



**MATERI PENDIDIKAN PROFESI GURU (PPG)  
Pra Jabatan**

# MEDIA PEMBELAJARAN

**Oleh :**

**Drs. Faisal Syafar, M.Si., M.InfTech., Ph.D.**

**Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR  
TAHUN 2019**

# Apakah Belajar itu ?

---



**Proses intraksi**



**Lingkungan**



**Perubahan perilaku**

# Belajar

---

Merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya

- menurut Hamalik (1984: 21) bahwa “belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara tingkah laku berkat **pengalaman** dan **latihan**”.
-

Hasil Belajar

---

Perubahan yang  
relatif permanen

Aspek kognitif

Aspek Afektif

Aspek  
Psikomotor

---

**APAKAH MENGAJAR ITU ?**

**BAGAIMANA DENGAN  
PEMBELAJARAN?**

# Mengajar

---

**Upaya menciptakan kondisi agar terjadi proses belajar**

**Pembelajaran** lebih menggambarkan usaha guru untuk membuat proses belajar pada siswanya

**Ali (1992:12) mengatakan bahwa “mengajar/ pembelajaran adalah segala upaya yang disengaja dalam rangka memberikan kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar yang sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan”.**

---

# Peranan Guru

---

Menyediakan, menunjukkan, membimbing, dan memotivasi siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan berbagai **sumber belajar** yang ada

**Mengertikah Anda tentang sumber belajar ?**

---

# Sumber Belajar

---

## **Menurut Asosiasi Komunikasi Teknologi Pendidikan (AECT)**

Sumber belajar adalah semua sumber (data, informasi, orang, benda, lingkungan) yang dapat digunakan untuk memberikan kemudahan belajar bagi siswa

## **Menurut prosesnya, sumber belajar dibagi menjadi**

- Sumber belajar yang dirancang (learning resouces by design)
  - Sumber belajar yang dimanfaatkan (learning resouces by utilization)
-

# Sumber belajar meliputi

---

- ❑ Pesan (ide, fakta, informasi)
  - ❑ Orang (guru, pustakawan, dosen)
  - ❑ Bahan/software (buku teks, kaset, transparansi)
  - ❑ Alat/hardware (OHP, Komputer)
  - ❑ Teknik (demonstrasi, diskusi)
  - ❑ Latar/lingkungan (gedung sekolah, laboratorium)
-

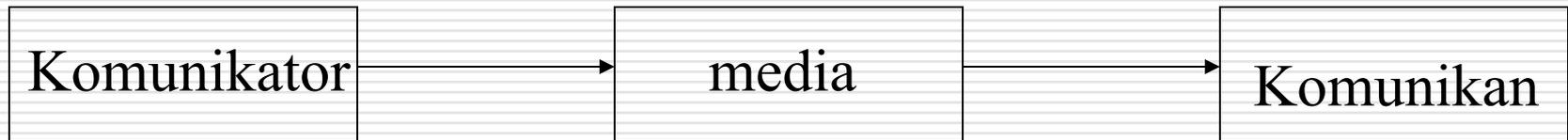
---

# MEDIA PEMBELAJARAN

---

# Media

---



Media berasal dari bahasa latin “**medium**” (perantara)

Segala sesuatu yang dapat mengantarkan sumber informasi kepada penerima informasi

**Sadiman (1996: 13) berpendapat bahwa “media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi”.**

---

---

# Pembelajaran

**usaha guru untuk membuat proses belajar pada siswanya yang disadari dan dilakukan untuk suatu tujuan berupa tingkah laku yang diharapkan**

**Hakekatnya proses komunikasi/interaksi antara guru dan siswa**

---

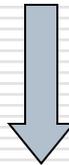
# **MEDIA PEMBELAJARAN**

---

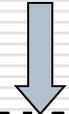
**PBM**



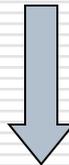
**PROSES KOMUNIKASI**



**KOGNITIF, AFEKTIF, PSIKOMOTOR**



**PERLU SARANA PEMBANTU**



**MEDIA PEMBELAJARAN**

---

# Media Pembelajaran

---

**segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat membangkitkan keinginan, motivasi. Merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat siswa untuk terjadinya proses belajar mengajar**

**media pembelajaran menurut Hamalik (1994:12) merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan intraksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah**

---

---

Apa bedanya **media pendidikan** dengan **media pembelajaran** ?

