	Multiple Presentations, Unchanged	Multiple Presentations, Tailored	Changing Requirements	Complex Skill Proficiency
Organization Announcement to Group (Awareness)	All-hands meeting, with visual aids	Satellite Video; VTC; Teleconf with speakerphone	Video; Multimedia CD; Webcast; Brochure	Video or Viewgraphs with Presenter follow-up	N/A	N/A
Employee Benefits Briefing (Comprehension)	All-hands meeting, with take-home materials	Satellite Video; VTC; Teleconf with speakerphone	Video or Viewgraphs with Presenter follow-up	Subject Matter Expert Presenter	Subject Matter Expert Presenter	Subject Matter Expert Presenter
Change in Legal Requirements (Application, Analysis)	All-hands meeting, with take-home materials	Satellite Video; VTC; Teleconf with speakerphone	Video or Viewgraphs with Presenter follow-up	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Presenter	Subject Matter Expert Presenter
Effective Sales Technique (Synthesis, Eval.)	All-hands meeting, with take-home materials	Satellite Video; VTC; Teleconf with speakerphone	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor
Skill Set for Certification (all Cognitive levels)	N/A	N/A	Readings, Interactive CBT, Example problems, projects	Readings, Viewgraph Lectures, Example problems, projects	Readings, SME Lectures, Example problems, projects	Readings, SME Lectures, Example problems, projects
Job-Related Skill (Psychomotor)	Demonstration w/ materials or equipment	Video or VTC Demo	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor
Organization Ethics & Values (Affective)	All-hands meeting, with visual aids, w/ Q&A follow-up	Satellite Video; VTC; Teleconf with speakerphone w/ Q&A follow-up	Video; Multimedia CD; Webcast, w/ Q&A follow-up	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor	Subject Matter Expert Instructor

PENGEMBANGAN MEDIA

Terdapat tiga konsep/teori dalam pengembangan media, yaitu :
(i) *Cognitive Flexibility Theory* (ii) *Adaptive Learning Theory*, dan (iii).
Preferred Modality Theory

Cognitive Flexibility Theory :

Mengandaikan bahwa media akan lebih efisien dan efektif apabila menggunakan cara yang *non-linear* sehingga tidak menyerupai metafora buku yang *linear*.



