

MAKALAH

KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk memenuhi tugas mata kuliah Media Pembelajaran

Dosen Pengampu: Hermawan Wahyu Setiadi, M. Pd.



Disusun Oleh:

1. Okta Rina Dwi Surya S. (14144600205)
2. Anisa Khafida (14144600207)
3. Neni Lastanti (14144600209)

Kelas: A5-14

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PGRI YOGYAKARTA
TAHUN 2015

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Rasulullah SAW. Berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya kami mampu menyelesaikan tugas makalah tentang klasifikasi media pembelajaran ini guna memenuhi tugas mata kuliah Media Pembelajaran.

Makalah ini disusun agar pembaca dapat memperluas ilmu serta menambah wawasan tentang **“Klasifikasi Media Pembelajaran”** Ucapan terima kasih kami haturkan kepada rekan-rekan dan semua pihak yang telah membantu, terutama pertolongan dari Allah, sehingga makalah kami ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Dengan segala kerendahan hati. Kami sangat mengharapkan kritik dan sarannya yang bersifat membangun, agar kami dapat menyusun makalah lebih baik lagi. Kami menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Karena kesempurnaan sesungguhnya hanya datangnya dari Allah SWT. Semoga makalah ini dapat bermanfaat bagi para pembaca pada khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Yogyakarta, 30 September 2015

Penyusun

DAFTAR ISI

COVER/JUDUL HALAMAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan	2
BAB II PEMBAHASAN	3
A. Pengertian Klasifikasi Media Pembelajaran	3
1. Pengelompokan Berdasarkan Ciri Fisik	3
2. Pengelompokan Berdasarkan Unsur Pokoknya	5
3. Pengelompokan Berdasarkan Pengalaman Belajar	7
4. Pengelompokan Berdasarkan Penggunaan	8
5. Berdasarkan Cara Penggunaannya	9
6. Berdasarkan Hirarki Manfaat Media	10
B. Karakteristik Media Pembelajaran	11
1. Media Visual Non Proyeksi	12
2. Media Visual Proyeksi	19
3. Media Audio	25
4. Media Audio Visual	26
5. Multimedia	28
BAB III PENUTUP	30
A. Kesimpulan	30
B. Saran	30
DAFTAR PUSTAKA	31

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu memahami, menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. (dalam Azhar Arsyad,2011:5)

Media adalah komponen sumber belajar atau wahana isi yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Media digunakan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi dari pengajar kepada peserta didiknya. Hamalik (dalam Arsyad, 2011:15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataanya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari

media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran. Sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Setiap jenis media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami, sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi yang ada di lapangan.

Sehubungan hal diatas, media salah satu diantaranya yang sangat penting bagi guru, karena guru sebagai pengembang ilmu sangat penting sekali untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta terjadinya interakaktif antara guru dan siswa dengan baik. Pembelajaran akan lebih bermakna manakala menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya dengan dilengkapi berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Maka dari itu pada makalah ini, akan membahas atau menguraikan jenis dan klasifikasi media pembelajaran.

B. Rumusan masalah

1. Apa yang maksud dengan klasifikasi media pembelajaran?
2. Berapa jumlah kelompok dalam media pembelajaran?
3. Bagaimana karakteristik Media Pembelajaran?

C. Tujuan

1. Mengetahui dan memahami tentang klasifikasi media pembelajaran.
2. Mengetahui dan memahami tentang pengelompokan dalam media pembelajaran.
3. Mengetahui karakteristik media pembelajaran.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Klasifikasi Media Pembelajaran

Klasifikasi mempunyai arti pengelompokan, sedangkan media merupakan alat atau bahan. Jadi dapat disimpulkan klasifikasi media pembelajaran merupakan pengelompokan alat atau bahan ajar sesuai dengan jenisnya untuk membantu proses berjalannya pembelajaran yang efektif.

Ada beberapa cara untuk menggolongkan media pembelajaran. Untuk itu kita mengikuti penggolongan yang dibuat para ahli dalam bidang media. Mereka membuat penggolongan media sesuai dengan sudut pandang dan keperluannya masing-masing. Schramm (1985) menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara, yaitu : media kompleks(film, TV, video/VCD) dan media sederhana (slade, audio, transparansi, teks).

Dari beberapa pengelompokan media yang disusun para ahli, ada 5 kategori media pembelajaran menurut Setyosari dan Sihkabudden (2005), yakni : Berdasarkan ciri fisik, berdasarkan jenis dan tingkat pengalaman yang diperoleh, berdasarkan persepsi indera, berdasarkan penggunaannya, dan berdasarkan hirarkhi pemanfaatannya.

1. Pengelompokan berdasarkan ciri fisik

Berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 macam, yaitu:

- a. Media pembelajaran 2 dimensi(2D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari satu arah pandangan saja yang hanya dilihat dimensi panjang dan lebarnya saja. Contoh: grafik, foto, peta, gambar, bagan, papan tulis, dan semua jenis media yang hanya dilihat dari sisi datar saja.
- b. Media pembelajaran 3 dimensi (3D) yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar dan tinggi atau tebal. Comntoh: model, prototype, bola, kotak, meja, kursi, mobil, rumah, gunung dan alam sekitar.

- c. Media pandang diam (style picture) yaitu media yang menggunakan media proyeksi yang hanya menampilkan gambar diam (tidak bergerak atau statis) pada layar. Contoh: foto, tulisan, gambar binatang, atau gambar alam semesta yang diproyeksikan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Media pandang gerak (motion picture) media yang menggunakan media proyeksi yang dapat menampilkan gambar bergerak dilayar, termasuk media televise, film atau video recorder termasuk media pandang gerak yang disajikan melalui layar minitor (screen) dikomputer atau layar LCD dsb.

