

## Materi Kuliah: Media Pembelajaran

### MEDIA PEMBELAJARAN

**1. PENGERTIAN MEDIA: BERASAL DARI BAHASA LATIN KATA JAMAK DARI MEDIUM = PERANTARA ATAU PENGANTAR.**

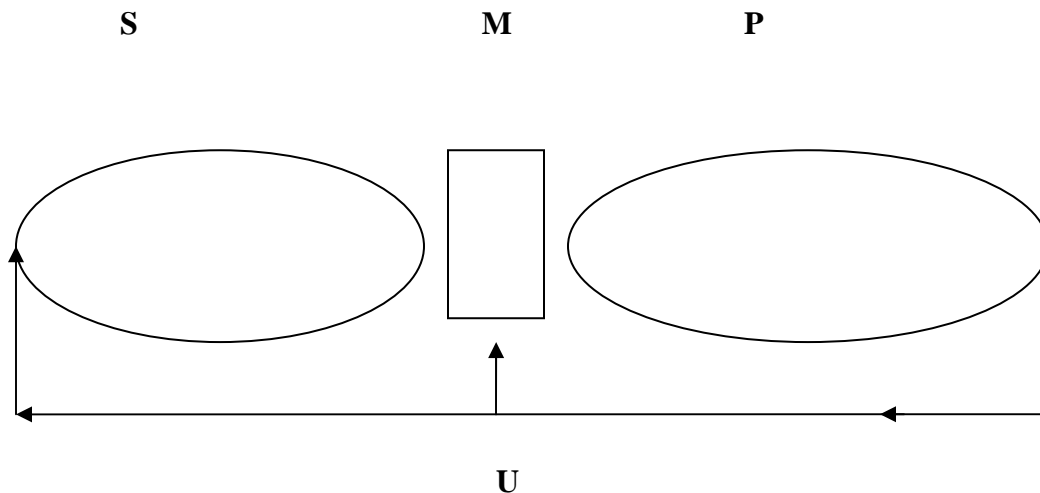
**MEDIA ; WAHANA PENYALUR PESAN ATAU INFORMASI BELAJAR. MEDIA MERUPAKAN**

- A. WADAH DARI PESAN YG OLEH SUMBER INGIN DITERUSKAN KEPADA SASARAN ATAU PEERIMA PESAN.**
- B. MATERI YANG DISAMPAIKAN : PESAN PEMBELAJARAN.**

**DESAIN MEDIA HARUS MEMPERHATIKAN:**

- **CIRI-CIRI (KARAKTERISTIK) SASARAN/PENERIMA PESAN: UMUR, LATAR BELAKANG SOSIAL BIDAYA, PENDIDIKAN, DSB.**
- **KONDISI BELAJAR: FAKTOR-FAKTOR YG MEMPENGARUHI PBM.**

**PBM ADALAH PROSES KOMUNIKASI.**



**S = SUMBER**

**M = MEDIA**

**P = PENERIMA PESAN**

**U = UMPAN BALIK ( FEEDBACK) PENERIMA BERUBAH FUNGSI MENJADI SUMBER**

**MEDIA YG DIRANCANG DENGAN BAIK DPT MERANGSANG TERJADINYA DIALOG INTERNAL DALAM DIRI SISWA (KOMUNIKASI SISWA DENGAN MEDIA DAN DGN GURU (SUMBER).**

**MEDIA DIGUNAKAN UNT MERANGSANG FIKIRAN, PERASAAN, PERHATIAN, DAN KEMAUAN SISWA, SHG DPT MENDORONG TERJADINYA PROSES BELAJAR PADA DIRI SISWA.**

**FUNGSI / PERAN MEDIA:**

**PADA MULANYA MEDIA SBG ALAT BANTU VISUAL DLM KBM, UNT MENDORONG MOTIVASI BELAJAR, MEMPERJELAS, MENYEDIAKAN STIMULUS DAN MEMPERMUDAH KONSEP, MEMPERTINGGI DAYA SERAP ATAU RESESTENSI BELAJAR.**

**PENGARUH TELNOLOGI AUDIO ABAD 20 LAHIRLAH AUDIO-VISUAL YG MENEKANKAN PENGGUNAAN PENGALAMAN KONKRIT UNTUK MENGHINDARKAN VERBALISME**