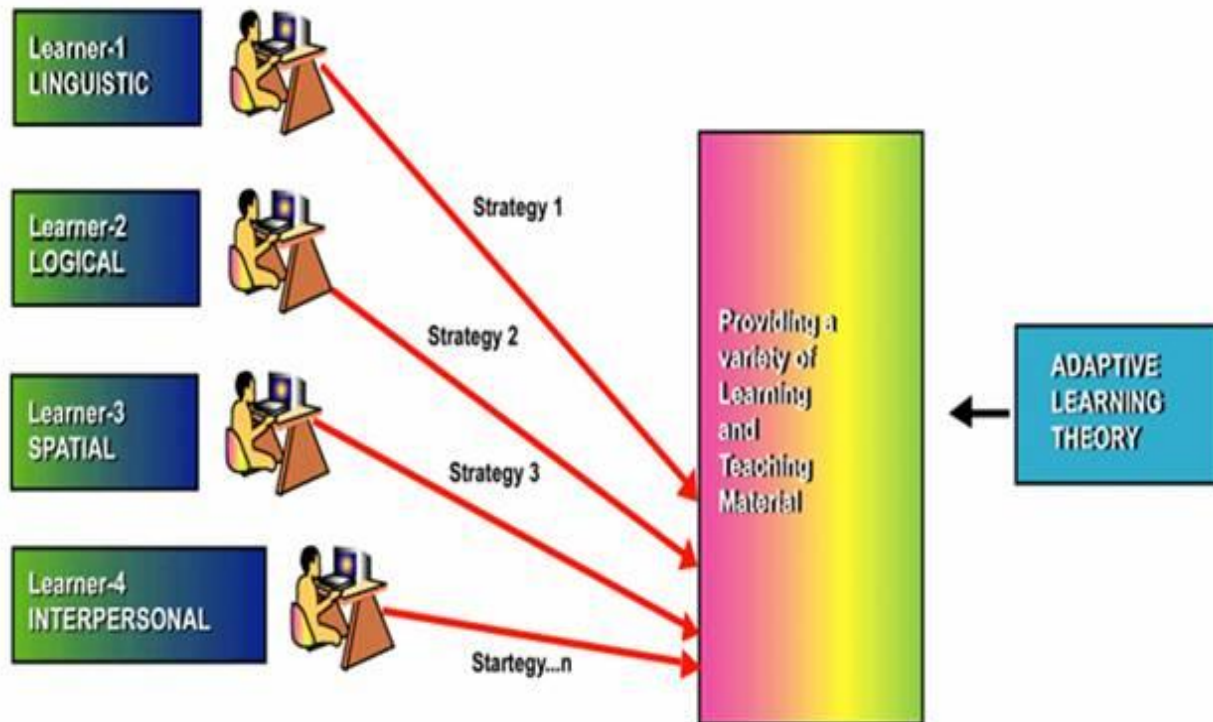
PENGEMBANGAN MEDIA

continued

Adaptive Learning Theory :

Mengandaikan bahwa media memiliki tahap kemampuan dan kapasitas yang berbeda. Pengguna perlu menggunakan berbagai media dan strategi dalam menerima, memproses dan menyampaikan informasi.