Menurut Gerlach dan Ely(1996) dikelompokkan berdasarkan ciri fisik menjadi 8 tipe, yaitu:

- Real object and model, yaitu media dari benda dan model sebenarnya. Contoh: orang, kejadian, objek atau benda tertentu yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran.
- Printed verbal, berupa media presentasi verbal tercetak merupakan kata-kata yang diproyeksikan melalui film bingkai (slide), transparansi, cetakan di papan tulis, majalah, dan papan temple.
- Printed visuals, adalah media visualcetak seperti bahan presentasi grafis, bagan, peta, grafik, diagram, lukisan, kartun dan karikatur.
- Still picture yaitu potret yang diambil dari berbagai macam objek atau peristiwa yang mungkin dapat dipresentasikan melalui buku, film rangkai(trips film), film bingkai (slide) atau majalah/surat kabar.
- Motion picture yaitu film atau vide tape dari pemotretan atau perekaman benda atau kejadiin sebenarnya, maupun film dari permohonan gambar-gambar.
- Audio Recorder yaitu rekaman suara saja yang menggunakan bahasa verbal maupun efek suara music(sound effect).

- Programmed instruction terkenal pula dengan istilah pengajaran terprogram, yaitu sekuen dari informasi baik verbal, visual atau audio yang sengaja dirancang untuk merangsang adanya respon dari pembelajar.
- Simulation adalah peniruan situasi atau proses yang sengaja dirancang untuk mendekati atau menyerupai kejadian atau keadaan sebenarnya. Contoh : simulasi metode mengajar guru dan tata cara pelaksanaan haji yang didemonstrasikan sebagai bahan pelatihan, proses industry yang ditunjukkan dengan bantuan computer, dll.

2. Pengelompokan berdasarkan unsur pokoknya

Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi 3 macam, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media ini dijabarkan lebih lanjut oleh sulaeman (2001) menjadi 10, yakni:

- a. Media audio: media yang menghasilkan bunyi. Contoh: audio cassette, tape recorder dan radio.
- b. Media visual 2 dimensi dan media visual 3 dimensi.
- c. Media audio visual: Media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media.
- d. Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual ke dalam kelas, seperti televise, video tape/cassette, recorder dan sound film.
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/geraknya tidak ada, seperti sound film strip, sound slides, dan rekaman still pada televisi.
- f. Media audio semi motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh motion yang nyata. Contoh: telewriting dan recorded telewriting.
- g. Media motion visual: silent film (film bisu) dan (loop film).
- h. Media still visual: gambar, slide, film strip, OHP, dan transparansi
- i. Media audio: telepon, radio, audio, tpe recorder dan audio disk

- j. Media cetak: Media yang hanya menampilkan informasi yang berupa symbol-simbol tertentu saja dan berupa alphanumeric, seperti buku-buku, modul, majalah, dll.

Menurut Bretz (1971) dan Briggs Mengemukakan bahwa klasifikasi media digolongkan menjadi 4 kelompok yaitu media audio, media visual, media audio visual, dan media serbaneka.

- Media Audio

Media audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan. Media audio berkaitan erat dengan indra pendengaran. contoh media yang dapat dikelompokkan dalam media audio diantaranya: radio, tape recorder, telepon, laboratorium bahasa, dll.

- Media Visual

Media visual yaitu media yang mengandalkan indra penglihat. Media visual dibedakan menjadi dua yaitu: Media visual diam contohnya foto, ilustrasi, flashcard, gambar pilihan dan potongan gambar, film bingkai, film rangkai, OHP, grafik, bagan, diagram, poster, peta, dan lain-lain. Media visual gerak contohnya gambar-gambar proyeksi bergerak seperti film bisu dan sebagainya.

- Media audio visual

Media audiovisual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar. Ditinjau dari karakteristiknya media audio visual dibedakan menjadi 2 yaitu: Media audiovisual diam diantaranya TV diam, film rangkai bersuara, halaman bersuara, buku bersuara. Media audio visual gerak diantaranya film TV, TV, film bersuara, gambar bersuara, dll.

- **Media Serbaneka**

Media serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran. Contoh media serbaneka diantaranya: Papan tulis, media tiga dimensi, realita, dan sumber belajar pada masyarakat.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut: Golongan Media Contoh dalam Pembelajaran:

- a. Audio Kaset audio, siaran radio, CID, telepon.
- b. Cetak Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar.
- c. Audio cetak Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- d. Proyeksi visual diam Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide).
- e. Proyeksi audio visual diam Film bingkai (slide) bersuara.
- f. Visual gerak Film bisu.
- g. Audio visual gerak Film gerak bersuara, video NCD, televise.
- h. Obyek fisik Benda nyata, model, specimen.
- i. Manusia dan lingkungan Guru, pustakawan, laboran.
- j. Komputer CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer).

3. Pengelompokan Berdasarkan Pengalaman Belajar

Edgar Dale dan Thomas dalam Midun (2009) masing-masing membuat pengelompokan media pembelajaran berdasarkan pengalaman yang dialami oleh peserta didik dari proses pembelajaran.

- Menurut Edgar dale

Dalam bukunya berjudul audio visual metod inticing mengelompokan media pembelajkarn berdasarkan jenjang pengalkaman yang di peroleh pembelajar. Jenjang pengalaman itu di susun dalam suatu bagan yang di kenal dengan nama

kerucut pengalaman dale. Di susun secara berurutan menurut tingkat kekongkretan dan keabstrakan pengalaman. Pengalaman yang kongret diletakan pada dasar kerucut dan semakin ke puncak pengalamna yang di peroleh semakin abstrak.

