

5. KARAKTERISTIK & FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Penyusun :
Hambali

KEGIATAN BELAJAR-7 Karakteristik Media Pembelajaran

MEDIA AUDIO, OHT, OPAQUE,
FILM STRIP, SLIDE, FILM,
VIDEO DAN TELEVISI

1. Media Audio



Media audio adalah media yang hanya memberikan rangsangan suara atau isi pesan yang disampaikan hanya diterima oleh indera pendengaran. Jenisnya antara lain radio dan audio tape recorder. Media OHP Media Overhead Projektor (OHP) atau Overhead Transparansi (OHT) adalah media yang dapat memproyeksikan bahan transparan (tembus pandang), biasanya film acetate atau plastik berukuran 8,5' x 11' (21,5 x 29 cm). Bahan transparan yang berisi pesan-pesan yang disampaikan kepada audien, diproyeksikan dengan alat khusus yaitu OHP ke layar melalui atas kepala yang menggunakannya.

2. Media Opaque



Proyektor Opaque adalah alat yang dipakai untuk memproyeksikan benda yang tembus pandang (opaque), seperti: gambar, tulisan, potret, lukisan, dan berbagai benda asli dengan ukuran kecil (dapat ditemukan pada proyektor opaque). Hasil bayangan yang diproyeksikan lebih besar dan lebih menarik dari bahan aslinya.

3. Media Slide



Slide atau film bingkai adalah film transparan berukuran 35 mm, yang memuat gambar atau tulisan untuk memproyeksikan dengan menggunakan proyektor slide. Tiap gambar atau tulisan yang akan diproyeksikan diberi bingkai dengan ukuran pada umumnya 2x2 inci

(5x5 cm). Ada pula ukuran bingkai yang lain (berbeda bingkai berarti berbeda pula proyekturnya).

4. Media filmstrip



Film strip atau film rangkai adalah serangkaian gambar pada 35 mm film, dalam urutan tertentu, untuk memproyeksikan dengan proyektor filmstrip. Ditinjau dari teknik pembuatan dan penyajian gambar pada film strip banyak persamaannya dengan slide, oleh karena itu kelebihan dan kelemahan slide dan film strip sebagai alat pemberian rangsangan visual tidak banyak berbeda. Perbedaannya jika slide pada setiap gambar diberi bingkai sedangkan filmstrip tetap satu rangkaian film yang tidak terputus.

5. Media film



Film atau gambar hidup sebenarnya adalah serangkaian gambar mati (gambar diam) yang diambil atau dipotret dengan menggunakan kecepatan tertentu, dan bila diproyeksikan dengan menggunakan proyektor film akan memberikan ilusi pandangan sehingga tampak bergerak.

Untuk mengambil gambar dan memotret (shooting) dipergunakan alat khusus yaitu kamera film. Film ada yang bersuara dan tanpa suara. Ukurannya ada yang 8 mm, 16 mm, 35 mm, dan 70 mm. Kecepatan pemutaran film juga berbeda-beda. Untuk fil tanpa suara frame/detik, sedangkan film bersuara 24 frame/detik.

6. Media video



Video tape recorder (VTR) atau rekaman video adalah alat perekam gambar dan suara sekaligus. Pada saat diperlukan gambar dan suara dapat ditayangkan dan diperdenagrkan lagi, jika sudah terpakai dapat dihapus. Media video adalah media audio-visual, artinya dapat menyajikan gambar dan suara secara serempak. Video cocok untuk menayangkan gerakan atau sesuatu yang bergerak.

7. Media TV

Kata televisi berarti menyalurkan gambar visual melalui jarak jauh. Proses penyalurannya dengan cara setiap gambar dipecah lagi menjadi 625 garis. Setiap garis dipecah menjadi 320 titik. Jadi setiap frame terdiri dari 625 x 320 titik= 200.000 titik.



Tiap detik ditampilkan 25 frame atau 5000000 titik. Siaran tv dapat diterima oleh penonton di rumah-rumah melalui proses: produksi (pembentukan gambar), pemancar (penyaluran gambar), dan penerima gambar oleh pesawat TV di tempat para penonton. Kualitas atau kejelasan gambar akan dipengaruhi ketiga komponen tersebut (produksi, pemancar, dan pesawat penerima).

Pemanfaatan media Tv sebagai media pembelajaran sebenarnya terletak pada pembuatan bahan produksi siaran TV. Apabila bahan siaran yang diproduksi adalah bahan siaran pendidikan atau pembelajaran, maka terjadilah siaran TV pendidikan atau pembelajaran. Untuk melaksanakan program siaran TV pendidikan atau pembelajaran perlu melibatkan berbagai lembaga atau instansi terkait.

