

Pindai halaman sampul, daftar isi dan bukti kinerja



Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi

© Shoffan Shoffa, dkk

xx + 156 ; 14.8 x 21 cm.

ISBN: 978-623-95887-3-1

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun, juga tanpa izin tertulis dari penerbit

Cetakan I, Januari 2021

Penulis : Shoffan Shoffa, Iis Holisin, Jozua F. Palandi,
Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto,
Abdul Basith, Yo Ceng Giap
Editor : M. Ivan Ariful Fathoni
Design Cover : Tim Agrapana Media
Lay Out : Sahri

Diterbitkan oleh:

Penerbit CV. AGRAPANA MEDIA

Jl. Letda Nur Hasyim Gg. Ladi Desa Kalianyar Rt 03/01

Kecamatan Kapas Bojonegoro- Jawa Timur

Email: agrapanamedia9@gmail.com

Website: agrapanamedia.com

WA/Call: 081252913991/082138647176/081226075872

Katalog Dalam Terbitan

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak maupun mengedarkan buku
tanpa izin tertulis dari penerbit maupun penulis

Daftar Isi

| | |
|--|-----------|
| Kata Pengantar | iv |
| Daftar Isi | vii |
| Bab I Pengertian Media Pembelajaran | 1 |
| A. Apa itu Media | 1 |
| B. Apa Itu Pembelajaran | 5 |
| C. Bagaimana Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 12 |
| D. Apa saja media pembelajaran yang dibutuhkan di perguruan tinggi..... | 20 |
| Bab II Sejarah Tahap Perkembangan Media Pembelajaran | 28 |
| A. Perkembangan Media Pembelajaran era 1600-an | 28 |
| B. Perkembangan Media Pembelajaran era 1900-an | 31 |
| C. Perkembangan Media Pembelajaran era 2000-an | 39 |
| D. Perkembangan Media Pembelajaran era abad 21 | 43 |
| Bab III Paradigma Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 47 |
| A. Peran AECT dalam perkembangan media pembelajaran | 47 |
| B. Kemunculan audio visual dalam media pembelajaran PT | 49 |
| C. Teori kerucut pengalaman dari Edgar Dale | 53 |
| D. Munculnya learning management system dalam pembelajaran di PT | 56 |
| E. Teknologi <i>cloud computing</i> | 59 |

vii

| | |
|---|------------|
| Bab IV Konsep Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 62 |
| A. Hakikat Media dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 62 |
| B. Pembelajaran Merupakan Proses Komunikasi | 68 |
| C. Kedudukan Media dalam Sistem Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 71 |
| D. Kegunaan dan Fungsi Media Pembelajaran | 74 |
| Bab V Klasifikasi Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 79 |
| A. Klasifikasi Media Berdasarkan Persepsi indera | 81 |
| B. Klasifikasi Media berdasarkan daya sebaran | 84 |
| C. Klasifikasi Media berdasarkan Pembuatannya | 86 |
| D. Klasifikasi Media berdasarkan cara Penggunaannya | 87 |
| Bab VI Media Pembelajaran Efektif di Perguruan Tinggi | 90 |
| A. Media Pembelajaran Efektif | 90 |
| B. Ragam Media Pembelajaran yang Efektif di Perguruan Tinggi | 99 |
| C. Pengembangan Media Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19 | 107 |
| Bab VII Media Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi | 110 |
| A. Apa Itu Media Pembelajaran Interaktif | 110 |
| B. Ragam Media | 121 |
| BAB VIII Multimedia dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 127 |

| | |
|---|------------|
| B. Ragam Media Pembelajaran yang Efektif di Perguruan Tinggi | 99 |
| C. Pengembangan Media Pembelajaran di Era Pandemi Covid-19 | 107 |
| Bab VII Media Pembelajaran Interaktif di Perguruan Tinggi | 110 |
| A. Apa Itu Media Pembelajaran Interaktif | 110 |
| B. Ragam Media | 121 |
| BAB VIII Multimedia dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 127 |

viii

| | |
|---|-----|
| A. Apa Itu Multimedia | 127 |
| B. Karakteristik Multimedia | 128 |
| C. Fungsi dan Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 128 |
| D. Aplikasi Multimedia dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 129 |
| E. Aplikasi Pembuat Multimedia dalam Pembelajaran di Perguruan Tinggi | 133 |