- Menurut Thomas dan Sutjiono

Mereka mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok:

1. Pengalaman melalui informasi verbal, berupa kata-kata lisan yang di ucapkan oleh pembelajar, termasuk di dalam media.
2. Pengalaman melalui media nyata, berupa pengalaman langsung daklam suatu peristiwa.
3. Pengalaman melalui media tiruan berupa tiruan atau model dari suatu objek, proses atau benda.

4. Pengelompokan Berdasarkan Penggunaan

Pengolongan media pembelajaran berdasarkan penggunaannya dapat dibagi dua kelompok,yaitu media yang dikelompokan berdasarkan jumlah pengguna dan berdasarkan cara penggunaannya (Midun, 2009).

a. Berdasarkan Jumlah Penggunaannya

Berdasarkan jumlah penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan dalam tiga macam, yakni:

➤ Media pembelajaran berdasarkan penggunaaannya secara individual oleh peserta didik. Penggunaanya secara individual antara lain:

1. Kelas atau laboratorium elektronik, seperti laboratorium bahasa, laboratorium IPA, laboratorium IPS, serta laboratorium sumber belajar.
2. Media oto instruktif, seperti media periksa dan pendengar individual, buku pergajaran terprogram, mesin pengajaran (teaching machine).

3. Kotak unit pengajaran, yaitu suatu unit pengajaran yang dilengkapi dengan buku tesk/buku pengajaran, tape recorder, film strip, gambar-gambar dan bahan latihan, dan evaluasi.
- Media pembelajaran yang penggunaannya secara berkelompok/kelas, misalnya film, slides dan media proyeksi lainnya.
 - Media pembelajaran yang penggunaannya secara massal, contohnya TV, radio film, slide. Penggunaan media secara massal dijelaskan Hamidjojo (sebagaimana disajikan srtyosari dan sihkabuden) sebagai berikut.
 - a. Media dan teknologi pendidikan yang penggunaannya secara massal. Yang termasuk kelas ini adalah TV yang dapat berupa siaran terbuka (broadcast) dan siaran tertutup (close circuit T.V.), stravision dengan stasiun penyiar atau reley dari pesawat terbang yang berkeliling diatas daerah siaran.
 - b. Film dan slide: dapat berupa film dan slide “otonom” yaitu yang dipetunjukkan terpisah dari meteri atau media lainnya. Dapat pula berupa slide dan film terintegrasi, yaitu yang ditunjukkan secara integraldengan media lain termasuk buku-buku pelajaran.
 - c. Radio: baik radio melalui pemancar umum, maupun melalui pemancar khusus pendidikan (siaran radio sekolah atau universitas).

5. Berdasarkan Cara Penggunaannya

Berdasarkan cara penggunaannya, media pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. Media tradisional atau konvensional (sederhana, misalnya peta, ritatoon (symbol-simbol gratis), rotation (gambar berseri), dll. Media tradisional banyak dibuat dan digunakan oleh guru di pedesaan atau sekolah-sekolah dengan fasilitas terbatas,

misalnya media dari karton, bambu untuk materi matematika, IPA dll.

- b. Media modern atau kompleks, seperti computer diintegrasikan dengan media-media elektronik lainnya.
 - Ruang kelas otomatis, yaitu ruang kelas yang dapat diubah-ubah fungsinya secara otomatis (guru tinggal menekan tombol tertentu). Misalnya dari kelas besar untuk untuk ceramah menjadi kelas kecil untuk diskusi, atau terserah pada guru untuk mengubah fungsi kelasnya sesuai dengan fungsi pengajaran dan keperluan peserta didik saat itu.
 - Sistem proyeksi berganda (multiprojection system): suatu sistem ruang proyeksi yang melengkapi ruang proyeksi ruang kelas otomatis, yang memungkinkan proyeksi bahan-bahan melalui berbagai proyektor secara terkoordinasi dan terintegrasi.
 - System interkomunikasi: system ini dibuat dalam rangka paengajaran secara massal,dimana program di TV-kan. System ini digunakan untuk beberapa kelas secara parallel dalam satu sekolah maupun oleh beberapa sekolah.

6. Berdasarkan Hirarki Manfaat Media

Menurut Midun(2009), media pembelajaran dapat pula digolongkan berdasarkan hierarki pemanfaatannya dalam pembelajaran. Hal ini dungkapkan Duncan, yang ingin mensejajarkan biaya investasi, kelengkapan dan keluasan lingkup sarannya disatu pihak dan kemudahan pengadaan serta penggunaan, keterbatasan lingkup sasaran dan rendahnya biaya dilain pihak, dengan tingkat kerumitan perangkat media dalam satu hierarki. Dengan kata lain semakin rumit perangkat media yang dipakai, semakin mahal biaya infestasinya, semakin susah pengadaannya, tetapi juga semakin umum penggunaannya, dan semakin

luas lingkup sasarannya. Sebaliknya, semakin sederhana jenis perangkat media, semakin murah biayanya, semakin mudah pengadaannya sifat penggunaannya semakin khusus dan lingkup sasarannya semakin terbatas. (Midun, 2009;setyasari dan sikabuden 2005;munadi, 2008).

B. Karakteristik Media Pembelajaran

1. Media Visual

Secara garis besar, unsur-unsur yang terdapat pada media visual terdiri dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Arsyad, 1997). Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa prinsip agar agar media tersebut memberikan pengaruh efektif dalam dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Mayer (2009) menyebutkan sepuluh prinsip, yang secara rinci tercantum dalam bukunya “Multimedia learning”. Selanjutnya, Arsyad (1997) menyatakan symbol pesan visual hendaknya memiliki prinsip kesederhanaan keterpaduan dan penekanan.

