

PEMILIHAN MEDIA

MK Media Pembelajaran

PRINSIP DASAR PEMILIHAN MEDIA

1. Mengapa ingin membuat program media tersebut?
2. Apakah program media yang di dibuat itu akan membantu pekerjaan kita dalam mencapai tujuan yang telah direncanakan?
3. Untuk siapa program media tersebut dibuat? (*anak sekolah, mahasiswa, atau masyarakat umum*)
4. Bagaimana karakteristik sasaran yang akan menggunakan?
5. Perubahan tingkahlaku apa yang diharapkan setelah mereka menggunakan program?
6. Dan apabila mereka tidak menggunakan program tersebut, apa kerugian mereka?
7. Apa materi tersebut cocok di sajikan dalam bentuk program media tersebut?

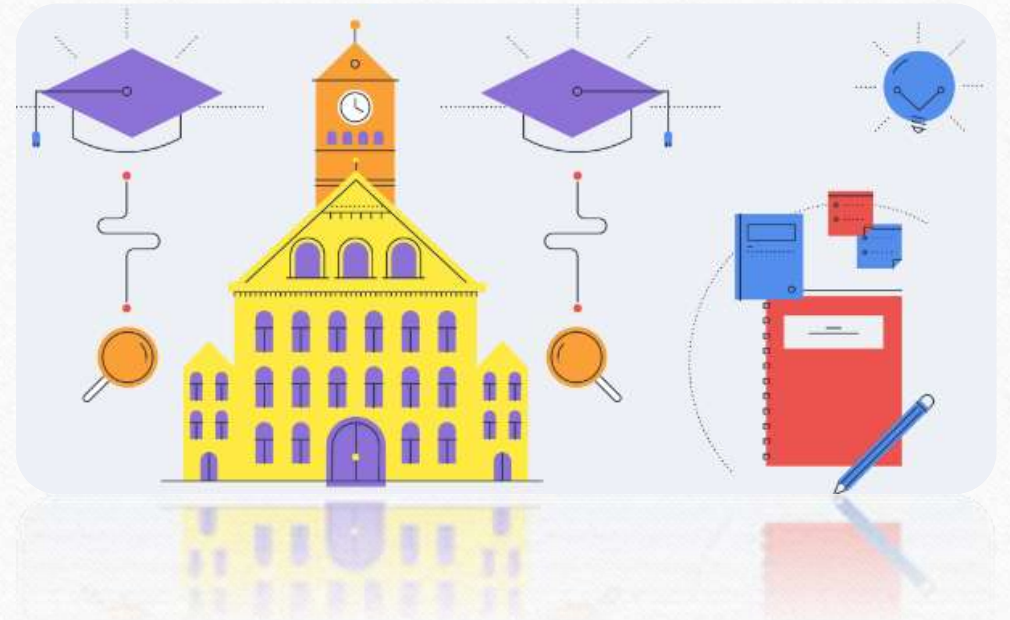
Syarat Pemilihan Media Pembelajaran



- **Visible** Mudah dilihat
- **Interesting** Menarik
- **Simple** Sederhana
- **Useful** Bermanfaat
- **Accurate** Benar
- **Legitimate** Sah, masuk akal
- **Structure** Terstruktur

Kriteria pemilihan Media

Access
Cost
Teaching
Interactivity & Friendliness
Organizational Issues
Novelty
Speed



Prinsip Pengembangan Media



- Dapat mencapai tujuan
- Sesuai dengan karakteristik siswa
- Memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar



Ketepatan media dengan tujuan
kesesuaian media dengan sasaran
kemudahan mengadakannya
kemampuan media
keuangan yang tersedia

