



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

DAMERIA SINAGA

PROGRAM STUDI ADMINISTRASI/MANAJEMEN PENDIDIKAN
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA



UKI PRESS

Pusat Penerbit dan Percetakan
Universitas Kristen Indonesia
Jl. Mayjen Sutoyo No.02 Cawang
Jakarta Timur 13630

ISBN 978-623-8012-40-4



9 786238 012404

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis:

Dr. dr. Dameria Sinaga, M.Pd



UKI PRESS

Pusat Penerbitan dan Pencetakan

Buku Perguruan Tinggi

Universitas Kristen Indonesia

Jakarta

2022

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Penulis:

Dr. dr. Dameria Sinaga, M.Pd

Editor:

Aliwar, S.Ag.,M.Pd

ISBN: 978-623-8012-40-4

Penerbit: UKI Press

Anggota APPTI

Anggota IKAPI

Redaksi: Jl. Mayjen Sutoyo No.2 Cawang Jakarta 13630

Telp. (021) 8092425

Cetakan I Jakarta: UKI Press, 2022

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Perkembangan zaman maju dengan pesat terutama dalam bidang IT semua orang dituntut harus dapat mengikutinya, dibidang teknologi yang semakin canggih dalam penerapannya dituntut kemampuan untuk dapat memanfaatkan segala sistem yang ada dan yang harus digunakan pada kegiatan tertentu

Dalam penerapan teknologi moderen khususnya pada penyelenggaraan pengembangan pendidikan harus mampu menggunakan aneka ragam teknologi yang tersedia dan yang sudah ada. Dalam upaya pengembangan pendidikan sangat banyak tergantung pada kemampuan para ahli dibidang teknologidalam memanfaatkannya.

Penyelenggaraan pendidikan bagi para calon-calon tenaga ahli serta pekerja-pekerja dalam bidang pengetahuan keahlian terapan tersebut diharapkan menjadi sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk memperbesar kemampuan kita dalam menerapkan teknologi modern.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	Vii
BAB I ALAT PEMBELAJARAN DAN TEORI-TEORI PEMBELAJARAN	1
A. URUTAN TEORI-TEORI PENDIDIKAN.....	1
B. MEDIA PENDIDIKAN.....	2
C. PERLUASAN ALAT PENDIDIKAN.....	4
1. Aturan pembelajaran serta aturan berbicara	6
2. Manfaat dari alat pembelajaran di ruang kelas.....	9
BAB II JENIS DAN KARASSTERISTIK MEDIA	9
A. TEORI TAKSONOMI.....	11
1. Taksonomi menurut Rudy Bretz.....	11
2. Tatanan menurut ahli bernama Ducan	13
3. Briggs mengemukakan teori Taksonom.....	12
4. Gagne berpendapat.....	12
5.Edling berpendapat.....	13
B. KARASTERISTIK.....	13
1 . Alat Desain.....	13
2. Galery.....	13
3. Diagram.....	14

BAB III PEENTUAN ALAT MEDIA	26
A. ALAT PENDIDIKAN YANG SUDAH ADA	26
B. DASAR PERTIMBANGAN MEDIA.....	25
C. KRITERIA PEMILIHAN.....	25
D. MODEL/PROSEDUR PEMILIHAN MEDIA.....	26
BAB IV PENGEMBANGAN ALAT-ALAT PEMBELAJARAN.....	29
A. PENATAAN RANCANGAN.....	28
B. PENULISAN NASKAH.....	30
C. M E D I A PRODUKSI	34
D. REVIEU PROGRAM MEDIA	39
E. EVALUASI	38
BAB V PEMANFAATAN PROGRAM MEDIA	40
A. RAGAM KEGUNAAN.....	39
B. STRATEGI PEMANFAATAN.....	39
1. persiapan sebelum menggunakan media.....	39
2. kegiatan selama menggunakan media.....	39
C. JENIS-JENIS ALAT PEMANFAATAN... ..	39
BAB VI PERALATAN PENUNJANG MEDIA	41
1. Penggunaan Penyiaran	42
2. Media Pembelajaran.....	42
3. Media Pembelajaran terdiri dari.....	44