**KERUCUT PENGALAMAN (CONE OF EXPERIENCE) EDGAR DALE**

**ABSTRAK**

**VERBAL**

**SIMBUL VISUAL**

**VISUAL**

**RADIO**

**FILM**

**TELEVISI**

**WISATA**

**DEMONSTRASI**

**PARTISIPASI**

**OBSERVASI**

**PENGALAMAN LANGSUNG**

## **KONKRIT**

### **KONSEPSI TEKNOLOGI PEMBELAJARAN MEMPUNYAI CIRI-CIRI:**

- 1. BERORIENTASI PADA SASARAN ATAU SISWA**
- 2. MENERAPKAN KONSEP PENDEKATAN SISTEM**
- 3. MEMANFAATKAN SUMBER MEDIA YANG BERVARIASI**

### **NILAI-NILAI PRAKTIS YANG DIMILIKI MEDIA PEMBELAJARAN:**

- 1. MEMBUAT KONKRIT KONSEP YANG ABSTRAK.**
- 2. MEMBUAT OBJEK YANG BERBAHAYA ATAU SUKAR DIDAPAT KE DALAM LINGKUNGAN BELAJAR SEPERTI BINATANG BUAS.**
- 3. MENAMPILKAN OBJEK YANG TERLALU BESAR**
- 4. MENAMPILKAN OBJEK YANG TAK DPT DIAMATI (MICRO ORGANISME)**
- 5. MENGAMATI GERAKAN YG TERLALU CEPAT, DGN *SLOWMOTION* ATAU TIME-LAPSE PHOTOGRAPHY**
- 6. MEMUNGKINKAN SISWA BERINTERAKSI LANGSUNG DGN LINGKUNGANNYA**
- 7. MEMUNGKINKAN KESERAGAMAN PENGAMATAN DAN PERSEPSI BAGI PENGALAMAN BELAJAR SISWA**
- 8. MEMBANGKITKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**
- 9. MEMBERI KESAN PERHATIAN INDIVIDUAL UNT SELURUH SISWA**
- 10. MENYAJIKAN INFORMASI BELAJAR SECARA KONSISTEN DAN DAPAT DIULANG MAUPUN DISIMPAN MENURUT KEBUTUHAN.**
- 11. MENYAJIKAN INFORMASI BELAJAR SECARA SEREMPAK, MENGATASI BATASAN WAKTU MAUPUN RUANG**
- 12. MENGONTROL ARAH DAN KECEPATAN BELAJAR SISWA.**

## **JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA**

**RUDY BRETZ (1971)**

**IDENTIFIKASI CIRI UTAMA MEDIA: SUARA – VISUAL – GERAK**

**BENTUK SUARA : REKAMAN DAN MEDIA TELEKOMUNIKASI (TRANSMISI)**

**BENTUK VISUAL:**

- GAMBAR VISUAL**
- GARIS ( LINE GRIPHC)**

- **SIMBOL VERBAL**

**TUJUH KELOMPOK MEDIA :**

- 1. MEDIA AUDIO VISUAL GERAK; MEDIA YG PALING LENGKAP, MENGGUNAKAN KEMAMPUAN AUDIO, VISUAL DAN GERAK.**
- 2. MEDIA AUDIO VISUAL DIAM; MEDIA KEDUA DARI SEGI KELENGKAPAN KEMAMPUAN.**
- 3. MEDIA AUDIO SEMI GERAK; MEMILIKI KEMAMPUAN MENAMPILKAN SUARA DISERTAI GERAKAN TITIK SECARA LINIER, JADI TIDAK DAPAT MENAMPILKAN GERAKAN NYATA SECARA UTUH.**
- 4. MEDIA VISUAL GERAK; MEMILIKI KEMAMPUAN SEPERTI GOLONGAN PERTAMA KECUALI PENAMPILAN SUARA**
- 5. MEDIA VISUAL DIAM; MEMPUNYAI KEMAMPUAN MENYAMPAIKAN INFORMASI SECARA VISUAL TETAPI TIDAK DAPAT MENAMPILKAN SUARA MAUPUN GERAK.**
- 6. MEDIA AUDIO; MEDIA HANYA MEMANIPULALASIKAN KEMAMPUAN-KEMAMPUAN SUARA**
- 7. MEDIA CETAK MEDIA YANG HANYA MENAMPILKAN INFORMASI BARUPA HURUF-ANGKA DAN SIMBOL-SIMBOL VERBAL**