- a. *Kesederhanaan* secara umum mengacu kepada sebuah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan peserta didik menangkap dan memahami pesan yang disajikan visual itu. Kata-kata harus memakai huruf yang sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca dan tidak terlalu baragam dalam serangkaian tampilan visual.
- b. *Penekanan*. Seringkali konsep yang ingin disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian peserta didik. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna atau penerangan dapat diberikan unsur penting.
- c. *Keterpaduan*. Mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sebagai suatu keseluruhan yang dapat dikenal dan dapat

membantu pemahaman. Misalnya, jika kita menginformasikan tentang guru yang sedang mengajar di kelas, maka elemen-elemen yang terkandung dalam informasi itu harus ada, seperti guru itu sendiri, siswa, bangku, papan tulis, media, dll.

2. Media Visual Non Proyeksi

Media visual nonproyeksi merupakan jenis media yang sering digunakan dalam pembelajaran karena penggunaannya sederhana, tidak memerlukan banyak kelengkapan dan relatif tidak mahal. Ia juga memungkinkan pembelajaran berpindah daritingkatan simbol-simbol verbal menuju tingkatan yang lebih nyata berdasarkan kerucut pengalaman Edgar Dale. Median visual nonproyeksi dapat digunakan pada berbagai dalam berbagai tingkatan pendidikan dan dalam berbagai disiplin ilmu.

Beberapa jenis media visual nonproyeksi yang sering digunakan dalam pembelajaran, antara lain: benda realita (real object) atau benda nyata, model dan prototype dan media grafis.

a. Benda Realita (Benda Nyata)

Benda nyata adalah benda yang dapat dilihat, didengar atau dialami oleh peserta didik sehingga memberikan pengalaman langsung kepada mereka. Contoh: unutup mempelajari keanekaragaman hayati, klasifikasi makhluk hidup, ekosistem dan organ tanaman, siswa bisa mengamatinya langsung dilokasi atau habitatnya.

Media nyata juga dapat digunakan peserta didik ketika mempelajari suatu proses produksi melalui kunjungan ke industry. Contoh : pembelajaran membuat batik akan lebih menarik dan efektif kalau diikuti dengan pengamatan langsung ke sentra batik.

Kelebihan dari media nyata adalah dapat memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu retensi lebih panjang.

b. Model dan prorotipe

Model dan prorotipe adalah benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau pengganti dari benda yang sesungguhnya. Penggunaan model atau prototype dalam pembelajaran untuk mengatasi keterbatasan ketersediaan benda realita, baik keterbatasan biaya maupun karena sulit dijangkau. Contoh: untuk mempelajari letak geografis wilayah di planet bumi diperlukan model berupa globe bumi. Sementara untuk mempelajari anatomi tubuh pada hewan dan manusia dibutuhkan model atau prototype tumbuhan, hewan dan tubuh manusia yang terbuat dari bahan fiber glas, plastic, karet dll.

Kelebihan media ini adalah dapat dibawa ke ruang kelas dan mampu menunjukkan bagian-bagian penting suatu objek atau proses seperti media realita.

Kelemahannya, tidak semua orang mampu mengembangkan dan model tidak mampu memberikan pengalaman secara langsung sehingga sering tidak mampu menjangkau aspek psikologis peserta didik.

c. Media Cetak

Media cetak adalah media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk tercetak (printed media). Media jenis ini termasuk kelompok media yang paling tua dan banyak digunakan dalam proses pembelajaran karena praktis penggunaannya dan tersedia di banyak tempat. Contoh media cetak adalah buku tesk, modul, majalah dsb.

d. Media Grafis

Media grafis menyalurkan pesan dan informasi melalui symbol-simbol visual. Fungsi dari media grafis adalah menarik perhatian, memperjelas sajian pelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan. Contoh: gambar, karikatur, grafik, kartun, diagram, dll.

➤ Gambar

Gambar merupakan jenis media grafis yang paling banyak digunakan. Gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat dan benda dalam berbagai variasi.

Gambar secara garis besar dapat dibagi menjadi 3 jenis, yaitu sketsa, lukisan, dan foto.

Lukisan adalah gambar hasil representasi simbolis dan artistic seseorang tentang suatu obyek atau situasi.

Foto adalah hasil pemotretan atau fotografi menggunakan kamera foto.

Sama seperti media gambar, fotopun merupakan media visual yang efektif karena dapat memvisualisasikan obyek dengan lebih konkrit, lebih realistis dan lebih akurat.

➤ Kartun

Kartun merupakan salah satu bentuk komunikasi grafis, yakni suatu gambar interpretative yang menggunakan symbol-simbol untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat dan ringkas atau sesuatu sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar sekali untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku seseorang.

Kartun bentuk visual yang paling populer dan mudah diketahui. Hal itu semua bisa muncul dalam cetakan yang bermacam-macam di media surat kabar, text book, dan rangkaian dari ceritan gambar di komik yang tujuan awalnya untuk menampilkan bentuk gambar untuk membuat kepentingan orang banyak atau politik.

Kartun sangat mudah dan cepat dibaca dan diminati anak-anak dan juga orang dewasa. Kebanyakan isinya tentang kebijaksanaan perilaku. agar kartun itu menarik dan mudah

dipahami, yang perlu diperhatikan kalau anda membuat kartun untuk pembelajaran adalah bahwa pemilihan gambar atau tokoh yang digunakan untuk tujuan pembelajaran merupakan pengalaman dan sesuai dengan tingkat peserta didik.