BAB VII HAL – HAL YANG LAIN MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN	46
A. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN MENURUT PARA AHLI.....	47
B. FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN SECARA UMUM.....	47
1. Menarik perhatian siswa.....	47
2. Memperjelas penyampaian pesan.....	47
3. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan biaya.....	48
4. Menghindari Kesalahan Tafsir.....	48
5. Mengakomodasi perbedaan tipe gaya belajar siswa.....	48
6. Untuk Mencapai Tujuan Pembelajaran Secara Efektif.....	48
BAB VIII PERALATAN MEDIA.....	65
BAB IX PERKEMBANGAN TEKNOLOGI.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bentuk Kerucut Pengalaman.....	4
Gambar 2. Bentuk komunikasi yang gagal	7
Gambar 3. Bentuk komunikasi yang berhasil	8
Gambar 4. Bentuk komunikasih jarak jauh	9
Gambar 5. Bentuk Proses Komunikasi.....	8
Gambar 6. Proses komunikasi Jarak jauh.....	9

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Taksonomi menurut Rudy Bretz.....	11
Tabel 2. Taksonomi Menurut Briggs.....	12

BAB I

Alat pembelajaran dan teori teori pembelajaran

A. Urutan teori teori pendidikan

Bagi seorang guru atau dosen istilah proses belajar mengajar bukan suatu istilah yang asing karena sudah menjadi kegiatan setiap hari, proses belajar/mengajar tidak bisa dipisahkan antara satu dan lain. Karena harus tersedia serta diajar bahan-bahan mengajar. terdapat siswa atau murid diajar, terdapat guru/struktur yang mengajar.

Ini merupakan suatu proses yang dengan sengaja direncanakan. Namun demikian tidak menutup kemungkinan bahwa urutan urutan pengajaran bisa dilakukan dimanapun juga terlepas dari waktu yang ada ini biasanya disebabkan adanya hubungan timbal balik setiap peserta didik, sehingga komunitas, proses pembelajaran merupakan hal hal yang harus diperhatikan dengan benar agar pembelajaran berjalan selama masa hidup kita.

Bila seorang murid dapat diketahui sudah mendapat proses pembelajaran di ruang kelas terlihat ada perbaikan pada si individu/siswa, tadinya tidak tau menjadi tau. Perubahan tersebut dapat menyangkut kompetensi pengetahuan, ketrampilan atau kompetensi sikap dan yang menyangkut kompetensi sikap.

Contoh: seorang pelajar SD bernama Ali, sebelum dia masuk SD (sekolah dasar) ia tidak dapat menyebutkan nama ibu kota provinsi sumatra barat tetapi setelah dia masuk pendidikan yang paling rendah mengetahui apa nama pusat pemerintahan sumatra barat yakni padang. Begitu juga sebelum masuk SD, Ali tidak dapat menulis angka 1-10, tetapi setelah masuk SD Ali dapat menuliskan angka 1-10 dan membacanya dengan lancar dan benar. Demikian juga dengan Siti sebelum belajar kursus mengetik tidak bisa mengetik dengan sepuluh jari, tetapi setelah kursus mengetik Siti dapat dengan mahir mengetik dengan lancar dengan sepuluh jari. Begitu juga dengan Dito tidak mengetahui siapa pahlawan wanita Raden Ajeng Kartini, tapi setelah masuk SD, dia mengetahui siapa itu Raden Ajeng Kartini lahir di Jepara dengan buku yang terkenal karangan beliau dengan judul “habis gelap terbitlah terang”. Maka dengan demikian kita dapat menyebutkan Ali, Siti, dan Dito telah belajar karena terdapat perubahan dalam sikap dan pengetahuan.

Dosen, pendidik tidaklah mutlak menjadi alat pendidikan sebagai manfaat, serta sebagai bermanfaat dalam pendidikan, belajar diruang kelas yang berguna. Bila ditinjau dalam masa lampau perluasan pendidikan,

Fungsinya sebagai pendidik merupakan suatu suksesi ayah atau ibu karena tidak dapat memberi atau menginfentaris pengetahuan apa saja yang perlu diketahui seorang anak sesuai dengan

usiannya. Kompetensi pengetahuan, kompetensi ketrampilan serta kompetesni sifat khusus selaras terhadap peningkatan era. Sesuai dengan peningkatan era, kompetensi pengetahuan serta tekonologi dan kemajuan budaya serta budaya yang kebanyakan, bertumbuh kewajiban serta kewajiban pendidik disesuaikan perkembangan kuota peserta didik yangmana menginginkan pengetahuan.

