

Lutfi Rohmawati, S.Pd., M.Pd.



Buku Ajar

Media

PEMBELAJARAN

Buku Ajar
Media
PEMBELAJARAN

Biografi



Lutfi Rohmawati, S.Pd., M.Pd. Lahir di Kuningan, 31 Maret 1992. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan pada Tahun 2014, kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana, Universitas Kuningan dan lulus pada tahun 2016. Sekarang ini merupakan Dosen Tetap Program Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat Indramayu, dan juga aktif sebagai Asesor GTK PPG. Penulis aktif sebagai penulis artikel serta berperan juga sebagai Editor dan Reviewer pada salah satu jurnal.

BUKU AJAR MEDIA PEMBELAJARAN

Lutfi Rohmawati, S.Pd., M.Pd.



PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

BUKU AJAR MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis : Lutfi Rohmawati, S.Pd., M.Pd.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Adil Muallim

ISBN : 978-623-487-155-5

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, SEPTEMBER 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah S.W.T, karena atas rahmat dan hidayah-Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan “Buku Ajar Media Pembelajaran” ini dengan lancar. Penyusunan buku ajar ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan awal mengenai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu factor penting dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Salah satu permasalahan Pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu Pendidikan. Berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Indonesia tidak pernah berhenti dilakukan. Berbagai terobosan baru terus dilakukan oleh pihak pemerintah.

Buku ajar ini disusun dengan harapan dapat membekali para mahasiswa/i atau calon guru dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran di kelas. Buku ajar ini berisi ulasan mengenai konsep media pembelajaran itu sendiri sampai dengan jenis media pembelajaran serta prinsip pemilihan media pembelajaran. Sebagai sebuah buku ajar, buku ini dilengkapi dengan berbagai atribut yang menjadi pedoman bagi dosen dan mahasiswa peserta mata kuliah.

Terimakasih penulis ungkapkan kepada semua pihak yang telah membantu baik moril maupun materil sehingga buku ajar “Media Pembelajaran” ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan serta jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan masukan dan saran yang sifatnya membangun. Akhir kata penulis berharap semoga buku ajar “Media Pembelajaran ini dapat bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi mahasiswa dan dosen serta dunia Pendidikan di Indonesia.

Karawang, Agustus 2022

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Deskripsi Mata Kuliah.....	1
B. Rencana Pembelajaran.....	1
C. Petunjuk Penggunaan Buku Ajar	2
BAB 2 KONSEP BELAJAR DAN SUMBER BELAJAR.....	4
A. Konsep Belajar.....	4
B. Sumber Belajar	7
BAB 3 MEDIA PEMBELAJARAN	13
A. Pengertian.....	13
B. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
C. Manfaat Media Pembelajaran.....	17
D. Kedudukan Media dalam Pembelajaran	21
BAB 4 JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN	24
D. Media Grafis.....	24
E. Media 3 (Tiga) Dimensi.....	28
F. Media Proyeksi	33
G. Media Audio	34
H. Media Video.....	35
I. Komputer Multimedia	40
J. E-Learning.....	44
BAB 5 PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	49
A. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media.....	50
B. Kriteria Umum Pemilihan Media.....	57
C. Kriteria Khusus Pemilihan Media.....	59
D. Prinsip-Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran	61
BAB 6 DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF.....	64
A. Blended Learning.....	64
B. Karakteristik Blended Learning	66
C. Tujuan Blended Learning.....	68
D. Pembelajaran Inovatif Berbasis Multimedia	70
DAFTAR PUSTAKA.....	73

BAB

1

PENDAHULUAN

A. Deskripsi Mata Kuliah

Mata kuliah ini mengkaji tentang konsep media pembelajaran sampai dengan prinsip pemilihan media pembelajaran. Selesai mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mampu menyeleksi dan memanfaatkan berbagai sumber, media serta alat bantu lainnya dalam menunjang proses pembelajaran, memanfaatkan berbagai sumber daya untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan materi dan tuntutan kompetensi. Pembahasan dalam buku ajar ini meliputi konsep belajar, konsep media pembelajaran, klasifikasi media pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pemilihan dan prinsip media pembelajaran serta media pembelajaran inovatif, selain itu dalam buku ajar juga dilengkapi dengan Latihan dalam setiap bab nya.