Apa pula bedanya **alat peraga**, **alat bantu guru**, dan **alat bantu audio visual** ?

---

# Media Pendidikan

---

Media pendidikan adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

---

## Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut :

---

- Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
  - Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
    - Objek yang terlalu besar (bisa digantikan dengan realita, gambar, film, film bingkai, atau model)
    - Objek yang kecil (dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar)
    - Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
    - Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal;
    - Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
    - Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
-

## JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA

---

Media atau bahan adalah perangkat lunak (*software*) berisi pesan atau informasi pendidikan yang biasanya disajikan dengan mempergunakan peralatan. Sedangkan perangkat keras (*hardware*) merupakan sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

---

# Karakteristik Beberapa Jenis Media

## A. Media Grafis

---

Media grafis termasuk media visual. Sebagaimana halnya media yang lain media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Selain sederhana dan mudah, pembuatan media grafis termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya.

---

# Jenis media grafis yang sering digunakan :

## 1. Gambar/Foto

Beberapa kelebihan media gambar/foto adalah :

- Sifatnya konkret (Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata)
- Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- Media gambar/foto dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- Foto dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan untuk tingkat usia berapa saja, sehingga dapat mencegah atau membetulkan kesalahpahaman.
- Foto memiliki harga yang cukup terjangkau.
- Adapun enam syarat yang harus dipenuhi oleh gambar/foto yang baik sehingga dapat dijadikan media pendidikan, adalah autentik, sederhana, memiliki ukuran yang relative, mengandung gerak atau perbuatan, gambar/foto dari karya siswa sendiri seringkali lebih baik, dan gambar harus bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

---

## 2. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

## 3. Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objek secara garis besar. Diagram menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ. Diagram yang baik untuk digunakan sebagai media pendidikan adalah diagram yang:

Benar, digambar rapi, diberi *tittle*, label, dan penjelasan-penjelasan yang perlu

Cukup besar dan ditempatkan secara strategis

Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

---

---

## 4. Bagan/Chart

Pesan yang disampaikan biasanya berupa ringkasan visual suatu proses, perkembangan atau hubungan-hubungan penting. Di dalam bagan sering kali kita jumpai jenis media grafis yang lain, seperti gambar, diagram, kartun, atau lambang-lambang verbal.

Bagan harus dapat dimengerti siswa, sederhana dan lugas, tidak rumit atau berbelit-belit, dan *up to date*. Beberapa macam bagan antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu (*time line chart*), dan *stream chart*.

---

---

## 5. Grafik

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Ada beberapa macam grafik yang sering digunakan. Ada yang berupa grafik garis, batang, lingkaran dan grafik gambar. Sebagai media pendidikan grafik dapat dikatakan baik kalau memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- Jelas untuk dilihat oleh seluruh kelas;
  - Hanya menyajikan satu ide tiap grafik;
  - Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya;
  - Warna yang digunakan kontras dan harmonis;
  - Berjudul dan ringkas;
  - Sederhana, mudah dibaca, praktis, real, menarik, dan teliti.
-

---

## **6. Kartun**

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu.

---

---

## 7. Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya.

Ukurannya bermacam-macam, tergantung kebutuhan.

Namun secara umum, poster yang baik hendaklah sederhana, menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok, berwarna, slogannya ringkas dan jitu, tulisannya jelas, serta motif dan desain bervariasi.

---

---

## 8. Peta dan *Globe*

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi. Secara khusus peta dan *globe* tersebut memberikan informasi tentang:

Keadaan permukaan bumi, daratan, sungai-sungai, gunung-gunung, dan bentuk-bentuk daratan serta perairan lainnya

Tempat-tempat serta arah dan jarak dengan tempat yang lain

Data-data budaya dan kemasyarakatan seperti populasi atau pola bahasa/adat istiadat

Data-data ekonomi, seperti hasil pertanian, industri atau perdagangan internasional.