Diwaktu dahulu kala Socrates kompetensi pendidik yang diberikan pada peserta didik merupakan pendapat dan pola dasar pemikiran pendapat ahli filsafat yang bernama Socrates. Seiring dengan perkembangan zaman, hal seperti itu tidak bisa dipertahankan lagi. Mau tak mau, setuju atau tidak setuju sebagai guru, dosen, infrastruktur harus mengakui bahwa kita bukanlah satu-satunya sumber belajar. Istilah proses belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses dalam diri siswa dapat terjadi karena ada yang mengajarnya secara langsung (guru, dosen, instruktur) atau secara tidak langsung karena si individu dapat berinteraksi dengan media lain yang bisa dijadikan sumber belajar. Contoh perpustakaan, tokoh masyarakat, orang yang punya ketrampilan tertentu misalnya si pembuat patung, makanan kering yang dapat dipasarkan, bisa acting, dan lain-lain. Pembelajaran pembelajaran dikategori dalam media beragam masyarakat (humanis). Macam-macam media berupa berupa kiriman tertulis yang berarti berupa pengetahuan serta berita yang uptodate yang menjadi pokok bahasan siswa/ peserta latihan bidang situasi atau materi-materi latihan jenis ini adalah sebagai berikut:

- Alat alat yangmana terdapat bisa memberi berita berita yang berguna ataupun dapat menggunakan suatu perangkat lunak (software) tidak disertai dengan bantuan.
- Benda benda dapat dikatakan dengan istilah perangkatat keras yang berguna untuk bahan belajar misalnya film, TV, zoom.
- Tehnik yakni prasyarat krusial kegiatan disengaja dirancang ketika menggunakan semuanya, dan lain-lain. Ketika menyajikan bahan belajar sehingga seluruh aktivitas dalam pertemuan dapat terprogram dengan baik dan benar.
- Lingkungan juga dapat menjadikan murid mengerti seperti: wadah, lap, tempat bersejarah, kumpulan fauna, tmpat orgn sakit, tempat produksi, sungai, laut, gunung ataupun lainnya. Ada banyak sumber belajar selain dari guru atau instruktur.

B. Media Pendidikan

Kata media berarti medium dapat diartikan sebagai pemandu.

pemandu Teknologi / AEET di USA memberi batasanbahwa alat digunakan untuk memberi

berita berita agar menyalurkan pesan/informasi:

- a. Pada tahun sekitar tahun 1970 seorang pakar yang bernama Gagne mengemukakan suatu alat pendidikan terdiri dari banyak macam alat-alat perakit yang ada di lingkungan murid supaya bisa berfokus dalam kegiatan pembelajaran.

- b. Seorang pakar bernama Biriggs pada tahun 1970 mengemukakan pendapat alat pendidikan terdiri dari benda-benda yang berguna dalam proses pembelajaran dan dapat memberi berita-berita agar murid dapat berfokus dalam proses pembelajaran.