B. Rencana Pembelajaran

1. Capaian Pembelajaran Lulusan

- a. Mampu memanfaatkan berbagai sumber belajar, media dan alat bantu sebagai media pembelajaran.
- b. Mampu merancang dan mengaplikasikan media pembelajaran.

2. Kemampuan Akhir yang Diharapkan

- a. Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai sumber, media dan alat bantu sebagai media pembelajaran .
- b. Mahasiswa mampu memanfaatkan berbagai sumber daya untuk merancang media pembelajaran.

BAB 2

KONSEP BELAJAR DAN SUMBER BELAJAR

A. Konsep Belajar

Apakah konsep itu? Konsep adalah kategori yang mengelompokkan objek, kejadian, dan karakteristik berdasarkan bentuk-bentuk yang sama. Konsep adalah elemen kognisi yang membantu kita meyederhanakan dan merangkum informasi (John:2011).

Istilah belajar sudah terlalu akrab dengan kehidupan kita sehari-hari masyarakat, kita sering menjumpai penggunaan istilah belajar seperti belajar membaca, belajar bernyanyi, belajar berbicara, belajar matematika Masih banyak lagi penggunaan istilah, bahkan termasuk kegiatan belajar yang sifatnya lebih umum dan tak mudah diamati, seperti: belajar hidup mandiri belajar menghargai waktu, belajar berumah-tangga, belajar bermasyarakat belajar mengendalikan diri, dan sejenisnya. Kalangan awam pun mengetahui makna berbagai istilah belajar tersebut. Sebagai seorang guru, Anda tidak cukup hanya memahami makna belajar sebagaimana masyarakat awam. Mengapa? Karena memang tugas Anda sebagai guru adalah membuat orang belajar. Jadi, apa sebenarnya belajar itu ?

Belajar, merupakan kegiatan yang terjadi pada semua orang tanpa mengenal batas usia, dan berlangsung seumur hidup. Belajar merupakan usaha yang dilakukan seseorang melalui interaksi dengan lingkungannya untuk merubah perilakunya. Dengan demikian, hasil dari kegiatan belajar adalah berupa perubahan perilaku yang relatif permanen pada diri orang yang belajar saja, perubahan yang diharapkan adalah perubahan ke arah yang positif.

BAB 3

MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pengertian

Dalam proses pembelajaran, terjadi komunikasi antara guru dan siswa. Guru berperan sebagai pengirim informasi sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Proses ini akan berhasil dengan baik jika antara keduanya berjalan dengan lancar, dimana guru mampu menyampaikan informasi dengan baik kepada siswa dan siswa mempunyai kemampuan menerima informasi tersebut dengan baik pula. Adapun hambatan-hambatan komunikasi dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, verbalisme, artinya siswa dapat menyebutkan kata tetapi tidak mengetahui artinya. Hal ini terjadi karena biasanya guru mengajar hanya dengan penjelasan lisan (ceramah), siswa cenderung hanya menirukan apa yang dikatakan guru. Kedua, salah tafsir, artinya dengan istilah atau kata yang sama diartikan berbeda oleh siswa. Hal ini terjadi karena biasanya guru hanya menjelaskan secara lisan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain, misalnya gambar, bagan, model, dan sebagainya. Ketiga, perhatian tidak berpusat, hal ini dapat terjadi karena beberapa hal antara lain, gangguan fisik, ada hal lain yang lebih menarik mempengaruhi perhatian siswa, siswa melamun, cara mengajar guru membosankan, cara menyajikan bahan pelajaran tanpa variasi, kurang adanya pengawasan dan bimbingan guru. Keempat, tidak terjadinya pemahaman, artinya kurang memiliki kebermaknaan logis dan psikologis. Apa yang diamati atau dilihat, dialami secara terpisah. Tidak terjadi proses berpikir yang logis mulai dari kesadaran hingga timbulnya konsep.