➤ **Karikatur**

Kalau sketsa dibuat sebagai draft kasar, maka ia dapat dikembangkan menjadi karikatur dan kartun. Karikatur adalah suatu bentuk gambar yang sifatnya klise, sindiran, dan lucu (Rohani dalam Munadi, 2008). Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang biasanya diekspresikan berdasarkan masalah-masalah politik dan kritik social.

Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan kritik atau sindiran dengan tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan rekaan yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam. Karikatur dapat digunakan untuk melatih peserta didik berfikir kritis dan memiliki kepekaan atau kepedulian social, lebih mempertajam daya piker dan daya imajinasi peserta didik.

➤ **Grafik**

Grafik adalah penggambaran sederhana suatu data kuantitatif secara akurat dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Secara garis besar ada empat jenis utama grafik yaitu garis, batang, lingkaran, dan bergambar.

- Grafik garis adalah grafik berupa garis diatas sebuah bidang. Grafik garis berfungsi untuk melukiskan kecenderungan-kecenderungan atau menghubungkan dua ringkasan data. Grafik garis dapat menunjukkan suatu keadaan atau perkembangan dalam jangka waktu dengan jelas sekali. Grafik garis merupakan ketetapan penuh dan

kompleks dari semua mempunyai sebuah nilai pada sebuah skala vertical dan nilai pada skala horizontal. Garis (kurva) adalah gambaran adalah untuk menghubungkan titik-titik. Grafik garis menunjukkan variasi dalam dua dimensi, atau bagaimana dua atau lebih unsur yang berubah dalam kelebihan waktu.

- Grafik Batang: grafik dapat pula berupa gambar batang-batang, maka disebut grafik batang. Ada batang-batang yang disusun berdiri namanya grafik batang vertical, sedangkan yang mendatar disebut grafik datar horizontal. Grafik-grafik itu bisa dibuat dalam ukuran lebar dan panjang saja, atau dibuat dalam bentuk balok. Grafik batang merupakan grafik yang paling sederhana, yang mudah untuk dipahami serta menggambarkan data dalam bentuk batang-batang, baik secara vertical dari atas kebawah dan horizontal dari samping. Grafik batang mudah untuk dibaca dan dapat di gunakan oleh umur peserta didik sekolah dasar. Tinggi batang adalah banyaknya ukuran yang akan ditunjukkan. Luasnya adalah semua batang harus sama untuk menghindari kebingungan. Sebuah batang dapat di bagi untuk menunjukkan bagian dari keseluruhan.
- Grafik Lingkaran: grafik lingkaran relatif mudah untuk di terjemahkan. Grafik pada tipe ini, sebuah lingkaran di bagi kedalam bagian-bagian, tiap bagian mewakili atau presentase dari keseluruhan. Kombinasi bagian-bagian dari sebuah grafik lingkaran harus tentu saja sama dengan 100%. Daerah khusus yang menarik dapat menjadi highlighted oleh ilustrasi dari keseluruhan.
- Grafik Simbol: grafik dapat juga berupa gambar-gambar atau symbol. Dalam hal ini namanya grafik gambaratau

grafik symbol atau disebut juga grafik pictorial. Grafik pictorial dikembangkan pertama kali oleh Otto Neurath tahun 1920. Grafik gambar adalah sebuah alternatif dari grafik batang yang mana unit-unit angka diwakili oleh sebuah gambar sederhana. Grafik gambar adalah visualisasi yang menarik dan dapat menarik dan audiens dalam jumlah besar.

➤ Diagram/Skema

Diagram adalah gambar sederhana yang menggunakan garis dan simbol untuk menggambarkan struktur dari objek tertentu secara garis besar. Misalnya untuk mempelajari organisasi kehidupan dari sel sampai organisme.

Diagram adalah media yang biasanya digunakan untuk menerangkan satu proses, prosedur, letak bagian-bagian atau hubungannya dengan bagian-bagian lain. Misalnya diagram model rancangan pembelajaran, diagram alir alat listrik, prosedur operasional standar (SOP) peralatan laboratorium, diagram proses industri, dll.

➤ Bagan (chart)

Bagan menyajikan ide atau konsep yang sulit agar lebih mudah di cerna siswa. Selain bagan mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari penyajian. Dalam bagan sering dijumpai bentuk grafis lain, seperti: gambar, diagram, kartun, atau lambang verbal. Bagan hampir sama dengan diagram, bedanya adalah bagan lebih menekankan pada suatu struktur atau perkembangan. Ada juga bagan disertai keterangan singkat. Bagan organisasi misalnya menunjukkan struktur atau rantai komando dalam suatu institusi, seperti sebuah sekolah, perusahaan, badan hukum, swasta atau departemen pemerintahan, biasanya mereka setuju dengan hubungan antar personel atau departemen. Secara

umum bagan terdiri dari empat macam yaitu bagan organisasi, bagan arus, bagan pohon, dan bagan proses.

➤ Peta (Map)

Peta adalah gambar bagian atau seluruh permukaan bumi dan bisa juga disebut sebagai bagan. Peta menjelaskan banyak informasi tentang lokasi, luas, bentuk, penduduk, iklim dan lain-lain suatu daerah.

Disamping itu peta bisa membantu pengendara dalam menentukan arah yang hendak dituju. Bayangkan kalau anda mengendarai mobil sendiri di Jakarta, sedangkan anda belum tau tentang situasi dan lokasi jalan. Anda akan bingung jalur mana yang harus diambil kalau ingin menuju tempat tertentu. Dalam hal ini, peta bisa berfungsi sebagai pemandu.