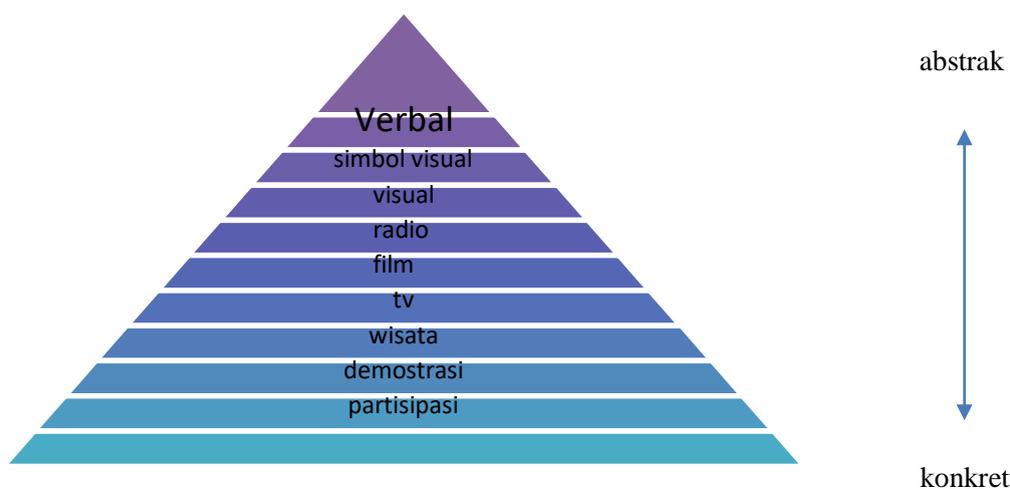
Suatu lembaga yang bernama NEA (National Education Association / NEA) memiliki pengertian yang berbeda. Dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dilihat, didengar dan dibaca, sehingga proses belajar dapat terjadi.

C. Perluasan alat pembelajaran

Ditinjau segi perluasan, media pembelajaran awalnya terdiri dari benda-benda tambahan saja. Seorang guru bisa mengajar dikelas menunjukkan gambar, benda-benda yang tumbuh, atau hewan yang hidup, patung, dan lain sebagainya yang dapat dilihat secara langsung atau dipegang. Alat bantu tersebut diharapkan dapat memberi pengalaman konkret dan memotivasi anak belajar serta mempertinggi daya serap karena dapat melihat secara langsung tentang topik yang sedang dibahas.

Seiring dengan canggihnya teknologi sekarang ini, berbagai macam alat bantu dapat diakses dari internet, google, dan lain-lain. Berbagai macam dapat diakses oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa untuk visualisasi dan pendengaran guna menghindari verbalisme yang mungkin bisa terjadi. Dalam pemanfaatan media sebagai alat bantu pengajaran, Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak dia namakan kerucut pengalaman (Cone of Experience) pada zaman itu dianggap sesuai.

Dibawah ini berikut contoh gambar dalam bentuk kerucut pengalaman (cone of experience):



di era 1950 dasar berkomunikasi awal bersinergi penggunaannya perangkat suport suara

gambar berkembang dengan pesat ataupun makin canggih sehingga dapat dianggap sebagai

bantuan supot pengajaran tenga didik dikelas saja melainkan sebagai alat penyalur pesan atau media. Namun demikian saat kala itu tak leluasa terhadap penunjukkan galeri khusus. Faktor murid yang mana dijadikan dasar konkret belum diperoleh atensi.

B.F. Skinner awalnya teorinya bermanfaat pada aktivitas pengajaran. Fakta ini membuat kalangan untuk mempersiapkan murid agar terjadi proses pembelajaran yang benar. Teori ini dikemukakan oleh B.F. Skinner sekitar atau diantara tahun 1960 sampai 1965. Skinner mengatakan:

- Melatih bisa merubah perilaku murid
- Kelakuan yang baik merupakan ciri khas dari seorang murid
- kelakuan kearah positif sesuai disertai manfaat yang ingin diperoleh diberi penguatan bahwa itu sudah betul

Media instruksional yang terkenal yang dihasilkan teori ini ialah teaching machine dan programmed instruction.