Ketepatan Media dengan Tujuan



- **Kognitif**
- **Psikomotor**
- **Afektif**

Ketepatan Media dengan Sasaran



- **Usia**
- **Pendidikan**
- **Pengetahuan**

Ketepatan Media dengan Pengadaannya



- **Memanfaatkan yang ada**
- **Modifikasi**
- **Membuat yang baru**

Kemampuan Media Pembelajaran



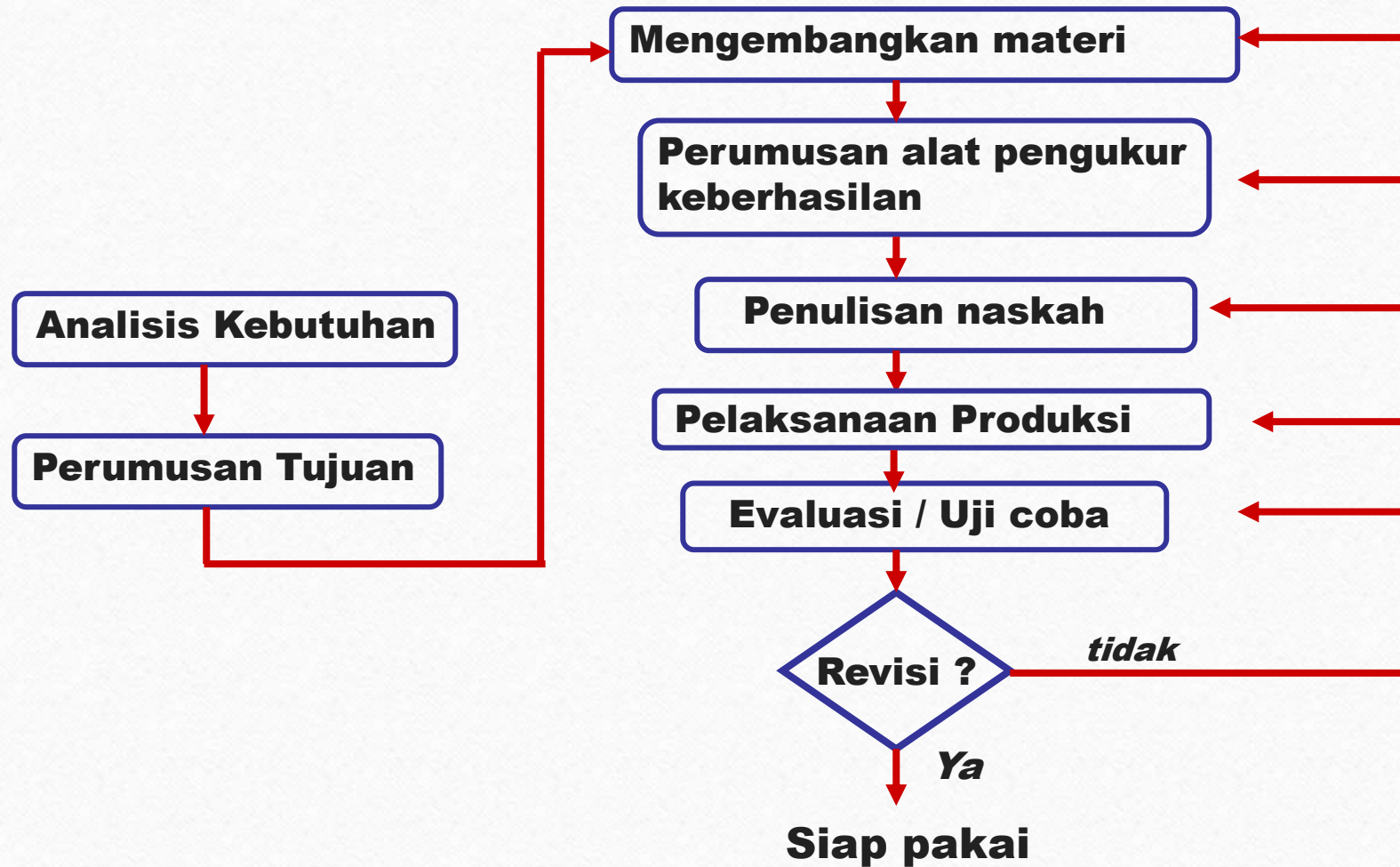
- Untuk belajar individual
- Untuk belajar kelompok
- Untuk masal

Keuangan yang Tersedia



- **MURAH**
- **SEDANG**
- **MAHAL**

PROSES PENGEMBANGAN MEDIA



Visualisasi Ide



IDEA

“Suatu proses menuangkan ide berupa prinsip, konsep dan prosedur kedalam pesan-pesan visual agar pesan dapat disajikan secara benar, tepat, efektif dan efisien.”

Langkah-langkah visualisasi ide:

1. Tentukan ide yang ingin disampaikan
2. Gali / Temukan visual-visual yang memungkinkan
3. Pilihlah tampilan visual yang memungkinkan
4. Tentukan alur cerita
5. Buatlah variasi visual

Bentuk-Bentuk Visualisasi

1. Visualisasi 2D

a. Statis

- Bentuk informasi **2D yang statis** (tidak bergerak) disebut dengan **infografik**
- Bentuk visual ini biasanya digunakan untuk infografis seperti poster, pamflet, dan flyer.

b. Dinamis

- Visualisasi dinamis adalah visualisasi berbentuk animasi 2D yang biasa disebut motion graphic dan presentasi video.
- Visualisasi ini terdapat pada web, videotron, dan iklan televisi.