BAB 4

JENIS DAN KARAKTERISTIK MEDIA PEMBELAJARAN

A. Media Grafis

Media grafis tergolong jenis media visual yang menyalurkan pesan lewat simbol-simbol visual. media grafis merupakan media visual yang dapat menyampaikan pesan berupa pesan-pesan komunikasi visual. Grafis juga berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya dijelaskan melalui penjelasan verbal saja.

Semua media grafis, baik itu berupa gambar, sketsa bagan, grafik atau media visual yang lain harus dibuat dengan memperhatikan prinsip-prinsip umum. Sebagai salah satu media visual, grafis harus diusahakan memenuhi ketentuan-ketentuan agar menghasilkan visual yang komunikatif. Untuk lebih mudah diingat, ketentuan tersebut dinyatakan dalam akronim "VISUALS" (singkatan dari Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, dan Structured). Secara singkat prinsip umum pembuatan visual itu dapat dijelaskan sebagai berikut.

Visible berarti mudah dilihat oleh seluruh sasaran didik yang akan memanfaatkan media yang kita buat. Interesting artinya menarik, tidak monoton dan tidak membosankan. Simple artinya sederhana, singkat, dan tidak berlebihan. Useful maksudnya adalah visual yang ditampilkan harus dipilih yang benar-benar bermanfaat bagi sasaran didik. Jangan menayangkan tulisan terlalu banyak yang sebenarnya kurang penting. Accurate artinya isinya harus benar dan tepat sasaran. Jika pesan yang dikemas dalam media visual salah, maka

BAB

5

PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dilihat dari pengadaan media pembelajaran, dapat dikelompokkan ke dalam dua jenis, yaitu media yang sudah tersedia di lingkungan sekolah atau tersedia di pasaran, dalam hal ini media dirancang secara khusus oleh perusahaan tertentu sesuai dengan kurikulum yang berlaku, diproduksi secara massal, dan biasanya harganya relatif murah sehingga guru dengan mudah dapat memiliki dan menggunakannya karena media ini sudah siap pakai. Jenis media seperti ini disebut dengan *media by utilization*. Jenis media yang kedua disebut dengan *media by design*. Jenis media yang kedua ini menuntut guru atau ahli media untuk merancang media sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran tertentu. Masing-masing jenis media tersebut memiliki kelebihan dan keterbatasannya. Kelebihan dari media yang siap pakai adalah hemat dalam waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk kebutuhan tertentu memerlukan banyak waktu, tenaga maupun biaya, karena untuk menghasilkan media yang baik diperlukan pengujian kesahihan dan keandalannya melalui serangkaian kegiatan validasi prototipenya. Adapun kelebihan dari media ini adalah kecil kemungkinan untuk ketidaksesuaian antara media dengan kebutuhan, tujuan, karakteristik materi dan siswa.

Pada saat pembelajaran, pernahkah Anda mengalami permasalahan bahwa ternyata media yang Anda gunakan kurang tepat? dalam kata lain hasil belajar siswa tidak meningkat, siswa tidak tertarik dengan media yang kita sajikan, atau siswa malah

BAB 6

DESAIN PEMBELAJARAN INOVATIF

A. Blended Learning

Blended learning istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, blended dan learning. Blended merupakan campuran, kombinasi yang baik. Sedangkan learning merupakan pembelajaran.

Blended instructional menurut bahwa “blended intruactional sometimes called hybrid instruction, is mixing and machting various instructional settings to meet the learning needs of your student”. Sesuai dengan makna kata, yaitu mencampurkan (Nurdiansyah : 2013).