---

---

## **9. Papan Flanel (*Flannel Board*)**

Papan flannel adalah media grafis yang efektif sekali untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flannel ini dapat dilihat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.

---

---

## **10. Papan Bulletin (*Bulletin Board*)**

Berbeda dengan papan flannel , papan bulletin ini tidak dilapisi kain flannel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan bulletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.

---

## B. Media Audio

---

Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambing-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/ bahasa lisan) maupun non verbal.

Ada beberapa jenis media dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain radio, alat perekam pita *magnetic*, piringan hitam, dan laboratorium bahasa.

---

---

## 1. Radio

Kelebihan Media Radio :

- Harganya relatif murah.
  - Memiliki variasi program yang cukup banyak.
  - Sifatnya mobile, karena mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya.
  - Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
  - Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.
  - Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak.
-

---

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, sebagai media pendidikan radio mempunyai kelemahan-kelemahan antara lain:

- Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*)
  - Biasanya siaran disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrolnya
  - Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah. Integrasi siaran radio ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas seringkali menyulitkan.
-

---

## 2. Alat perekam pita *magnetic*

Alat perekam pita *magnetic* (*magnetic tape recording*) atau tape recorder adalah salah satu media pendidikan yang tak dapat diabaikan untuk menyampaikan informasi, karena mudah menggunakannya. Ada dua macam rekaman dalam alat perekam pita *magnetic* yaitu sistem *full track recording* dan *double track recording*.

---

---

### **3. Laboratorium Bahasa**

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan cara menyajikan materi pelajaran yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam laboratorium bahasa, murid duduk sendiri-sendiri di dalam kotak bilik akustik dan kotak suara, sedangkan guru duduk di ruang control lewat *headphone*.

---

## C. Media Proyeksi Diam

---

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafik dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak sekali dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi, pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, proyektor *opaque*, *tachitoscope*, *microprojection* dengan *microfilm*.

---

# Perbedaan Media Pembelajaran dan Alat Peraga/Alat Bantu Pembelajaran

---

Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi si belajar supaya proses belajar terjadi (Brigg).

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan di pelajar, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali (Miarso, 2005:458).

---

---

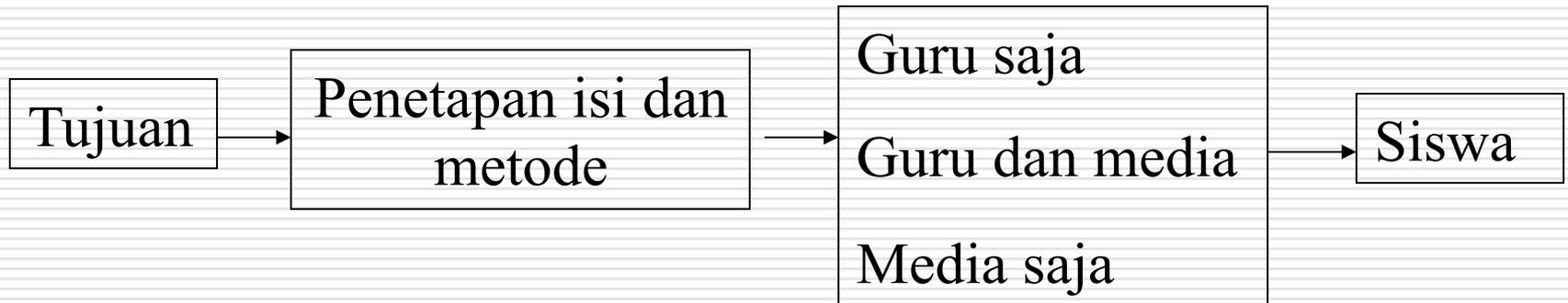
Sedangkan Alat peraga adalah alat bantu (benda) yang berfungsi membantu proses belajar mengajar, agar siswa memperoleh pengalaman kongkrit.