Contoh : Media pembelajaran 2D

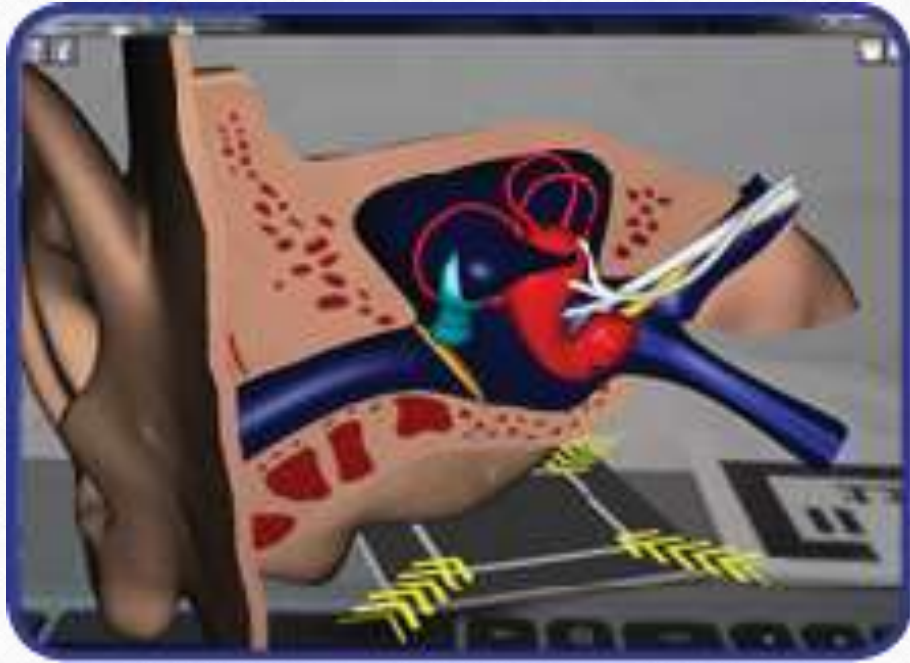


Bentuk-Bentuk Visualisasi

2. Visualisasi 3D

Visualisasi 3D adalah visualisasi animasi dengan menggunakan software pengolah animasi 3D, secara tampilan visual lebih realis dan dapat diberikan cerita sesuai dengan tiruan benda nyata. Visualisasi 3D biasanya berupa animasi yang menceritakan proses kerja.

Contoh1 : Media pembelajaran mengenal alat indera (3D)



