

**BUKU
AJAR**



**PENGEMBANGAN
MEDIA
PEMBELAJARAN**



Parno S. Mahulae, M.Pd



**BUKU
AJAR**

PENGEMBANGAN **MEDIA** PEMBELAJARAN

Tentang Penulis



Parno S. Mahulae, M.Pd. lahir di Desa Pakkat, Kabupaten Humbang Hasundutan, Provinsi Sumatera Utara, 19 April 1992. Hingga kini aktif sebagai Dosen di Universitas Negeri Manado. Tinggal di Kota Tomohon, beralamat di perumahan Kolongan Residence.

Penggunaan Teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari semakin berkembang pesat. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan juga harus digalakkan, demi mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Penggunaan teknologi media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara dalam menyambut perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, beragam dan menyenangkan bagi pendidik. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pengembangan pembelajaran, maka pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Didalam buku ini memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis digital serta metode atau sistem pembelajaran yang sesuai dengan revolusi industri 4.0. Dan menggunakan media pembelajaran berbasis internet yang dapat menghasilkan mahasiswa dengan kemampuan merancang pembelajaran berbasis digital.



☎ 0858 5343 1992
✉ eurekamediaaksara@gmail.com
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362



BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Parno S. Mahulae, M.Pd



PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

BUKU AJAR PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis : Parno S. Mahulae, M.Pd

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-151-293-2

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JULI 2023**
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 : 2023

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

Segala puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa karena atas rahmat-NYA lah sehingga di tengah berbagai kesibukan yang sangat luar biasa, Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran ini bisa terselesaikan. Dalam penyusunan Buku ini, tentunya terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu dengan kerendahan hati maka penyusun berharap kepada semua pihak kiranya dapat memberikan masukan, kritikan dan tanggapan yang konstruktif guna menyempurnakan tulisan maupun revisi untuk cetakan berikutnya.

Akhir kata penyusun ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penyusunan tulisan ini. Semoga Tuhan Yang Maha Kuasa memberikan kekuatan dalam pengabdian kepada Negara dan Bangsa, Amiin.

Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB 1 HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN.....	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Materi Belajar.....	2
C. Penutup.....	5
BAB 2 KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN.....	7
A. Pendahuluan.....	7
B. Materi Belajar.....	9
C. Penutup.....	12
BAB 3 MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN.....	13
A. Pendahuluan.....	13
B. Materi Belajar.....	14
C. Penutup.....	22
BAB 4 TEKNIK PEMILIHAN MEDIA.....	24
A. Pendahuluan.....	24
B. Materi Belajar.....	25
C. Penutup.....	30
BAB 5 KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN.....	31
A. Pendahuluan.....	31
B. Materi Belajar.....	32
C. Penutup.....	38
BAB 6 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN.....	40
A. Pendahuluan.....	40
B. Materi Belajar.....	41
C. Penutup.....	47
BAB 7 TEKNIK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER.....	50
A. Pendahuluan.....	50
B. Materi Belajar.....	51
C. Penutup.....	76
DAFTAR AKRONIM.....	78
DAFTAR PUSTAKA.....	79

TENTANG PENULIS 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Halaman Awal Power Point	52
Gambar 2 Pengaturan Power Point	53
Gambar 3 Penyimpanan Power Point	54
Gambar 4 Software OBS.....	57
Gambar 5 Operasi Software OBS	58
Gambar 6 Operasi Window Capture	58
Gambar 7 Operasi Window Google Chrome	59
Gambar 8 Tampilan Layar OBS.....	60
Gambar 9 Halaman Awal Flipp Book.....	61
Gambar 10 Import File PDF.....	62
Gambar 11 Konversi File.....	62
Gambar 12 Thema Flipp Book.....	63
Gambar 13 Pengaturan Flipp Book.....	63
Gambar 14 Memasukkan URL pada Flipp Book	64
Gambar 15 Edit pada Flipp Book	65
Gambar 16 Memasukkan musik pada Flipp Book	66
Gambar 17 Memasukkan Video pada Flipp Book	67
Gambar 18 Finishing pada Flipp Book	67
Gambar 19 Publish pada Flipp Book	68
Gambar 20 Memilih jenis file pada Flipp Book.....	69
Gambar 21 Publish Selesai.....	69
Gambar 22 Halaman awal quiz creator	71
Gambar 23 Quiz propertis	72
Gambar 24 Quiz Information	72
Gambar 25 Jenis Quiz.....	74
Gambar 26 Memilih jenis quiz.....	74
Gambar 27 Publish quiz creator	75
Gambar 28 Memilih jenis file quiz creator	76
Gambar 29 Publish quiz selesai.....	76