**KELOMPOK MEDIA DILIHAT DARI DAYA LIPUTNYA.**

- 1. LIPUTAN LUAS DAN SERENTAK : TV, RADIO, FACSIMILE**
- 2. LIPUTAN TERBATAS PD TEMPAT/RUANGAN; FILM SUARA, FILM BISU, VIDEO TAPE, FILM RANGKAI SUARA, FILM BINGKAI SUARA, AUDIO TAPE, PIRINGAN AUDIO, FOTO, POSTER, PAPAN TULIS, DAN RADIO VISSION.**
- 3. MEDIA UNTUK BELAJAR INDIVIDUAL (MANDIRI): BUKU, PROGRAM BELAJAR DENGAN KOMPUTER, DAN TILPON.**

**KELEBIHAN DAN KELEMAHAN MEDIA:**

| <b>JENIS MEDIA</b>             | <b>KELEBIHAN</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <b>KELEMAHAN</b>                                                                                                                                                                                                                  |
|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>A. FOTOGRAFI</b>            | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. MEMUNGKINKAN SISWA MEMPELAJARI DETAIL.</li> <li>2. COCOK UTK DISPLAY DAN BELAJAR SENDIRI</li> <li>3. TDK MEMERLUKAN PERALATAN KHUSUS DLM PENGGUNAANNYA</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. TDK SESUAI UTK BELAJAR KELOMPOK YG BESAR.</li> <li>2. MEMERLUKAN KETERAMPILAN KHUSUS; PERALATAN FOTOGRAFI, DAN KAMAR GELAP.</li> </ol>                                                  |
| <b>B. FILM BINGKAI (SLIDE)</b> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. HANYA MEMERLUKAN PEMOTRETAN DGN KAMERA 35 MM.</li> <li>2. PENGEMBANGAN DAN MOUNTING CUKUP DISERAHKAN KE LABORATORIUM.</li> <li>3. MUDAH DIREVISI DAN DI UP DATE.</li> <li>4. MUDAH DISIMPAN DAN DIATUR KEMBALI UTK KEPERLUAN LAIN.</li> <li>5. DPT DIGABUNG DGN REKAMAN NARASI UTK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS</li> <li>6. DAPAT MENGGUNAKAN SINKRON SUARA DAN PROYEKSI OTOMATIK UTK KEMUDAHAN.</li> <li>7. DAPAT DIGUNAKAN UTK KEPERLUAN BELAJAR INDIVIDUAL MAUPUN KELOMPOK.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. MEMERLUKAN KETERAMPILAN FOTOGRAFI</li> <li>2. MEMERLUKAN PERALATAN KHUSUS UTK MENGAMBILAN CLOSE –UP DAN MENGKOPI.</li> <li>3. SERING TERBALIK ATAU TERTUKAR LETAK URUTANNYA.</li> </ol> |
| <b>C. FILM RANGKAI</b>         | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. KOMPAK, MUDAH DIPAKI, DAN SELALU DLM URUTAN YG BENAR</li> <li>2. DPT DITAMBAH NARASI DGN KONTROL OLEH GURU.</li> <li>3. TDK MEMERLUKAN PERALATAN YG BESAR DAN BERAT.</li> <li>4. DPT DIPAKAI UTK BELAJAR KELOMPOK MAUPUN INDIVIDUAL</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                        | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. SUKAR DIBUAT SENDIRI SECARA LOKAL.</li> <li>2. MEMERLUKAN PERALATAN LABORATORIUM YG DPT MENGUBAH FILM BINGKAI KE</li> </ol>                                                             |