➤ Poster

Dalam budaya poster visual dikombinasikan dari gambar, garis, warna, dan kata-kata poster ,memegang peran dalam menarik perhatian orang yang melihat pesan singkat, biasanya salah satu meyakinkan. Mereka harus menangkap perhatian dan mengkomunikasikan pesan dengan cepat. Satu iklan menggunakan poster merupakan pesan yang disampaikan lebih cepat, terus terang dan akrab di dengar. Konsekuensinya, poster seharusnya meninggalkan pameran terlalu lama.

Poster akan efektif dalam banyak situasi pembelajaran. Poster-poster mendapatkan ransangan menarik dalam topik baru, kelas khusus atau pada kejadian disekolah. Mereka bekerja untuk memotivasi peserta didik pada pertemuan sekolah atau media center, sebagai contoh atau memberanikan untuk lebih membaca.

3. Media Visual Proyeksi

Berkembangnya produk-produk, teknologi informasi dan komunikasi, dan computer dewasa ini, memungkinkan media visual pembelajaran dapat ditampilkan dengan alat proyeksi (projector). Proyektor berfungsi untuk menampilkan objek-objek atau ilustrasi pada layar proyeksi atau layar monitor dengan ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga mudah di lihat dan diamati oleh seluruh peserta didik dalam satu kegiatan pembelajaran.

Teknologi terbaru menyediakan program dan peralatan pendukung modern sehingga penyimpan gambar dan menampilkannya pada suatu bentuk digital atau bentuk analog, seperti pada power point. Penempatan secara digital mekanismenya termasuk CD ROM, CD Photo, camera digital, DVD dan scanner. Secara umum bentuk menengah dari penyimpanan ini untuk visual adalah video disc atau leser disc.

Media visual proyeksi sangat sesuai di gunakan pada semua tingkatan dan bidang kajian pembelajaran, seperti kimia, biologi, olahraga, pendidikan, sejarah, seni, geografi, ekonomi, ilmu pengetahuan alam, lingkungan, dll.

Media visual proyeksi dapat di buat dari kreasi hasil pemotretan menggunakan camera dan hasil kreasi tanpa kamera melainkan menggunakan program aplikasi yang tersedia dalam berbagai macam seperti power point, chendraw, autocad, paint, dll.

a. Hasil pemotretan kamera

Media hasil pemotretan kamera dapat berupa foto dan atau film tak bersuara menggunakan kamera digital, dapat di proyeksikan melalui proyektor. Pada proses pembelajaran, foto-foto dan film tersebut di proyeksikan pada sebuah layar lebar di dalam ruangan atau dapat juga di siarkan secara jarak jauh melalui program televise atau video konverence.

Kelebihan media dokumen hasil kamera ini adalah:

1. Tidak memerlukan ketrampilan khusus dalam pembuatan.
2. Setiap pelajar memiliki pemahaman yang sama .
3. Mendorong pemahaman kelompok peserta didik untuk bekerja.

Keterbatasan media dokumen hasil kamera adalah:

1. Membutuhkan perangkat keras yang relatif mahal.
2. Membutuhkan monitor(penangkap gambar) dan proyektor.
3. Membutuhkan penataan dan pemahaman percahayaan untuk memperoleh gambar yang bagus.

Kamera digital bisa dihunungkan langsung ke sebuah computer untuk melihat hasil gambar. Dapat juga gambar lain dari computer secara langsung dihubungkan ke dalam hardisk computer atau sebuah flash memori card yang terdapat disisi kamera. Dalam smart card berfungsi sebagai gudang penyimpanan dengan kemampuan menyimpan yang diukur dengan megabyte. Smartcard dapat menyimpan ratusan buah dalam satu memori card.

Keunggulan kamera digital dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

1. Hasil gambar digital. Kelebihan utama kamera-kamera digital terletak pada kemampuannya dalam pengembangannya dalam pengaturan dan penmbahan berbagai tampilan sesuai kebutuhan. Hal mana tidakditemukan pada kamera tradisional.
2. Kapasitas penyimpanan luas. Kamera digital dapat menyimpan hasil pengambilan gambar dalam jumlah yang besar, sampai ratusan sudut pengambilan dengan kualitas gambar yang prima.
3. Kemampuan zoom. Kamera digital memiliki kemampuan mengambil gambar objek yang berjarak jauh, dengan

kemampuan teknologi zoom yang dimiliki gambar dapat disclose up.

4. Mudah penggunaannya. Kamera digital sangat mudah dioperasikan penggunaannya. Remaja dapat mengambil gambar dengan kamera digital.

Kelemahan kamera digital:

1. Relatif mahal. Pembelian kamera digital lebih mahal, tetapi tidak memerlukan tambahan pengeluaran untuk pembelian film seperti kamera tradisional.
2. Mudah pecah. Kamera digital dapat lebih mudah pecah dan rawan benturan. Oleh karena itu, pemakaiannya harus secara hati-hati.

b. Hasil kreasi dengan program aplikasi

Hasil kreasi media visual dalam bentuk gambar, data, diagram dengan dan tanpa animasi dapat dibuat dengan menggunakan berbagai program aplikasi computer. Yang paling umum digunakan adalah power point, berbasis Microsoft office yang sangat cocok digunakan untuk membuat bahan presentasi dan pembelajaran untuk semua level kedudukan.