Perbedaannya terletak pada peran guru atau pendidik, bahwa media pembelajaran dirancang untuk bisa digunakan oleh si belajar langsung tanpa dibantu oleh guru atau pendidik. Sedangkan alat peraga membutuhkan guru atau pendidik untuk penggunaannya karena bersifat alat bantu mengajar.

---

## Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran

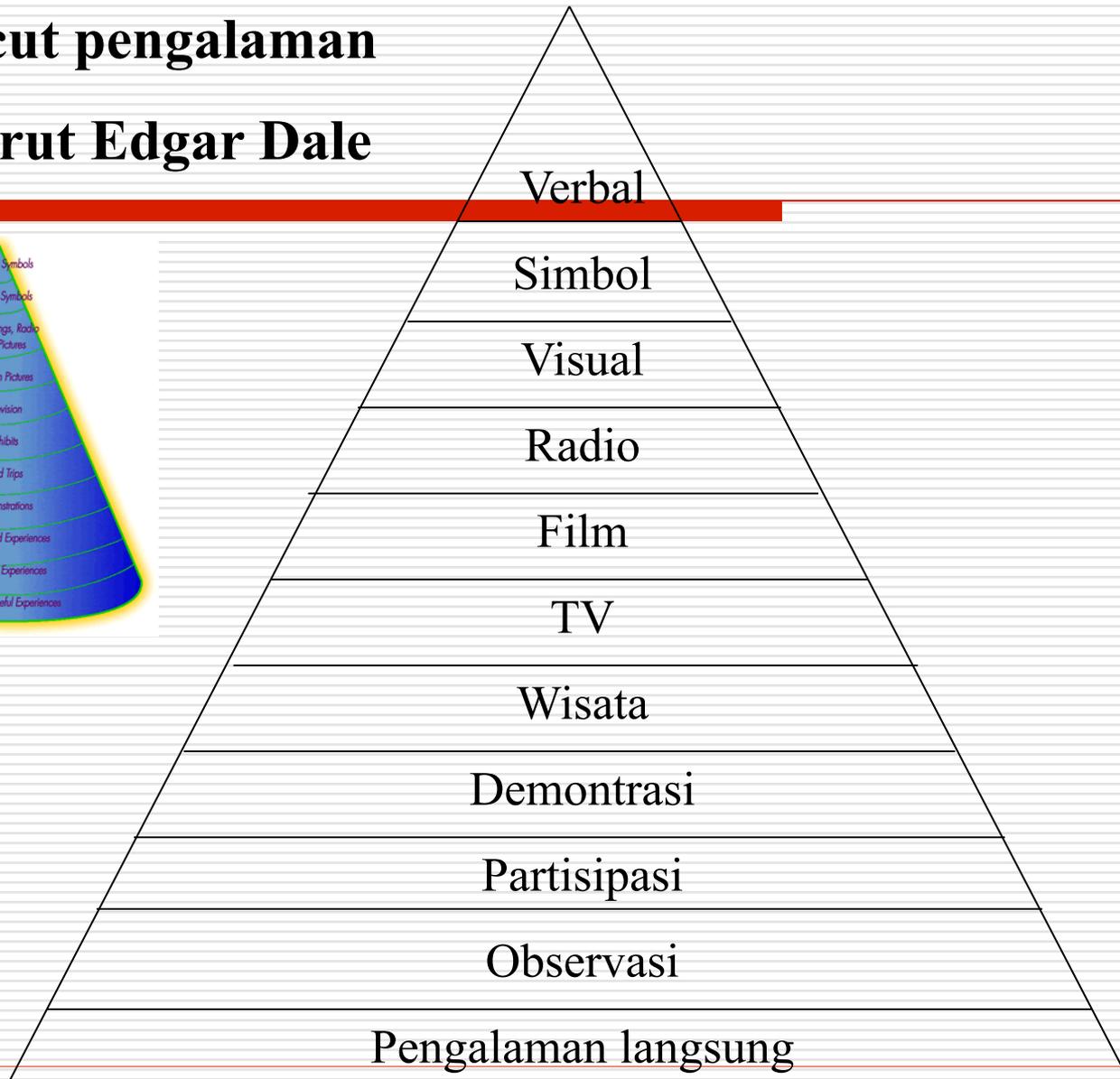
---



**Media apa yang sesuai untuk memberikan pengalaman belajar pada siswa ?**

---

# Kerucut pengalaman Menurut Edgar Dale

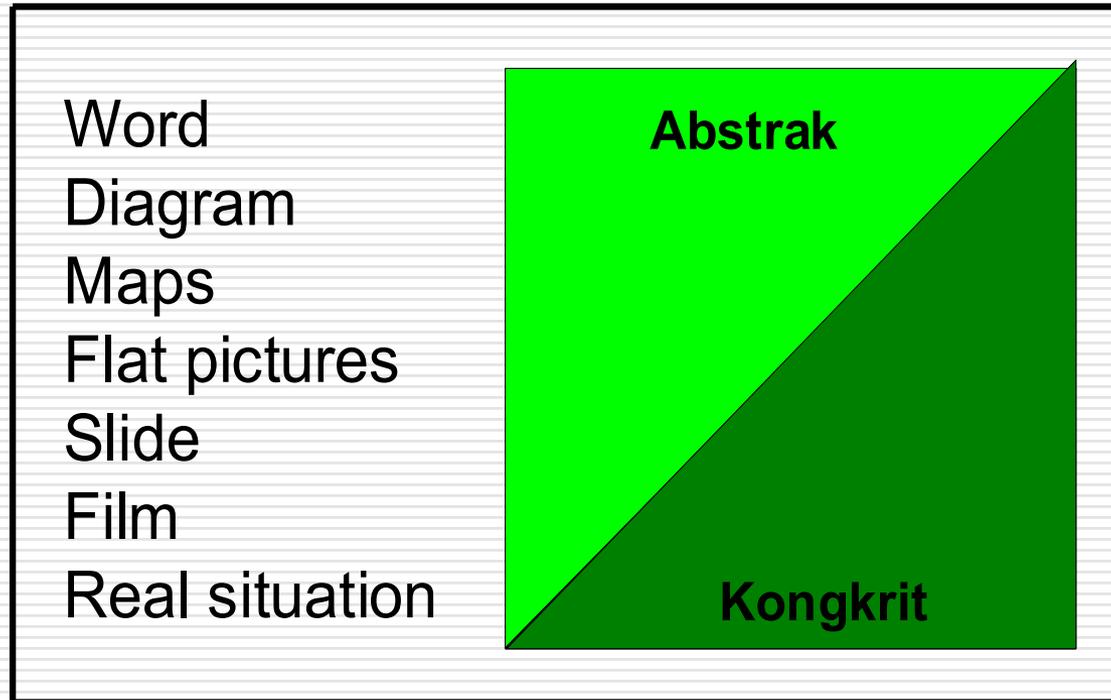


abstrak

konkrit

# Hirarki Hoban, Hoban, dan Zissman

---



# Manfaat Media Dalam Pembelajaran

---

- ❑ Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
  - ❑ Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
  - ❑ Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
  - ❑ Efisiensi dalam waktu dan tenaga
  - ❑ Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
  - ❑ Dapat dilakukan dimana dan kapan saja
  - ❑ Menumbuhkan sikap positif siswa untuk belajar
  - ❑ Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
-

# Manfaat Praktis Media

---

- ❑ Dapat menjadikan pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkrit
- ❑ Mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- ❑ Mengatasi keterbatasan indra manusia
- ❑ Dapat menyajikan objek pembelajaran yang langka dan bahaya ke dalam kelas
- ❑ Memberikan kesan yang berarti terhadap pembelajaran yang disampaikan