|                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                                                                                                                    |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                           | <p><b>5. BIAYA DPT DITEKAN BILA DIREPRODUKSI DLM JUMLAH BESAR</b></p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p><b>FILM RANGKAI.</b><br/> <b>3. MEMPUNYAI SUSUNAN YG PERMANEN DAN TAK DPT DISUSUN KEMBALI UTK KEPERLUAN LAIN.</b></p>                                                           |
| <p><b>D. REKAMAN AUDIO</b></p>            | <p><b>1. MUDAH DIPERSIAPKAN DGN SEDIKIT PENGETAHUAN PENYUNTINGAN.</b><br/> <b>2. DPT DIPERGUNAKAN HAMPIR UTK SEMUA KEPERLUAN</b><br/> <b>3. TIDAK MEMERLUKAN PERALATAN PUTAR ULANG YG RUMIT</b><br/> <b>4. MUDAH DI REPRODUKSI DAN MURAH ONGKOSNYA.</b></p>                                                                                                                                                                                                   | <p><b>1. CENDERUNG UTK MENURUN KUALI TAS SUARANYA.</b><br/> <b>2. PERLU RUANG KEDAP SUARA DAN PERALATAN EDITING</b><br/> <b>3. JALANNYA PROGRAM TDK DPT DIKONTROL PEMAKAI.</b></p> |
| <p><b>E. MEDIA TRANSPARANSI (OHT)</b></p> | <p><b>1. DPT MENYAJIKAN PROSES DLM URUTAN YG SISTEMATIS.</b><br/> <b>2. HANYA MEMERLUKAN PERALATAN PROYEKSI YG SEDERHANA</b><br/> <b>3. PROGRAM PENYAJIAN DPT DIKONTROL OELH PEMAKAI.</b><br/> <b>4. PERSIAPAN CEPAT DAN MUDAH, TIDAK MEMERLUKAN RUANGAN YG GELAP.</b><br/> <b>5. MEMUNGKINKAN PENCATATAN SELAMA PENYAJIAN.</b><br/> <b>6. SANGAT SESUAI UTK KELOMPOK BELAJAR YG RELATIF BESAR.</b><br/> <b>7. DPT DIPAKAI BERBAGAI TEKNIK PENYAJIAN.</b></p> | <p><b>1. MEMERLUKAN KETERAMPILAN DAN PERALATAN KHUSUS UTK PENYAJIAN YG ISTIMEWA.</b><br/> <b>2. SUSUNAN URUTAN MUDAH KACAU.</b><br/> <b>3 PENYIMPANAN MERUPAKAN MASALAH</b></p>    |
| <p><b>5. MEDIA FILM</b></p>               | <p><b>1. DPT MENSTIMULASI EFEK GERAK DAN KAITAN PERISTIWA ATAU PENGALAMAN.</b><br/> <b>2. DPT DIGUNAKAN BELAJA KELOMPOK MAUPUN INDIVIDUAL.</b><br/> <b>3. MEMPUNYAI NILAI KONSISTENSI SAJIAN YG TINGGI</b><br/> <b>4. DPT DIBERI SUARA MEUPUN WARNA UTK EFEK TERTENTU ATAU DISKRIMINASI.</b></p>                                                                                                                                                              | <p><b>1. PERSIAPAN MAHAL DLM HAL PERALATAN, BAHAN WAKTU MAUPUN ENERGI.</b><br/> <b>2. MEMERLUKAN KEAHLIAN KHUSUS UTK MEMPRODUKSI</b><br/> <b>3. MEMERLUKAN PERENCANAAN YG</b></p>  |