BAB

1

HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berasal dari bahasa latin yang berarti “antara”. Istilah media dapat kita artikan sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penyampai informasi dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Berbicara mengenai media tentunya kita akan mempunyai cakupan yang sangat luas, oleh karena itu saat ini masalah media kita batasi ke arah yang relevan dengan masalah pembelajaran saja atau yang dikenal sebagai media pembelajaran. Briggs menyebutkan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Sementara itu Schramm berpendapat bahwa media merupakan teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca. Dengan demikian media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pentingnya mempelajari media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

BAB

2

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Pengelompokkan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi oleh Seels dan Glasgow yang dikutip Arsyad (2006) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir.

a. Pilihan Media Tradisional

- 1) Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi tak tembus pandang, proyeksi overhead, slide, (filmstrips).
- 2) Visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, charts,
- 3) Grafik, diagram, pameran, kartu, papan info, papan bulu/flanel)
- 4) Audio (rekaman piringan hitam dan pita kaset)
- 5) Penyajian multimedia (slide plus suara, paduan gambar-suara, dan multi image)
- 6) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video)
- 7) Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, buku kerja, majalah berkala, lembaran lepas atau hand-out).
- 8) Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan, permainan kartu).
- 9) Realia (model, specimen/contoh, manipulatif (peta, globe, boneka).

BAB

3

MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Perencanaan media didasarkan atas kebutuhan (need). Salah satu indikator adanya kebutuhan karena didalamnya terdapat kesenjangan (gap). Kesenjangan merupakan ketidaksesuaian antara apa yang seharusnya atau apa yang diharapkan dengan apa yang terjadi. Dalam pembelajaran yang dimaksud dengan kebutuhan merupakan adanya kesenjangan antara kemampuan, keterampilan dan sikap siswa yang diharapkan pada kemampuannya, keterampilannya dan sikapnya. Kesesuaian media dengan siswa menjadi dasar pertimbangan utama, sebab diperlukan informasi tentang gaya belajar siswa atau learning style

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang perencanaan pembuatan media pembelajaran serta menuliskan naskah media pembelajaran yang digunakan.

3. Tujuan

Setelah materi ini diajarkan mahasiswa Mahasiswa mampu :

- a. Memahami prosedur perancangan media
- b. Memahami teknik penulisan media

BAB

4

TEKNIK PEMILIHAN MEDIA

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Memilih media hendaknya tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan didasarkan atas kriteria tertentu. Kesalahan pada saat pemilihan, baik pemilihan jenis media maupun pemilihan topik yang dimediakan akan membawa akibat panjang yang tidak diinginkan. Banyak pertanyaan yang harus kita jawab sebelum kita menentukan pilihan media tertentu.

Pemilihan media yaitu memilih atau mengelompokkan bahan ajar mana yang sesuai dan mana yang tidak sesuai. Pemilihan media harus didasarkan pada prinsip-prinsip yang telah ditetapkan, seperti memiliki tujuan yang sesuai dengan sifat dan karakteristik media yang akan digunakan.

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pentingnya teknik pemilihan media pembelajaran. Dalam pokok bahasan ini mahasiswa akan dituntun dalam menentukan media pembelajaran yang tepat terhadap karakteristik peserta didik.

BAB

5

KOMPUTER SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Perkembangan teknologi komputer membawa banyak perubahan pada sebuah program aplikasi dan seharusnya didesain dalam upaya menjadikan teknologi ini mampu memanipulasi keadaan sesungguhnya. Penekanannya terletak pada upaya yang berkesinambungan untuk memaksimalkan aktifitas belajar mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi subjek, dan instruktur (dalam hal ini komputer yang diprogramkan). Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para siswa melalui cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem, inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer.

Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer atau lebih dikenal sebagai Computer Based Instruction (CBI) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pentingnya mempelajari Komputer sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

BAB

6

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS LINGKUNGAN

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Lingkungan sebagai sumber belajar dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang ada disekitar atau disekeliling peserta didik (mahluk hidup, makhluk hidup lain, benda mati, dan budaya manusia) yang dapat dimanfaatkan untuk menunjang kegiatan belajar dan pembelajaran secara lebih optimal. Lingkungan merupakan kesatuan ruang dengan semua benda dan keadaan makhluk hidup termasuk didalamnya manusia dan perilakunya serta makhluk hidup lainnya.