Adaptive Learning Theory



PENGEMBANGAN MEDIA

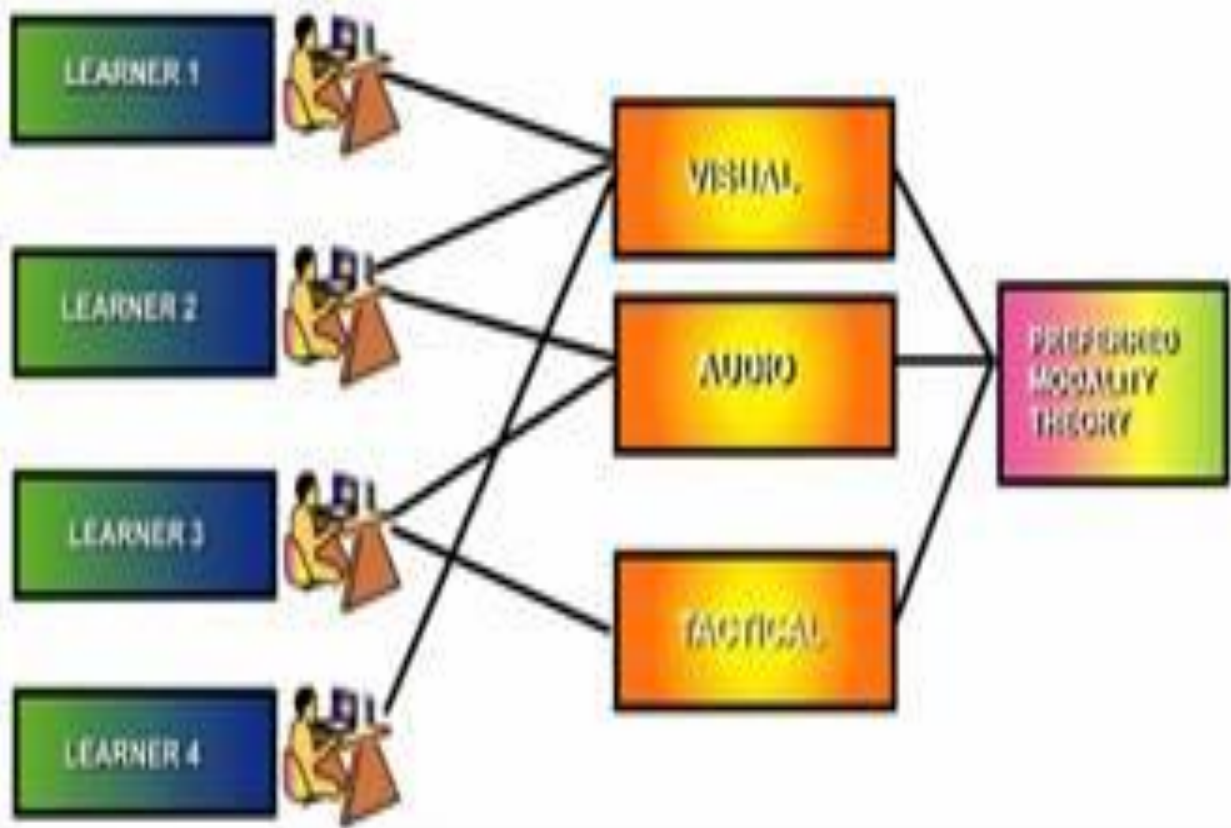
continued

Preferred Modality Theory :

Mengandaikan bahwa pengguna mempunyai kecenderungan terhadap modalitas yang berbeda. Ini akan mempengaruhi terhadap penggunaan media . Oleh itu