|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | <b>CERMAT</b><br><b>4. PENGGUNAAN</b><br><b>MEMERLUKAN RU-</b><br><b>ANGAN YG GELAP</b><br><b>5 PERALATAN YG</b><br><b>SELALU BERKEM-</b><br><b>BANG &amp; BERUBAH</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>6. MEDIA</b><br><b>REKAMAN</b><br><b>VIDEO</b> | <b>1. MEMILIKI SEMUA KEMAMPUAN</b><br><b>YG DIPUNYAI MEDIA AUDIO,</b><br><b>VISUAL MAUPUN FILM.</b><br><b>2. DPT MERANGKUM BEBERAPA</b><br><b>JENIS MEDIA DLM SATU PROGRAM</b><br><b>3. DPT DIGUNAKAN BERBAGAI</b><br><b>EFEK DAN TEKNIK YG TDK</b><br><b>DIPUNYAI OLEH MEDIA LAIN</b><br><b>4. DPT MENGHADIRKAN SUMBER</b><br><b>YG SUKAR DAN LANGKA.</b><br><b>5. PENGGUNAANNYA TIDAK</b><br><b>MEMERLUKAN RUANGAN YG</b><br><b>TERLALU GELAP.</b> | <b>1. TDK BERDIRI</b><br><b>SENDIRI, MELAIN</b><br><b>KAN MERUPAKAN</b><br><b>BAGIAN DR RANG</b><br><b>KAIAN KEGIATAN</b><br><b>PRODUKSI VIDEO.</b><br><b>2. HRS MEMENUHI</b><br><b>PERSYARATAN</b><br><b>TEKNIS PRODUKSI</b><br><b>3. MEMERLUKAN</b><br><b>PERALATAN YG</b><br><b>KOMPLEKS DAN</b><br><b>MAHAL.</b><br><b>4. MEMERLUKAN</b><br><b>TENAGA LISTRIK</b><br><b>ATAU BATEREI YG</b><br><b>PENDEK UMURNYA</b><br><b>5. KESESUAIAN</b><br><b>SUKAR DIJAMIN</b><br><b>KARENA JENIS</b><br><b>FORMAT/STANDAR</b><br><b>YG BERBEDA BEDA</b><br><b>6. PERSIAPAN</b><br><b>MEMERLUKAN</b><br><b>KONTINUITAS</b><br><b>KERJA YG</b><br><b>BERURUTAN.</b> |

## **PEMILIHAN MEDIA**

### **PRINSIP PEMILIHAN MEDIA:**

**1. HARUS ADA KEJELASAN TENTANG MAKSUD DAN TUJUAN PEMILIHAN MEDIA.**

- UTK BELAJAR KELOMPOK, BELAJAR INDIVIDUAL,
- UTK SASARAN BALITA, ORANG DEWASA, MASYARAKAT DESA, TUNA NETRA, TUNA RUNGU DSB.)

**- UTK PEMBEDAAN WARNA, SUARA ATAU GERAK : PROSES KIMIA (FARMASI), PELAJARAN PEMBEDAHAN (KEDOKTERAN), TEKNIK-TEKNIK GERAKAN.**

**2. FAMILIARITAS MEDIA. SIFAT-SIFAT DAN CIRI-CIRI MEDIA YANG AKAN DIPILIH.**

**3. ADANYA SEJUMLAH MEDIA YG DPT DIPERBANDINGKAN KARENA PEMILIHAN MEDIA PADA DASARNYA ADALAH PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN DARI ADANYA ALTERNATIF-ALTERNATIF PEMECAHAN YANG DITUNTUT OLEH TUJUAN.**

**DUA JENIS MEDIA DILIHAT DARI PENGADAAANNYA**

- 1. MEDIA YANG DIMANFAATKAN ATAU “ MEDIA BY UTILIZATION” MEDIA JADI YG BIASANYA DIBUAT SECARA KOMERSIAL DAN TERDAPAT DI PASARAN BEBAS TINGGAL MEMILIH DAN MEMANFAATKAN.**
- 2. MEDIA YANG DIRANCANG ATAU “MEDIA BY DESIGN” YG HARUS DIPERSIAPKAN DAN DIKEMBANGKAN SENDIRI**

**KRIETRIA PEMILIHAN “MEDIA BY UTILIZATION”**

- 1. APAKAH MATERINYA PENTING DAN BERGUNA BAGI SISWA?**
- 2. APAKAH DAPAT MENARIK MINAT SISWA UTK BELAJAR?**
- 3. APAKAH ADA KAITAN YG MENGENA DAN LANGSUNG DGN TUJUAN KHUSUS YG HENDAK DICAPAI?**
- 4. APAKAH MEMENUHI SEKUENS ATAU TATA URUTAN BELAJAR YG LOGIS?**
- 5. APAKAH MATERI YG DISAJIKAN MUTAKHIR DAN OTENTIK?**
- 6. APAKAH KONSEP DAN FAKTANYA TERJAMIN KECERMATANNYA?**
- 7. APAKAH ISI DAN PRESENTASINYA MEMENUHI STANDAR?**
- 8. APAKAH PANDANGANNYA OBYEKTIF DAN TIDAK MENGANDUNG UNSUR PROPAGANDA?**
- 9. APAKAH MEMENUHI STANDAR KUALITAS TEKNIS ? (GAMBAR, NARASI, EFEK, WARNA DSB?)**
- 10. APAKAH STRUKTUR MATERINYA DIRENCANAKAN DENGAN BAIK OLEH PRODUSENNYA?**
- 11. APAKAH SUDAH DIMANTAPKAN MELALUI PROSES UJI COBA ATAU VALIDASI? OLEH SIAPA, KONDISINYA, KARAKTERISTIK SASARANNYA DAN SEJAUHMANA HAL TSB BERHASIL?**