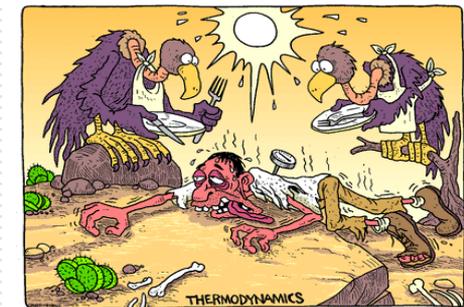
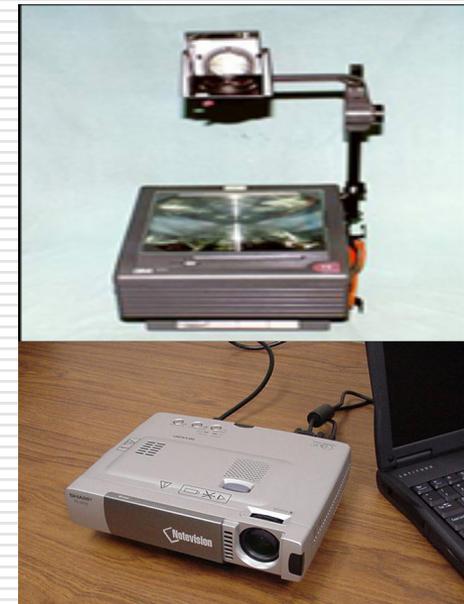
# Manfaat media menurut Arief Sadiman

---

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbalistis.
  2. Mengatasi keterbatasan ruang ,waktu, dan panca indra
  3. Menimbulkan kegairahan belajar
  4. Memungkinkan intraksi yang lebih langsung antar anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  5. Memungkinkan terjadinya belajar secara individual menurut kemampuan dan minatnya
  6. Memberikan rangsangan yang sama pada setiap siswa
  7. Mempersamakan pengalaman
  8. Menimbulkan persepsi yang sama antar siswa yang satu dengan yang lain.
-

# Jenis media menurut Nana Sudjana(1991:3)

1. Media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, bagan, komik dan lain-lain.
2. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model, solid model, model penampang, mock up, diorama dan lain-lain.
3. Media proyeksi seperti slide, film. OHP dan lain-lain.
4. Penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran dan lain-lain.



# Menurut Schramm(1985)

---

## **Berdasarkan Golongan**

- ❑ Media Besar ( mahal dan Kompleks )
- ❑ Media kecil ( Sederhana dan Murah )

## **Berdasarkan Jangkauan**

- Media Massal
  - Media Kelompok
  - Media Individu
-

## Pengelompokan Media Menurut Anderson (1976)

<b>No</b>	<b>Golongan Media</b>	<b>Contoh</b>
<b>1</b>	<b>Audio</b>	<b>Kaset,CD, Radio, Telepon</b>
<b>2</b>	<b>Cetak</b>	<b>Buku, Modul, Brosur, Poster,Gambar</b>
<b>3</b>	<b>Audio-Cetak</b>	<b>Kaset audio dilengkapi bahan tulis</b>
<b>4</b>	<b>Proyeksi Visual Diam</b>	<b>OHP, Film Bingkai (Slide)</b>
<b>5</b>	<b>Proyeksi Visual Bersuara</b>	<b>Film Bingkai (Slide) Bersuara</b>
<b>6</b>	<b>Visual Gerak</b>	<b>Film Bisu</b>
<b>7</b>	<b>Audio Visual Gerak</b>	<b>Video, CD, DVD,Televisi</b>
<b>8</b>	<b>Objek Fisik</b>	<b>Benda Nyata, Model</b>
<b>9</b>	<b>Manusia dan Lingkungan</b>	<b>Guru, Dosen, Pustakawan</b>
<b>10</b>	<b>Komputer</b>	<b>CBI (Pembelajaran Berbasis Komputer)</b>

---

# Karakteristik Media

---

# Karakteristik Media grafis/ visual

---

- Mudah dimengerti**
  - Tidak terikat bahasa**
  - Relatif murah**
  - Dapat mengatasi ruang dan waktu**
- 
- **Otentik**
  - **Sederhana**
  - **Ukurannya proporsional**
  - **Memadukan nilai keindahan**
-

# Media Grafis/visual

ketentuan media visual yang baik :