perlu diciptakan media yang dapat memenuhi modalitas masing-masing pengguna. Dari paradigma ini lahir Multimedia : gabungan dari berbagai unsur teks, grafik, suara, animasi dan video dalam satu kesatuan yang

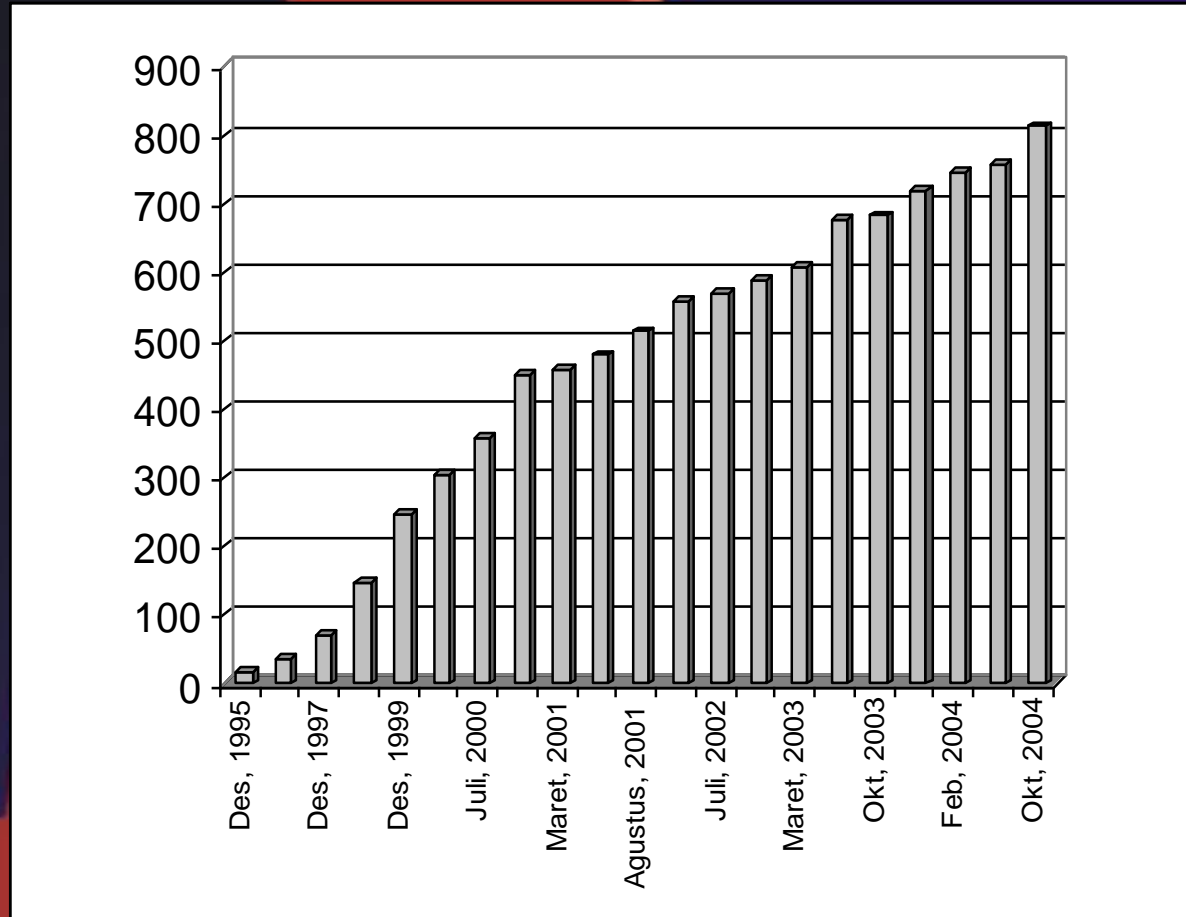
terintegrasi /terpadu.