Power point menyediakan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan media beranimasi, bahkan tersedia movie maker untuk membuat media berupa film atau video. Program lainnya yang banyak digunakan, terutama untuk gambar-gambar atau symbol-simbil kimia bisa digunakan chemdraw. Sementara untuk merancang bangunan dengan program auto cad. Gambar dan ilustrasi yang dihasilkan ditampilkan melalui proyektor dengan power point dsb.

c. Film bingkai/slade.

Film slide (potographic film) berupa lembaran film terbuat dari polyester, nitrocellulose atau cellulose acetate yang dilapisi dengan emulsi yang mengandung garam silfer halide yang sangat sensitive terhadap sinar atau cahaya. Istilah slide sesungguhnya ditunjukkan untuk format kecil dari transparansi fotografic karena film bingkai umumnya berukuran kecil. Slide film diberi bingkai secara individual untuk satu slide, dengan standar ukuran 5x5 cm (2x2 inch) termasuk bingkai slidenya. Kualitas gambar dari film bingkai sangat tergantung dari jenis film dan kamera.

Manfaat film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya kualitas visual yang dihasilkan lebih bagus. Sedangkan kelemahannya adalah biaya produksi dan peralatan lebih mahal serta kurang praktis. Untuk menyajikan dibutuhkan proyektor slide. Dengan kehadiran teknologi computer dan peralatan fotografi yang canggih, efisien dan praktis, maka penggunaan film bingkai sudah masih berkurang.

d. Over Head Projektor(OHP)

OHP (Overhead Projector) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

Ada dua jenis model OHP, yaitu :

- OHP Classroom, yaitu OHP yang dirancang dan dibuat secara permanen untuk disimpan di suatu kelas atau ruangan. Biasanya memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan OHP jenis portable.
- OHP Portable, yaitu OHP yang dirancang agar mudah dibawa kemana-mana, sehingga ukuran dan bobot beratnya lebih ringkas

Kelebihan Media OHT/OHP:

- Dapat digunakan untuk menyajikan pesan di semua ukuran ruangan kelas.
- Menarik, karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna-warna yang menarik.
- Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa untuk mencatat hal-hal yang penting.
- Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak pula memerlukan penggelapan ruangan.
- Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat.
- Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan Media OHT/OHP

- Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
- OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.
- Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

e. Gambar digital.

Gambar digital sangat mungkin dibentuk dan ditunjukkan kepada peserta didik melalui computer, monitor televise atau proyektor. Sumber-sumber penyimpanan gambar digital secara umum ada 3 sumber penyimpanan media gambar digital, yaitu CD-room, Photo CD dan DVD-room.

- CD-ROM. (Compact Disc-Read Only Memory). Memiliki kapasitas penyimpanan suara dalam jumlah

yang besar dalam menyimpan teks dan gambar. CD-ROM adalah tempat dengan kegunaan menyimpan data yang berbentuk padat yang terbentuk tipis dan ringan dengan hanya berdiameter 12cm.

- Photo CD. Photo compact-disc menggunakan teknologi digital untuk menyimpan gambar foto. Dari kamera biasa dapat di kembangkan ke dalam CD. Guru dapat menunjukkan hasil foto dalam foto CD menggunakan pemutar foto CD khusus dalam televisi atau menggunakan computer.
- DVD-ROM (Digital Video Disc-read Only Memory). DVD-ROM hampir sama dengan CD-ROM juga berfungsi untuk format penyimpanan data tetapi memiliki kapasitas penyimpanan lebih besar. DVD-ROM adalah media ideal untuk teks, gambar visual, animasi, pemutar video dan memformat audio dengan kemampuan penyimpanan yang luas DVD-ROM digunakan pada awal pembelajaran untuk memperoleh pesan pendidikan.

f. Liquid Crystal Display(LCD).

Gambar digital proyeksi dirancang untuk penggunaan presentasi dengan perangkat lunak grafis, LCD menghasilkan gambar dari layar computer. Cara kerja elektroniknya hampir sama dengan overhead transparansi. Sebuah saklar layar LCD, dihubungkan ke dalam 1 unit computer. Dari sini gambar ditransformasikan ke dalam ruang pemroses data dengan intensitas yang tinggi. Sinar overhead projector dipancarkan melalui layar LCD. Gambar hasil proyeksi dapat dilihat melalui panel LCD.

Power point merupakan salah satu program yang sangat populer digunakan karena sangat mudah menggunakannya dan memiliki kekayaan warna.

4. Media Audio

a. Media Audio

Hakekat dari jenis-jenis media dalam kelompok ini adalah berupa pesan yang disampaikan atau dituangkan kedalam simbol-simbol auditif (verbal dan/atau non-verbal), yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Secara umum media audio memiliki karakteristik atau ciri sebagai berikut: mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (mudah dipindahkan dan jangkauannya luas), pesan/program dapat direkam dan diputar kembali sesukanya, dapat mengembangkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi aktif pendengarnya, dapat mengatasi masalah kekurangan guru, sifat komunikasinya hanya satu arah, sangat sesuai untuk pengajaran musik dan bahasa, dan pesan/informasi atau program terikat dengan jadwal siaran (pada jenis media radio). Media audio Meliputi: Media Radio, Media Alat Perkam.

b. Media Radio

Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Kelebihan Media Radio:

- Memiliki variasi program yang cukup banyak. Sifatnya mobile, 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, dapat didengar oleh massa yang banyak.
- Harganya relatif murah.

Kelemahan Media Radio:

- Sifat komunikasinya hanya satu arah (one way communication). Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.
- Program siarannya selintas, sehingga tidak bisa diulang-ulang dan disesuaikan dengan kemampuan belajar siswa secara individual.

c. Media Alat Perekam Pita Magnetik

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik, Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.