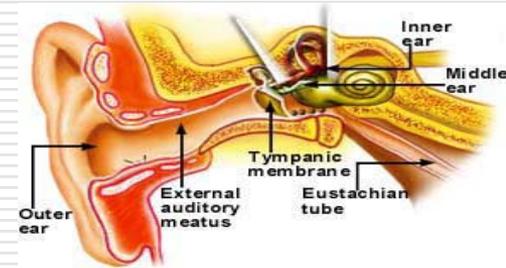
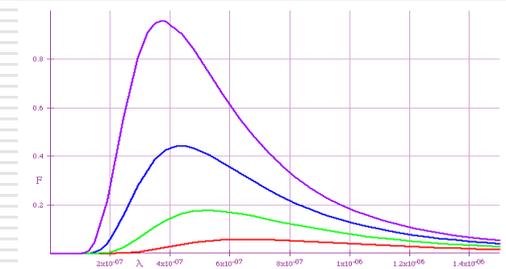
---

- ❑ Visible, mudah dilihat oleh seluruh siswa
  - ❑ Interesting, menarik tidak membosankan
  - ❑ Simple, sederhana, singkat dan jelas
  - ❑ Useful, dipilih dengan benar sesuai sasaran
  - ❑ Accurate, isi harus benar dan tepat sasaran
  - ❑ Legitimate, harus masuk akal
  - ❑ Structured, tersusun dengan baik, sistematis
-

# Jenis Media Grafis/visual

---

- Gambar/foto
- Sketsa
- Bagan
- Diagram
- Grafik
- Poster
- kartun



# Media Audio

---

- ❑ Materi yang terekam tidak akan berubah
  - ❑ Jumlah sasaran yang banyak
  - ❑ Membangkitkan sentuhan emosional
  - ❑ Menciptakan suasana imajinatif
  - ❑ Cocok untuk pembelajaran auditif (bahasa, seni suara)
-

---

Bagaimana dengan media  
AUDIO VISUAL ?

---

Perluakah memilih media ?

---

**Kriteria apa  
dalam memilih  
media ?**

# Kriteria pemilihan media

---

- Tujuan yang ingin dicapai
- Sasaran yang akan menggunakan media
- Karakteristik media yang dipilih
- Waktu pembuatan dan penayangan
- Biaya
- Ketersediaan
- Konteks penggunaan
- Mutu media



# Prinsip pemanfaatan media

---

- ❑ Lihat kelebihan dan kekurangannya
  - ❑ Gunakan media seperlunya jangan berlebihan
  - ❑ Harus dapat membuat aktif siswa
  - ❑ Rencana yang matang tentang strategi dan teknik penggunaan
  - ❑ Hindari penggunaan media sebagai selingan penghabis waktu
-

# □ Pembuatan Media

---

□ Prinsip-prinsip pembuatan media visual dasar yang digunakan baik untuk media visual yang tidak diproyeksikan maupun diproyeksikan yaitu

- *kesederhanaan*
  - *kesatuan*
  - *penekanan*
  - *keseimbangan*
  - *grafis*
  - *bentuk*
  - *warna*
  - *tekstur*
  - *ruang*
-

---

# Pemanfaatan lingkungan sebagai media

---

---

Sumber belajar apa yang ada  
di lingkungan ?

---

# Keuntungan media lingkungan

---

- Menghemat biaya
  - Praktis dan mudah dilakukan
  - Memberikan pengalaman yang nyata
  - Sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa
  - Pembelajaran lebih aplikatif
  - Memberikan pengalaman langsung
  - Lebih komunikatif
-

# Prinsip pembuatan media yang memanfaatkan lingkungan

---

- ❑ Media dibuat berdasarkan fungsi dan sesuai dengan kebutuhan
  - ❑ Intinya memberikan pemahaman konsep tertentu
  - ❑ Mendorong kreativitas siswa untuk bereksperimen dan bereksplorasi
  - ❑ Mempertimbangkan faktor keamanan
  - ❑ Dapat digunakan secara individu, kelompok
  - ❑ Media mudah digunakan
  - ❑ Bahan yang diperlukan mudah ditemukan
  - ❑ Jenis media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa
-

---

Manfaat apa untuk guru dan siswa  
bila menggunakan media ?