Cara lain pemanfaatan TV untuk pembelajaran dengan mengadakan program televisi siaran terbatas (TVST) atau Closed Circuit television (CCTV) yaitu suatu sistem penyiaran TV yang diadakan terbatas untuk suatu tempat atau lingkungan tertentu (siaran TV khusus untuk satu perguruan tinggi)



KEGIATAN BELAJAR-8 Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum media berfungsi sebagai: Alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif Bagian integral (keterpaduan) dari keseluruhan situasi mengajar meletakkan dasar-dasar yang konkret dari konsep yang abstrak sehingga dapat mengurangi pemahaman yang bersifat verbalisme

Membangkitkan motivasi belajar peserta didik Mempertinggi mutu belajar mengajar Adapun fungsi media pengajaran menurut Derek Rowntree (1982) adalah:

Engange the students

Yakni membangkitkan ' motivasi belajar

Recall earlier learning

Yakni mengulang apa yang telah dipelajari

Provide new learning stimuli

Yakni menyediakan stimulus belajar

Activate the student s response

Yakni mengaktifkan ' respon peserta didik

Give speedy feedback

Yakni memberikan balikan dengan cepat

Encourage appropriate practice

Yakni menggalakkan latihan yang serasi)

Media dapat digunakan dalam proses belajar-mengajar dengan 2 arah cara: Dependent media yaitu sebagai alat bantu mengajar. Sebagai alat bantu, efektivitas media ini sangat tergantung pada cara dan kemampuan guru yang memakainya. Contoh: slide transparansi Independent media yaitu sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Contoh: radio, tv, video, film, modul.

Fungsi media dalam pembelajaran Media memiliki beberapa fungsi, diantaranya:

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik.
2. Dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya
4. Menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
8. Memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret
9. sampai dengan abstrak.

Bahwa fungsi media pembelajaran/ sumber belajar: Memberikan kesempatan berasosiasi kepada anak untuk mendapatkan dan memperkaya pengetahuan dengan menggunakan berbagai alat, buku, narasumber atau tempat. Meningkatkan perkembangan anak dalam berbahasa melalui komunikasi dengan mereka tentang hal-hal yang berhubungan dengan sumber belajar.

Secara rinci, fungsi media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut: Menyaksikan benda yang ada atau peristiwa yang terjadi pada masa lampau. Dengan perantaraan gambar, potret, slide, film, video, atau media yang lain, siswa dapat memperoleh gambaran yang nyata tentang benda/peristiwa sejarah. mengamati benda/peristiwa yang sukar dikunjungi, baik karena jaraknya jauh, berbahaya, atau terlarang. Misalnya, video tentang kehidupan harimau di hutan, keadaan dan kesibukan di pusat reaktor nuklir, dan sebagainya memperoleh gambaran yang jelas tentang benda/hal-hal yang

sukar diamati secara langsung karena ukurannya yang tidak memungkinkan, baik karena terlalu besar atau terlalu kecil. Misalnya dengan perantaraan paket siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bendungan dan kompleks pembangkit listrik, dengan slide dan film siswa memperoleh gambaran tentang bakteri, amuba, dan sebagainya.

Mendengar suara yang sukar ditangkap dengan telinga secara langsung. Misalnya, rekaman suara denyut jantung dan sebagainya. mengamati dengan teliti binatang-binatang yang sukar diamati secara langsung karena sukar ditangkap. Dengan bantuan gambar, potret, film atau video siswa dapat mengamati berbagai macam serangga, burung hantu, kelelawar, dan sebagainya. mengamati peristiwa-peristiwa yang jarang terjadi atau berbahaya untuk didekati. Dengan slide, film, atau video siswa dapat mengamati pelangi, gunung meletus, pertempuran, dan sebagainya.

Mengamati dengan jelas benda-benda yang mudah rusak/sukar diawetkan dengan menggunakan model/benda tiruan siswa dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang organ-organ tubuh manusia seperti jantung, paru-paru, alat pencernaan, dsb. dengan mudah membandingkan sesuatu. Dengan bantuan gambar, model atau foto siswa dapat dengan mudah membandingkan dua benda yang berbeda sifat ukuran, warna, dsb. dapat melihat secara cepat suatu proses yang berlangsung secara lambat. Dengan video, proses perkembangan katak dari telur sampai menjadi katak dapat diamati hanya dalam waktu beberapa menit. Bunga dari kuncup sampai mekar yang berlangsung beberapa hari, dengan bantuan film dapat diamati hanya dalam beberapa detik. dapat melihat secara lambat

gerakan-gerakan yang berlangsung secara cepat. Dengan bantuan film atau video, siswa dapat mengamati dengan jelas gaya lompat tinggi, teknik loncat indah, yang disajikan secara lambat atau pada saat tertentu dihentikan.

Mengamati gerakan-gerakan mesin/alat yang sukar diamati secara langsung. Dengan film atau video dapat dengan mudah siswa mengamati jalannya mesin 4 tak, 2 tak, dsb. melihat bagian-bagian yang tersembunyi dari suatu alat. Dengan diagram, bagan, model, siswa dapat mengamati bagian mesin yang sukar diamati secara langsung. melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang/lama.

Setelah siswa melihat proses penggilingan tebu atau di pabrik gula, kemudian dapat mengamati secara ringkas proses penggilingan tebu yang disajikan dengan menggunakan film atau video (memantapkan hasil pengamatan) dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak. Dengan siaran radio atau televisi ratusan bahkan ribuan mahasiswa dapat mengikuti kuliah yang disajikan seorang profesor dalam waktu yang sama. dapat belajar sesuai dengan kemampuan, minat, dan temponya masing-masing. Dengan modul atau pengajaran berprogram, siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan, kesempatan, dan kecepatan masing-masing.

LATIHAN

1. Apa yang disebut dengan karakteristik media pembelajaran ?
2. Fungsi media antara lain adalah "Dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis". Apa artinya ?
3. Diskusikan dalam kelompok, uraian fungsi media dari : Derek Rowntree (1982) yaitu *Engage the students, Recall earlier learning, Provide new learning stimuli, Activate the student s response, Give speedy feedback dan Encourage appropriate practice*