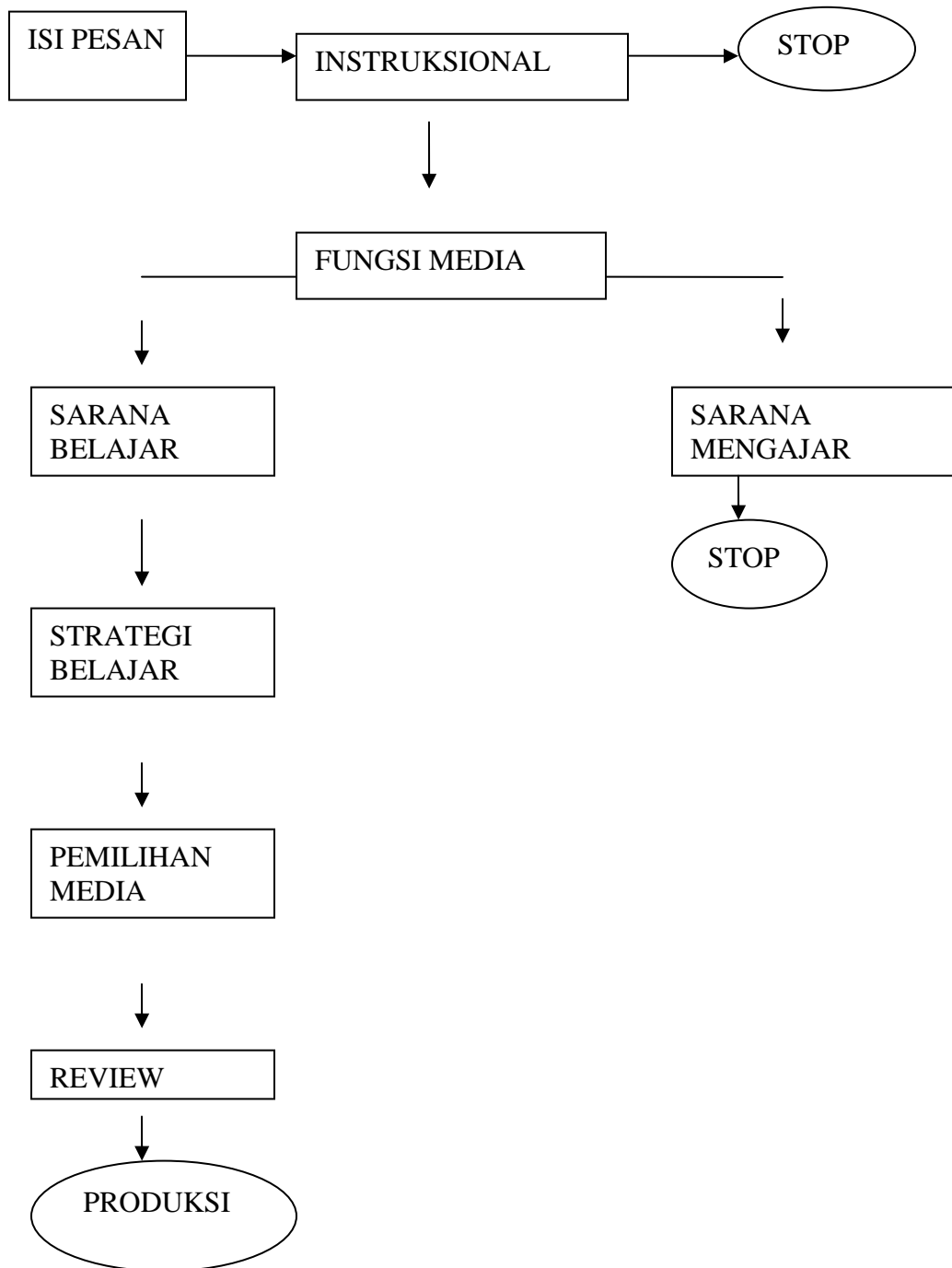
**KRITERIA DAN PROSES PEMILIHAN UNTUK JENIS MEDIA RANCANGAN  
(ANDERSON, 1976)**