---

# Manfaat penggunaan media

## BAGI GURU:

---

memberikan pedoman arah dan tujuan;  
menjelaskan struktur konsep dan tata urutan pengajaran;  
memberikan kerangka sistematika mengajar;  
memudahkan mengendalikan pengajaran;  
membantu kecermatan dan ketelitian penyajian;  
membangkitkan rasa percaya diri dalam mengajar;  
meningkatkan kualitas pengajaran.

## BAGI SISWA :

meningkatkan motivasi belajar;  
memberikan variasi pembelajaran;  
memberikan struktur konsep yang mudah dipelajari;  
menyajikan inti informasi dan sistematika belajar;  
merangsang untuk berfikir logis dan sistematis;  
memberikan situasi belajar tanpa tekanan.

---

# Analisis Kebutuhan Media

---

## Matrik analisis kebutuhan media

No	Kompetensi dasar	Indikator	Materi Pokok	Pengalaman Belajar	Deskripsi Media

Deskripsi Media berisi :

1. Nama alat
2. Kegunaan
3. Cara menggunakan
4. Cara membuat
5. Bahan dan alat

---

# EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

---

Evaluasi merupakan bagian integral dari suatu proses intruksional. Idealnya, keefektivan pelaksanaan proses intruksional diukur dari dua aspek, yaitu bukti-bukti empiris mengenai hasil belajar siswa yang dihasilkan oleh sistem intruksional dan bukti-bukti yang menunjukkan berapa banyak kontribusi media atau intruksional.

Tujuan evaluasi media pembelajaran yaitu:

- Menentukan apakah media pembelajaran itu efektif
- Menentukan apakah media itu dapat diperbaiki atau ditingkatkan
- Memilih media pembelajaran yang sesuai untuk dipergunakan dalam proses belajar di dalam kelas
- Menetapkan apakah media itu *cost-efektif* dilihat dari hasil belajar siswa
- Menentukan apakah isi pelajaran sudah tepat disajikan dengan media itu
- Menilai guru dalam menggunakan media pembelajaran
- Mengetahui apakah media pembelajaran benar-benar member sumbangan terhadap hasil belajar seperti yang dinyatakan
- Mengetahui sikap siswa terhadap media pembelajaran

---

Evaluasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti diskusi kelas dan kelompok interview perorangan, observasi mengenai perilaku siswa, dan evaluasi media yang tersedia.

Walker dan Hess memberikan kriteria dalam mereview perangkat lunak media pembelajaran yang berdasarkan kepada kualitas.

- Kualitas isi dan tujuan (ketepatan, kepentingan, kelengkapan, keseimbangan, minat/perhatian, keadilan, kesesuaian dengan situasi siswa)
- Kualitas intruksional (memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan belajar, kualitas memotivasi, fleksibilitas intruksionalnya, hubungan dengan progam pembelajaran lainnya, kualitas sosial interaksi intruksionalnya, kualitas tes dan penilaiannya, dapat memberi dampak bagi siswa, dapat membawa dampak bagi guru dan pembelajarannya)
- Kualitas teknis (keterbacaan, mudah digunakan, kualitas tampilan/tayangan, kualitas penanganan jawaban, kualiatas pengelolaan progamnya, kualitas pendokumentasiannya).

# tugas

## Membuat media pembelajaran

---

- POSTER
- CHARTA
- GAMBAR
- SKEMA
- DIAGRAM
- MODEL

TEMA /SUB POKOK MATERI:

**BEBAS** sesuai dengan silabus yang telah dibuat tiap kelompok

MEDIA :

**KERTAS HVS**

**KARTON, BARANG BEKAS,**

**KERTAS TRANSPARANSI, dll**

Waktu : 45 menit

---

# Terima Kasih

---

Semoga Anda Merasa  
Melakukan **Proses**  
**Belajar**