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pentingnya mempelajari media pembelajaran berbasis lingkungan. Hal ini bertujuan untuk memanfaatkan lingkungan sekitar dalam pembelajaran.

3. Tujuan

Setelah materi ini diajarkan mahasiswa Mahasiswa mampu :

Merancang alat pembelajaran fisika dengan mempertimbangkan Efisiensi dan efektivitas alat dan keterkaitan dengan konsep fisika.

4. Petunjuk Belajar

Untuk mengenal dan mengetahui materi, diperlukan metode pembelajaran dan ulasan singkat materi dengan

BAB 7

TEKNIK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER

A. Pendahuluan

1. Deskripsi Singkat

Keterampilan dalam menggunakan teknologi digital pada saat ini sangatlah diperlukan baik itu dalam pembelajaran di kelas maupun dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sesuai dengan visi misi dekan FMIPAK yang akan mendigitilisasi setiap proses yang ada di kampus.

Kondisi ini membawa berbagai konsekuensi. Dosen sebagai salah satu sumber daya manusia yang menggerakkan pembelajaran haruslah melakukan modifikasi pembelajaran mulai dari perencanaan, penyesuaian media dan metode, hingga pelaksanaan pembelajaran dan bagaimana mengevaluasinya. Peningkatan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer menjadi salah satu hal yang mendapat sorotan. Sehingga, dosen yang belum bisa beradaptasi dengan penggunaan teknologi informasi maupun modifikasi media dan metode pembelajaran yang sesuai akan berdampak pada pelayanan pembelajaran yang dirasakan mahasiswa.

2. Relevansi

Bagian ini akan sangat membantu mahasiswa dalam pemahaman tentang pentingnya mempelajari media pembelajaran berbasis komputer. Dalam hal ini media pembelajaran berbasis digital menjadi hal yang sangat penting untuk dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Andari, Rafika. 2020. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! pada Pembelajaran Fisika. *Orbita : Jurnal Hasil Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, Vol. 6 (1), 135-137.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. 2006. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta; Gaung Persada Press.
- Darwyn Syah, dkk. 2007. *Perencanaan Sistem Pengajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Gora, Winastawan & Sunarto. 2013. *PAKEMATIK: Strategi Pembelajaran Inovatif berbasis TIK*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Pendidikan*. Bandung : Alumni.
- Hamalik, Oemar. 1989. *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hanafiah, Nanang, dan Cucu Sahana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Ilmiyah, N.H, Sumbawati, M.S. 2019. Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. *JIEET : Journal Information Engineering and Educational Technology*, Vol. 03 (1), 46-50.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.

- Ramadhan, dkk. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Fisika Dasar Berbasis E-Modul di Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta . JPTS, Vol. II No.2, 117-123.
- Rinanto, Andre. (1982). Peranan Media Audio Visual dalam Pendidikan. Yogyakarta: Kanisius.
- Sadiman, Arief. S. dkk. 2010. Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT. RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2009. Media Pembelajaran. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, R., & Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung: CV Wacana Prima
- Wardani. IGAK, (2005). Dasar-dasar komunikasi dan Keterampilan Dasar Mengajar. Jakarta: UniversitasTerbuka.

TENTANG PENULIS



Parno S. Mahulae, M.Pd. lahir di Desa Pakkat, Kabupaten Humbang Hasundutan, Provinsi Sumatera Utara, 19 April 1992. Hingga kini aktif sebagai Dosen di Universitas Negeri Manado. Tinggal di Kota Tomohon, beralamat di perumahan Kolongan Residence.

Penggunaan Teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari semakin berkembang pesat. Oleh sebab itu dalam dunia pendidikan juga harus digalakkan, demi mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju.

Penggunaan teknologi media dalam pembelajaran merupakan salah satu cara dalam menyambut perkembangan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, beragam dan menyenangkan bagi pendidik. Dengan adanya penggunaan teknologi dalam pengembangan pembelajaran, maka pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

Didalam buku ini memberikan pengetahuan tentang media pembelajaran berbasis digital serta metode atau sistem pembelajaran yang sesuai dengan revolusi industri 4.0. Dan menggunakan media pembelajaran berbasis internet yang dapat menghasilkan mahasiswa dengan kemampuan merancang pembelajaran berbasis digital.