- 1. APAKAH PESAN YANG AKAN DISAMPAIKAN ITU TUJUAN PEMBELAJARAN ATAU HANYA SEKEDAR INFORMASI/HIBURAN?**
- 2. MENETAPKAN APAKAH MEDIA ITU DIRANCANG UTK KEPERLUAN PEMBELAJARAN ATAU ALAT BANTU MENGAJAR (PERAGA).**
- 3. MENENTUKAN APAKAH DALAM USAHA MENDORONG KEGIATAN BELAJAR TSB AKAN DIGUNAKAN STRATEGI AFEKTIF, KOGNITIF ATAU PSIKOMOTOR.**
- 4. MENENTUKAN MEDIA YG SESUAI DARI KELOMPOK MEDIA YG COCOK UTK STRATEGI YG DIPILIH DGN MEMPERTIMBANGKAN KETENTUAN (KRITERIA) KEBIJAKAN, FASILITAS YANG ADA, KEMAMPUAN PRODUKSI DAN BIAYA.**
- 5. MEREVIU KELEMAHAN DAN KELEBIHAN MEDIA YG DIPILIH BILA PERLU MENGAJAI ULANG DENGAN ALTERNATIF DARI NOMOR 4.**
- 6. PERENCANAAN PENGEMBANGAN DAN PRODUKSI MEDIA TSB.**

**GAGNE DAN REISER MENURUT MODUS PEMBELAJARANNYA UTK BELAJAR SENDIRI ATAU LEWAT SIARAN LANGKAH-LANGKAH YANG DIPAKAI:**

- 1. MENENTUKAN TUJUAN**
- 2. MENENTUKAN STRATEGI, YAITU PERUBAHAN SIKAP DAN PENGALAMAN BELAJAR ATAU KETERAMPILAN PSIKOMOTORIS**
- 3. MENENTUKAN:**
  - A. BILA PSIKOMOTORIS, APAKAH DIPERLUKAN KEGIATAN FISIK**
  - B. BILA UTK PENGALAMAN BELAJAR VERBAL APAKAH BENTUK VISUAL DIPERLUKAN**
- 4. MEMILIH MEDIA YANG SESUAI UNTUK MAKSUD YANG DIKEHENDAKI**

## PENDEKATAN FLOWCHART MENURUT ANDERSON



## PEMILIHAN MEDIA MENURUT ATRIBUT

| MEDIA ATRIBUT    | CETAK          | MODEL  | OBJEK  | GBR GRAFIS     | VIDEO          | AUDIO   |
|------------------|----------------|--------|--------|----------------|----------------|---------|
| 1. WARNA         | YA             | YA     | YA     | YA             | YA             | -       |
| 2. 3D            | -              | YA     | YA     | -              | -              | -       |
| 3. GERAK         | -              | YA     | YA     | -              | YA             | -       |
| 4. KONTROL       | SISWA          | SISWA  | SISWA  | DOSEN          | ALAT           | ALAT    |
| 5. PILIHAN BEBAS | TINGGI         | -      | -      | SEDANG         | RENDAH         | SEDANG  |
| 6. SENSORIS      | VISUAL         | VISUAL | VISUAL | VISUAL         | AUDIO VISUAL   | AUDIO   |
| 7. SIMBOL        | IKONIK DIGITAL | IKONIK | IKONIK | IKONIK DIGITAL | IKONIK DIGITAL | DIGITAL |