**Daftar Pustaka
Biodata Penulis**

**BAB 1
PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN**

A. Apa itu media

Media adalah merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan proses pembelajaran (Rusman, 2017b). Media merupakan alat peraga yang menyajikan pesan dan informasi tentang fakta, konsep, prosedur, dan prinsip sesuai dengan pokok bahasanya. Media ada yang *by utilization* (dimanfaatkan) oleh guru dalam kegiatan pembelajaran, artinya media tersebut diproduksi oleh pihak tertentu dan guru tinggal *by use* (menggunakannya) secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media bersifat alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Selain itu guru juga dapat mendesain dan membuat medianya sendiri (*by design*) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa.

Media adalah bentuk jamak dari perantara ("medium"), dan merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa latin medium ("antara"), istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima (Smaldino et al., 2004). Media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima, oleh karena itu media disebut sebagai sarana penyampaian informasi belajar atau penyampaian pesan. Media salah satu alat komunikasi dalam menyampaikan pesan, jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran pastinya akan sangat bermanfaat, media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut

media yang menampilkan gambar dan tindakan seperti animasi komputer, rekaman video, dan lain sebagainya. Perekrayasa bersifat tiga dimensi yang dapat disentuh dan dipegang oleh siswa. Kategori dasar media keenam dan terakhir adalah orang-orang, yang dapat berupa guru, siswa, atau ahli di bidangnya masing-masing. Orang sangat penting bagi pembelajaran, karena mereka adalah sumber informasi. Siswa belajar dari guru, siswa lainnya, dan orang dewasa.



Gambar 1.1 Enam Kategori Dasar Media

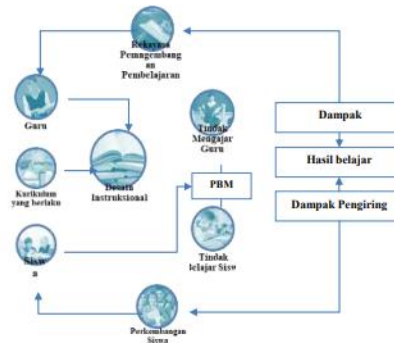
Media adalah kategori yang sangat luas: teks, audio, visual, video, perekrayasa, dan orang. Dalam setiap kategori terdapat banyak jenis format media. Format media merupakan bentuk fisik yang memuat dan menampilkan pesan. Misalnya papan tulis penanda (visual dan teks), *slide powerpoint* (teks dan visual), CD (suara dan musik), DVD (video), dan

B. Apa itu pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan. Komponen-komponen ini meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (gambar 1.3). Guru harus memperhatikan lima komponen pembelajaran ketika memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan mana yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran (Rusman, 2017a). Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, dapat berupa interaksi langsung, seperti kegiatan tatap muka, atau interaksi tidak langsung, yaitu melalui penggunaan berbagai media pembelajaran.

Menurut Warsita (2008) pembelajaran adalah suatu bentuk upaya membuat peserta didik belajar, atau suatu kegiatan membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar kegiatan pembelajaran terjadi. Pembelajaran itu menunjukkan upaya peserta didik untuk mempelajari materi dengan bantuan guru, sebagai akibat perlakuan guru. Kegiatan pembelajaran dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang melibatkan proses mental dan fisik melalui interaksi antar peserta didik, peserta didik dengan guru, lingkungan, dan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari situ ditentukan ruang lingkup terkecil minimal apakah bidang pendidikan berfungsi dengan baik.