Contoh2 : Media pembelajaran mengenal struktur sel

Bentuk-Bentuk Visualisasi

3. Visualisasi Simulasi Digital

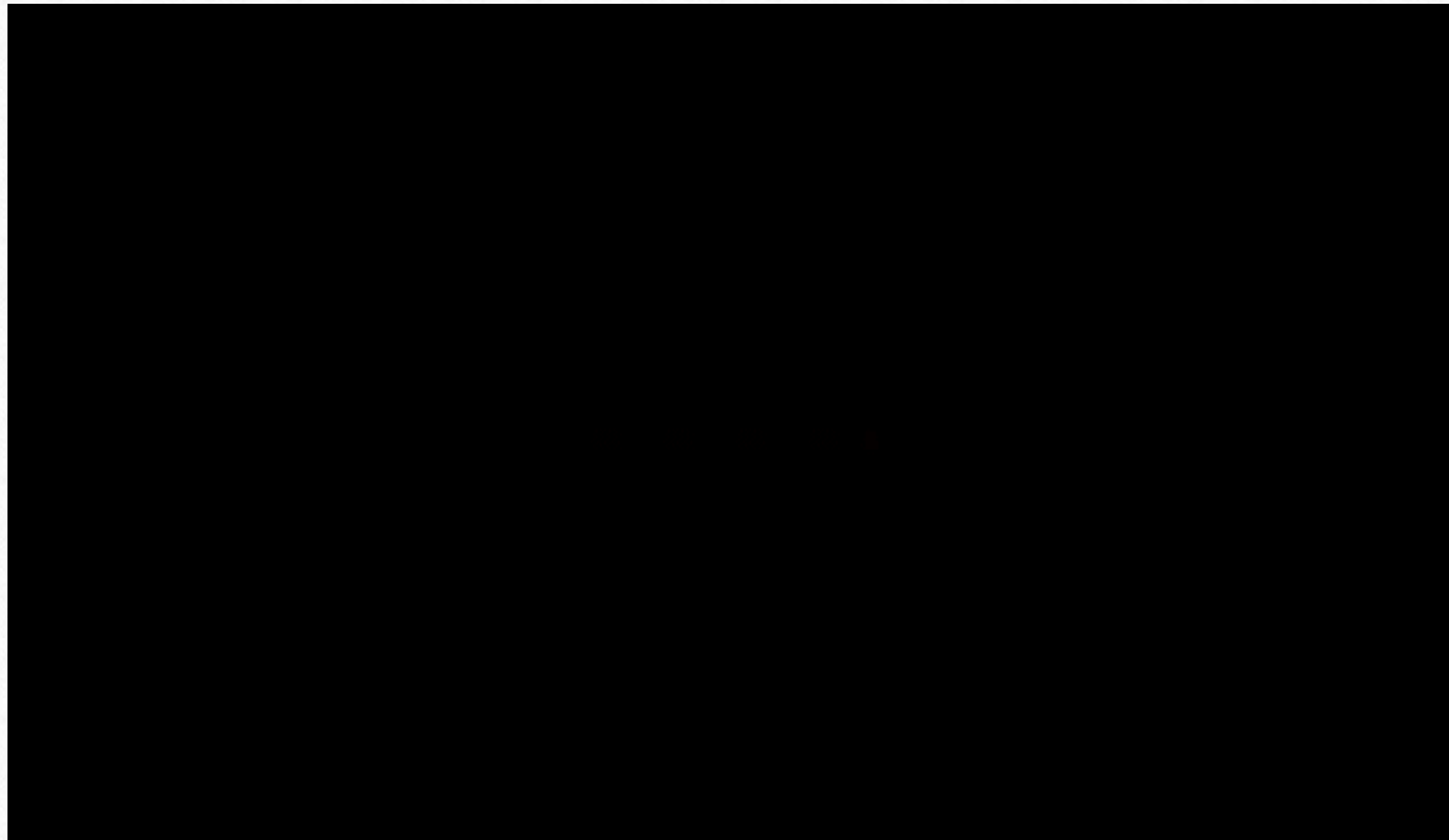
a) Presentasi Video

Presentasi video dapat menampilkan cara kerja sebuah produk, proses dari pekerjaan, atau proses jasa.

b) Simulasi Visual

Proses ini menjadi penting ketika gagasan tersebut belum pernah terwujud, sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan gambar dengan video.

Contoh1 : Media pembelajaran simulasi proses fotosintesis (3D Simulation Animation)



PRINSIP PEMBUATAN SLIDE

1. Pesan dibuat berdasarkan kata kunci
2. Pesan dibuat singkat, padat dan jelas
3. Satu slide hanya ada satu pesan saja
4. Pilih jenis huruf yang jelas, tebal dan cukup besar
5. Gunakan variasi warna atau gambar agar menarik.
6. Setiap slide max. berisi 6 – 10 baris.
7. Satu slide berisi satu topik
8. Setiap slide diberi judul

Merancang Media Pembelajaran

1. KEUTUHAN

Keutuhan lebih berarti dari bagian-bagian,
Keharmonisan bagian-bagian dalam kesatuan pesan

2. KESEIMBANGAN

Keserasian tata letak desain pesan pada bidang
slide atau transparansi

3. KETEGASAN

Warna, Garis Bawah, Perbesaran, Arsir

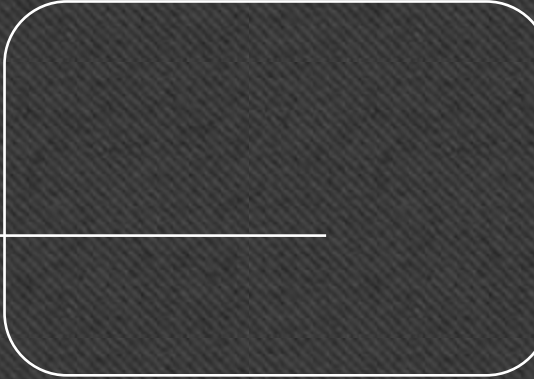
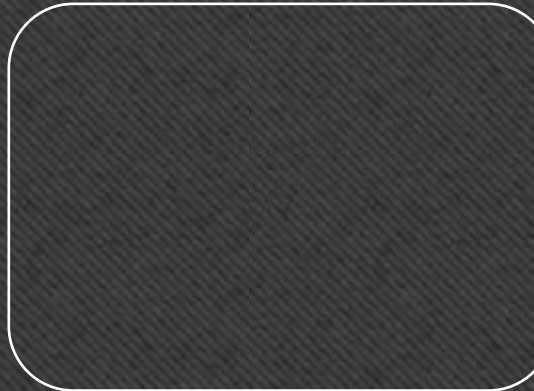


LANGKAH-LANGKAH PEMBUATAN

1. Tentukan TIK yang akan dicapai
2. Tentukan kebutuhan slide untuk mencapai TIK
3. Buat garis besar materi untuk masing masing slide
4. Buat desain pesan dengan menerapkan prinsip-prinsip desain
5. Aplikasikan desain menggunakan software komputer

RANCANGAN MEDIA

Mata Pelajaran :
TIK :
Topik :

	GARIS BESAR MATERI	DESAIN
<input type="checkbox"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
<input type="checkbox"/>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	

Thank
you