Mengembangkan daya imajinasi siswa. Sangat efektif untuk pembelajaran bahasa. Pengandaan programnya sangat mudah. Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik yaitu Daya jangkauannya terbatas, Biaya pengandaan alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

5. Media audio visual

Media ini dapat menampilkan unsure gambar (visual) dan suara (audio) secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi media audio-visual dibagi menjadi 2 macam:

- Audio visual murni, yaitu baik unsure suara maupun unsure gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- Audio visual tidak murni, yaitu unsur suara dan unsure gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya, film bingkai suara yang unsure gambarnya berasal dari slides proyektor dan unsure suaranya berasal dari tape recorder.

Media video telah banyak digunakan untuk berbagai keperluan mulai dari hiburan, sampai bidang pendidikan dan pembelajaran. Media

ini dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan yang sesungguhnya kalau dibandingkan dengan film media video memiliki keunggulan antara lain:

1. Media video mampu dengan cepat menayangkan kembali gambar dan suara yang telah direkam ke dalam pesawat TV monitor.
2. Pemakaian media video lebih disukai daripada media film karena pengoperasian media film lebih rumit. Media film memerlukan ruangan gelap total agar penatangan gambar terlihat sempurna sedangkan media video tidak memerlukan ruangan yang gelap secara total.

Media video juga memiliki berbagai bentuk dan jenisnya, misalnya video disk, video cassette, dan DVD serta video cassette.

Video disk memiliki beberapa keunggulan, yaitu kapasitas penyimpanan fleksibel (dapat menampung 54.000 image, baik gambar maupun suara), akses acak yang cepat untuk frame yang khusus, keawetan yang tinggi, dapat diproduksi dengan mudah dan lebih tajam. Adapun keterbatasannya adalah tidak diperuntukkan untuk produksi local.

DVD adalah piringan optic yang digunakan untuk menyimpan data-data audio dan video serta data-data lainnya. DVD mempunyai kapasitas penyimpanan lebih besar (7x kapasitas CD). Kelebihan DVD adalah mudah digunakan, biaya yang rendah dalam perangkat lunak maupun keras, standar dunia. Sedangkan keterbatasannya pada perangkat lunak pada pendidikan.

6. Multimedia

Istilah multimedia muncul pertama kali di awal 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digitas dan analog dibidang entertainment, publishing, komunikasi, marketing,

advertising, dan juga comersial. Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak” sedangkan media bentuk jamaknya berarti medium.

Vaughan (2004) menjelaskan bahwa multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, senigrafi, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui hardware computer. Sejalan dengan hal diatas, Heinich at al (2005) menyatakan bahwa multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian 2 atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi kedalam system computer(supriatna, 2007).

Multimedia dapat didefinisikan menjadi 2 kategori, yaitu:

1. Multimedia conten production

Multimedia adalah penggunaan dan pemrosesan beberapa media (teks, audio, grafik, animation, video, and interactifity) yang berbeda untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan produk multimedia(music, video, film, game, entertainment) atau penggunaan sejumlah teknologi yang berbeda yang memungkinkan untuk menggabungkan media (teks, audio, grafik, animation, and interactifity) dengan tujuan komunikasi. Dalam kategori ini media yang digunakan adalah:media teks, audio, video, animasi, graph / image, interactifity, dan special effect.

2. Multimedia communication

Multimedia adalah menggunakan media (masa), seperti tv, radio, cetak, dan internet, untuk mempublikasikan, menyiarkan, atau mengkomunikasikan material advertising, publicity, entertainment, news, education. Dalam kategori ini media masa yang di gunakan adalah: TV, radio, film, cetak, music, game, entertainment, tutorial, ICT(internet) dan gambar.

Keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah, selain itu juga penggunaan media computer dalam bentuk multimedia dapat memberikan kesan yang positif pada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Namun, di samping keunggulan multimedia memiliki kelemahan, yaitu harus di dukung oleh peralatan memadai seperti LCD, projector dan adanya aliran listrik.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran selain itu lebih mudah untuk dipahami. Media pembelajaran mempunyai jenis dan macamnya. Media pembelajaran yang paling sederhana dan murah sampai media yang paling canggih dan mahal harganya. Ada media pembelajaran yang dapat dibuat oleh guru atau pengajar dan ada media pembelajaran yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran.

Setiap jenis media memiliki karakteristiknya yang khas, yang dikaitkan atau dilihat dari berbagai segi (misalnya dari segi ekonomisnya, lingkup sasaran yang dapat diliput, dan kemudahan kontrolnya oleh pemakai, menurut kemampuannya membangkitkan rangsangan seluruh alat indera, dan petunjuk penggunaannya untuk mengatasi kondisi pembelajaran).

Dapat disimpulkan bahwa jenis media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual, dan multimedia. Dan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan cirri fisik, unsur pokoknya, pengalaman belajar, dan berdasarkan penggunaannya. Serta karakteristiknya media pembelajaran yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia.

B. Saran

Sebagai calon guru kita saharusnya dapat memanfaatkan, memahami, dan mampu menggunakan media yang ada disekitar kita, selain itu kita juga harus bisa memilih media pembelajaran apa yang cocok untuk digunakan pada saat proses belajar berlangsung. Sehingga dalam penyampaian materi/informasi dapat dengan mudah tersampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta:Tim GP Press.

Asyhar, Rayandra.2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi: Gaung Persada Press.

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana.2007. *Media Pembelajara*. Bandung: CV. Wacana Prima.

<http://diahayuretnaningsih.blogspot.co.id/2013/11/makalah-media-pembelajaran>.