Menurut Harding, Kaczynski dan Wood, 2005, Blendedlearning merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran tradisional tatap muka dan pembelajaran jarak jauh yang menggunakan sumber belajar online dan beragam pilihan komunikasi yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran ini memungkinkan penggunaan sumber belajar online, terutama yang berbasis web, dengan tanpa meninggalkan kegiatan tatap muka. Dengan pelaksanaan blendedlearning, pembelajaran berlangsung lebih bermakna karena keragaman sumber belajar yang mungkin diperoleh.

Menurut Thorne 2003, blendedlearning adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM video streaming, kelas virtual, voicemail, email dan teleconference, animasi teks online dan video streaming. Dalam blendedlearning, semua itu dikombinasikan dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid, 2008. Perencanaan Pembelajaran, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmad Rohani, Pengelolaan Pengajaran, (Jakarta: PT RINEKA CIPTA, 2004), cet.2, h.162
- Anderson, Ronald H. (1976). Selecting and Developing Media For Intruction,. Westcounsin: ASTD
- Anggani Sudono, 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Grasindo.
- Arief S. Sadiman, dkk. (1990). Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatnya). Jakarta: CV. Rajawali
- Arsyad, Azhar. 2005. Media Pembelajaran. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Dale, E. 1969. Audio Visual Methods in Teaching. (Third EditionThe Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Darmawan, Deni. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Daryanto. 2010. Belajar dan Mengajar Bandung: Irama Widya.
- Dimiyati dan Mudjiono, 1999. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatah Syukur, Teknologi Pendidikan (Semarang: Rasail, 2008), h.96
- Fatah syukur, Teknologi Pendidikan (Semarang: RaSAIL, 2005)
- John w. Santrock. 2011. psikologi pendidikan education psychology, edisi 3 buku 2. Jakarta selatan: Salemba Humanika.

- Kamarga, Hanny. 2002. Belajar Sejarah melalui e-learning; Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan. Jakarta: Inti Media.
- Latuheru, John D. 1988. Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Levie, W. H. and Lentz, R. 1982. Effects of text illustrations: a review of research. *Educational Communication and Technology Journal*, 30: 195-232.
- Martin., B.L. 1986. "Aesthetics and Media: Implications for the Design of Instruction". *Educational Technology*, 27 (6): 15.
- Mudhofir. 1993. *Teknologi Instruksional*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, 2011. Belajar dan Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muhubbin Syah.2005. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Musfiqon, 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Naz, A. A., & Akbar, R.A. 2008. Use of Media for Effective Instruction its Importance: Some Consideration. *Journal of Elementary Education A Publication of Deptt. of Elementary Education IER, University of the Punjab*.Vol. 18, 35-40.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center

- Oemar Hamalik, 2001, Proses Belajar Mengajar (Jakarta: Bumi Aksara).
- Rusman, 2012. Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Slameto, 2003. Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto, 2010. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2010. Teknologi Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Susilana, Rudi dan Riyana, Cepi. 2008. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Suwarna, dkk., 2006. Pengajaran Mikro. Yogyakarta: Tiara wacana.
- Thursan Hakim, 2005. Belajar Secara Efektif. Jakarta: Puspa Swara.
- Warsita, 2008. Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wasty Soemanto. 2003. Psikologi pendidikan (landasan kerja pemimpin pendidikan), Jakarta: PT Renika Cipta.
- Wina Sanjaya. 2011. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Yunanto. (2005). Sumber Belajar Anak Cerdas . Jakarta: Grasindo.

BIOGRAFI PENULIS



Lutfi Rohmawati, S.Pd., M.Pd. Lahir di Kuningan, 31 Maret 1992. Lulus S1 di Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Kuningan pada Tahun 2014, kemudian melanjutkan studi S2 pada Program Studi Pendidikan Ekonomi Program Pascasarjana, Universitas Kuningan dan lulus pada tahun 2016. Sekarang ini merupakan Dosen Tetap Program

Studi Pendidikan Ekonomi, STKIP Pangeran Dharma Kusuma Segeran Juntinyuat Indramayu, dan juga aktif sebagai Asesor GTK PPG. Penulis aktif sebagai penulis artikel serta berperan juga sebagai Editor dan Reviewer pada salah satu jurnal.