Preferred Modality Theory



Contoh : MEDIA INTERNET

Internet telah berkembang pesat menjadi museum maya, perpustakaan maya dan pasar raya informasi maya yang paling besar di dunia. Internet dijadikan dasar pembangunan dunia Informasi sedunia. Di samping ini digambarkan jumlah pengguna internet semenjak Desember 1995 hingga Oktober 2004 dalam jutaan. Perkembangan semakin pesat 12,7% pada tahun 2004.



PENGGUNA INTERNET Di Indonesia

Tahun	Pelanggan	Pengguna (juta)
1998	134.0000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.300.000	12.000.000
2005	-	15.300.000
Perkiraan 2007	-	22.032.000

PENGGUNA INTERNET

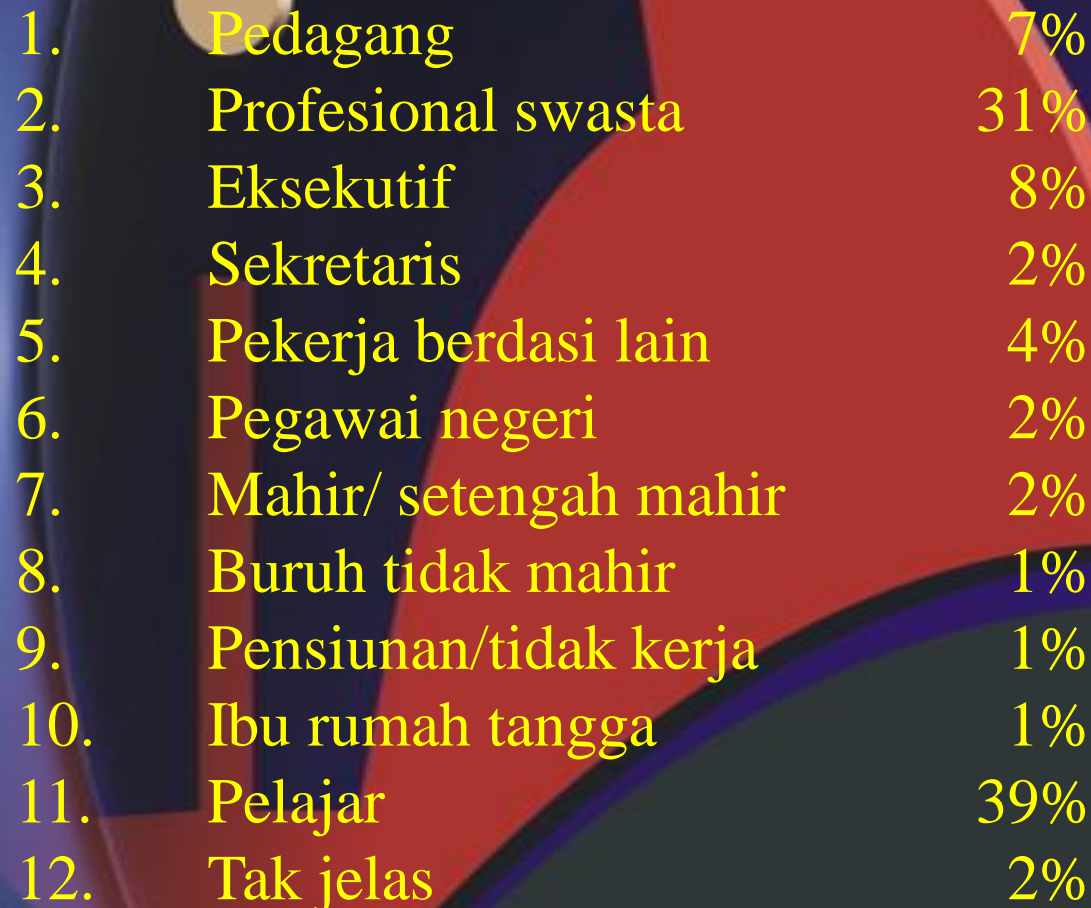
Berdasarkan Domain

ANGKA BANYAKNYA KUNJUNGAN INTERNET BERDASARKAN NAMA DOMAIN²

%	Hits per Domain	Nama Domain
23.52%	12	(.com) Commercial site
19.60%	10	(.edu) Educational site
19.60%	10	(.de) Germany
15.68%	8	(.net) Internet network
7.84%	4	(.ru) Russian Federation
5.88%	3	(.uk) United Kingdom
3.92%	2	(.ch) Switzerland
3.92%	2	(.???) Unresolved

PENGGUNA INTERNET

Berdasarkan Profesi



1.	Pedagang	7%
2.	Profesional swasta	31%
3.	Eksekutif	8%
4.	Sekretaris	2%
5.	Pekerja berdasi lain	4%
6.	Pegawai negeri	2%
7.	Mahir/ setengah mahir	2%
8.	Buruh tidak mahir	1%
9.	Pensiunan/tidak kerja	1%
10.	Ibu rumah tangga	1%
11.	Pelajar	39%
12.	Tak jelas	2%

(Sumber: Survey Research Malaysia)

PENGGUNA INTERNET

Berdasarkan Kesukaan

Berdasarkan contoh pertanyaan yang diterima MetaCrawler dalam waktu seminggu, diperoleh angka:

Jenis pertanyaan	Kekerapan(ribu)
Sex	533
Errotica	320
Nude	217
Pornography	359
Penthouse	127
Adult	89
Playboy	67

APLIKASI INTERNET

- E-mail
- E-learning
- E - B o o k s
- E - p e r s
- E-journal
- E - G o v e r n m e n t
- E - c o m m e r c e
- Teleconferencing
- d 1 1

ISU PENGGUNAAN MEDIA INTERNET DALAM PENDIDIKAN

Dunia pendidikan tidak bisa terlepas dari imbasnya pengaruh negatif dalam penggunaan media internet sebab dunia pendidikan sebagai lembaga kedua terbesar dalam penggunaan aplikasi internet setelah dunia bisnis dan hiburan.

Ada beberapa isu pengembangan etika penggunaan media internet dalam pendidikan:

- Dunia Pendidikan sebagai sumber etika dan moral
- Sumber daya manusia
- Desain dan konten

**BAGAIMANA MEDIA PEMBELAJARAN
DAPAT MENGHANTARKAN DUNIA
PENDIDIKAN MENJADI LEBIH
BERMAKNA , BISA DINIKMATI OLEH
SEMUA ORANG TANDA DIBATASI
OLEH RUANG DAN WAKTU?!**