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan masyarakat yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Hal terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah proses pembelajaran (*learning process*) gambar 1.2 (Rusman, 2017b).



Gambar 1.2 Kegiatan Proses Pembelajaran

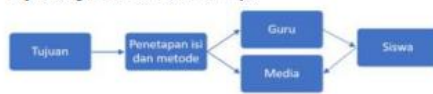
Penjelasan komponen pembelajaran di atas adalah sebagai berikut (Rusman, 2017a).

1. **Tujuan**, maksud tujuan pendidikan itu sendiri adalah meningkatkan kecerdasan, pengetahuan kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut. Dengan kata lain pendidikan merupakan peran sentral dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia.
2. **Sumber belajar**, selama dapat digunakan untuk memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apa pun bentuknya, apa pun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, dan bisa dikatakan sebagai sumber belajar.
3. **Media pembelajaran**, merupakan jembatan berpikir dan bertindak bagi siswa, serta sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran atau pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran.
4. **Strategi pembelajaran**, merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus diselesaikan oleh guru dan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.
5. **Evaluasi pembelajaran**, merupakan proses penentuan tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan secara sistematis. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan dan incidental, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai



Gambar 1.5 Pola Pembelajaran Tradisional 2

Berdasarkan gambar 1.5 dapat dijelaskan bahwa pola pembelajaran tradisional 2 ini menekankan pada peran guru dalam kegiatan pembelajaran melalui media atau alat bantu untuk membantu penyampaian isi atau materi pembelajaran. Secara tidak langsung mengurangi masalah verbalisme yang merupakan kekurangan saat menggunakan pola pembelajaran tradisional 1. Misalnya guru menjelaskan materi tentang proses fotosintesis dengan bantuan LCD proyektor untuk peragaanya. Dalam pembelajaran semacam ini pengendalian pembelajaran masih sepenuhnya oleh guru. Oleh karena itu, penggunaan slide presentasi melalui LCD proyektor dapat membantu memperjelas informasi substantif sehingga siswa dapat dengan mudah memahaminya.



Gambar 1.6 Pola Pembelajaran Guru dan Media

Berdasarkan gambar 1.6 dapat dijelaskan bahwa pola pembelajaran guru dan media ini terjadi karena adanya perubahan peran guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru dan media memiliki peran yang sama dalam memenuhi fungsi penyampaian konten pembelajaran. Dalam pola ini, desain



Eko Eddy Supriyanto, S.IP. M.Si. lahir di Tegal pada tahun 1988. Ia menempuh pendidikan strata satunya di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pancasakti Tegal, kemudian melanjutkan strata duanya di Magister Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang dengan konsentrasi Politik Lokal. Beliau menjadi Dosen Tetap dan Kepala LPM di STKIP NU Kabupaten Tegal. Juga menjadi dosen tamu di beberapa perguruan tinggi lain. Selain itu, Eko juga aktif menjadi konsultan pemerintah dan manajemen serta aktif didunia training dan research dibawah manajemen CV. Nusantara Training and Research (NTR) yang berkantor pusat di Kota Salatiga Provinsi Jawa Tengah. Sebuah Lembaga think thank yang mempunyai concern dibidang penelitian, pelatihan, learning, publikasi, dan pendampingan UMKM yang mempunyai banyak klien baik institusi pemerintahan maupun perusahaan swasta. Beliau menulis buku dan jurnal nasional dan internasional. Beliau dapat di hubungi di e-mail: ekoeddy@nusantaratr.com



Abdul Basith lahir di kota Bojonegoro – Jawa Timur. Pendidikan Sarjana S1 Sastra Indonesia Universitas Negeri Surabaya (UNESA) tahun 2004-2007, Sarjana S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Muhammadiyah Surabaya 2011-2014. Sekarang sebagai dosen Bahasa Indonesia Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro dari tahun 2015 sampai sekarang. Nomor telpn 085808359682 / email : basith.adit.neo@gmail.com