## DAFTAR KELOMPOK MEDIA PEMBELAJARAN

| KELOMPOK MEDIA                              | MEDIA PEMBELAJARAN                                                                                                                                                 |
|---------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>I. AUDIO</b>                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- PITA AUDIO (ROL ATAU KASET)</li> <li>- PIRINGAN AUDIO</li> <li>- RADIO (REKAMAN SIARAN)</li> </ul>                        |
| <b>II. CETAK</b>                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>- BUKU TEKS TERPROGRAM</li> <li>- BUKU PEGANGAN/MANUAL</li> <li>- BUKU TUGAS</li> </ul>                                     |
| <b>III. AUDIO – CETAK</b>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- BUKU LATIHAN DILENGKAPI KASET ATAU PITA AUDIO</li> <li>- PITA, GAMBAR, BAHAN (DILENGKAPI) DGN SUARA PITA AUDIO</li> </ul> |
| <b>IV. PROYEKSI VISUAL DIAM</b>             | <ul style="list-style-type: none"> <li>- FILM BINGKAI (SLIDE)</li> <li>- FILM RANGKAI (BERISI PESAN VERBAL)</li> </ul>                                             |
| <b>V. PROYEKSI VISUAL DIAM DENGAN AUDIO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- FILM BINGKAI (SLIDE) SUARA</li> <li>- FILM RANGKAI SUARA</li> </ul>                                                       |
| <b>VI. VISUAL GERAK</b>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- FILM BISU DGN JUDUL (CAPTION)</li> </ul>                                                                                  |

|                                                   |                                                     |
|---------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| <b>VII. VISUAL GERAK<br/>DGN AUDIO</b>            | - <b>FILM SUARA</b>                                 |
|                                                   | - <b>VIDEO</b>                                      |
| <b>VIII. BENDA</b>                                | - <b>BENDA NYATA</b>                                |
|                                                   | - <b>MODEL TIRUAN</b>                               |
| <b>IX. MANUSIA DAN<br/>SUMBER<br/>LINGKUNGAN.</b> |                                                     |
| <b>X. KOMPUTER</b>                                | - <b>PROGRAM PEMBELAJARAN<br/>TERKOMPUTER (CAI)</b> |

**ALAT PENDIDIKAN YG DIPANDANG SBG ALAT TEKNOLOGI  
PENDIDIKAN**

**PAPAN TULIS: DPT DIPAKI UTK TULISAN, MEMBUAT GAMBAR, GRAFIK,  
DIAGRAM, PETA, DSB. ALAT PENGAJARAN INI DPT DIKOMBINASIKAN  
DENGAN ALAT LAIN SEPERTI RADIO; TV.**

**GAMBAR: GAMBAR DPT DIKUMPULKAN DARI BERBAGAI SUMBER  
SEPERTI KALENDER, MAJALAH, SURAT KABAR, PAMFLET.**

**MODEL: MODEL DAPAT MERUPAKAN TIRUAN DARI BENDA YG  
SEBENARNYA SEPERTI MODEL MOBIL, AC, KERETA API, RUMAH,  
BINATANGDSB.**

**KOLEKSI: BERMACAM-MACAM KOLEKSI SEPERTI MACAM-MACAM  
LOGAM, TEKSTIL, KABEL, BATU-BATUAN, KAYU-KAYUAN, DAUN-  
DAUNAN DSB.**

**PETA DAN GLOBE: MACAM-MACAM PETA SEPERTI PETA BAGIAN  
DUNIA, PETA EKONOMI, PENDUDUK, INDUSTRI DSB.**

**BUKU PELAJARAN: MERUPAKAN ALAT PEMBELAJARAN YG PALING  
BANYAK DIGUNAKAN. KEUNTUNGAN BUKU PELAJARAN:**

- 1. MEMBANTU GURU MELAKSANAKAN KURIKULUM.**
- 2. MERUPAKAN PEGANGAN DLM MENENTUKAN METODE  
MENGAJAR.**

3. **MEMBERI KESEMPATAN BAGI SISWA UTK MENGULANGI PELAJARAN ATAU PELAJARAN BARU.**
4. **DAPAT BERTAHAN DALAM WAKTU REWLATIF LAMA.**
5. **MEMBERI KESAMAAN MENGENAI BAHAN DAN STANDAR ISI.**
6. **MEMBERIKAN KONTINUITAS PELAJARAN DI KELAS YG BERURUTAN, SEKALIPUN GURU BERGANTI.**
7. **MEMBERI PENGETAHUAN DAN METODE PEMBELAJARAN YG LEBIH MANTAP BILA GURU MENGGUNAKANNYA DARI TAHUN KE TAHUN.**

**FILM:**