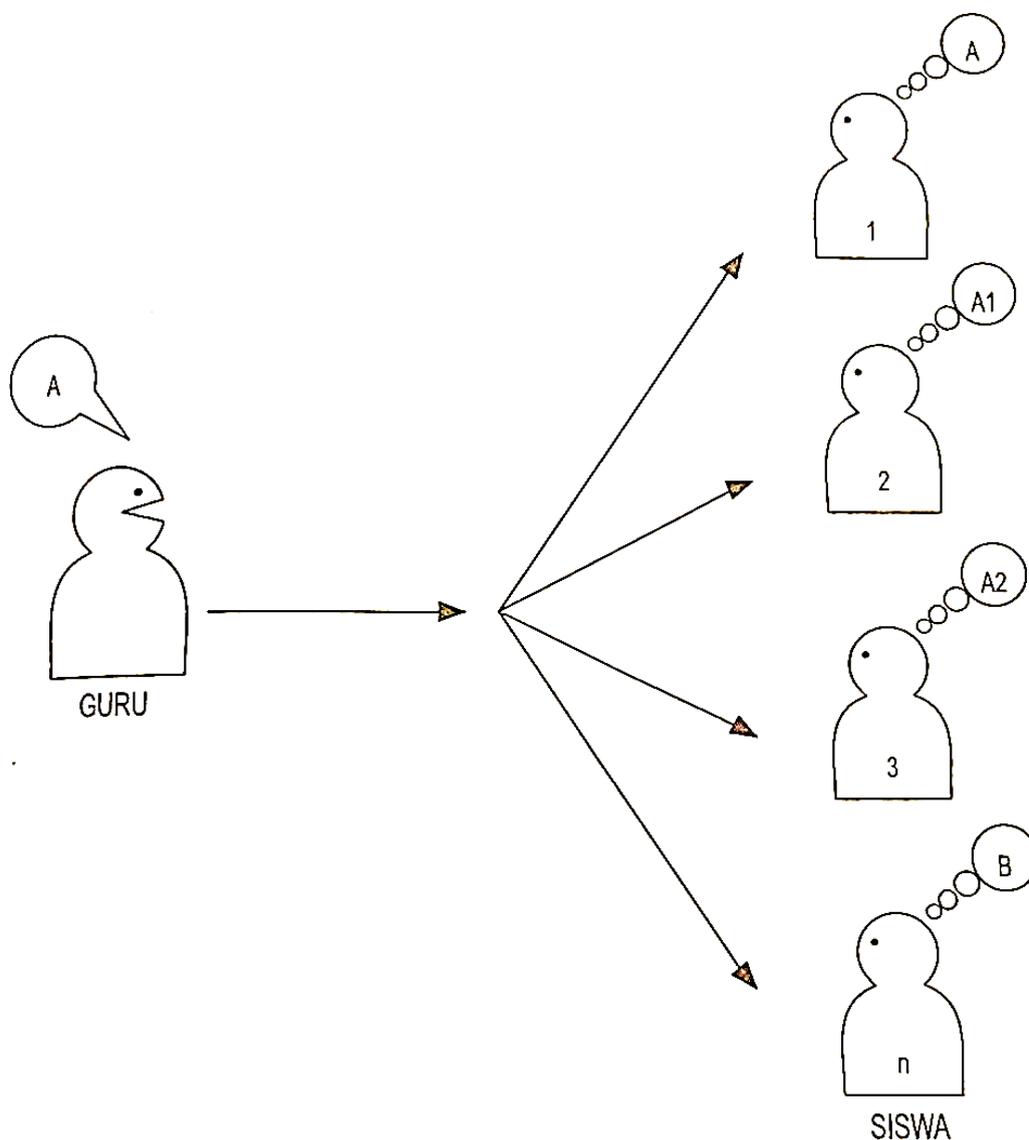
Pada tahun 1965-1970 pendekatan sistem (system approach) ini mendorong digunakannya media sebagai bagian integral (dalam program pembelajaran harus direncanakan secara sistematis yang berpusat pada siswa berdasarkan kebutuhan dan karakteristik yang diarahkan pada perubahan tingkah laku sesuai tujuan yang akan dicapai. Untuk itu mulai dipakai berbagai format media.

Dari pengalaman guru yang mengajar menemukan berbagai macam minat anak menerima pelajaran, ada yang lebih cepat dengan media visual, audio, media cetak dan sebagainya. Dari sini lahir konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran sebagai penyaji dan penyalur pesan dalam hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik fungsi tersebut dapat dilaksanakannya dengan baik walau tanpa kehadiran guru secara fisik. Dalam hal ini guru dan media pendidikan dapat bahu membahu dalam memberi kemudahan belajar bagi siswa.

1. Aturan pembelajaran serta aturan berbicara

Aturan pembelajaran serta kebutuhan merupakan hakekatnya berupa alat berbicara, memberi tanda-tanda kepada pusat belajar guru kepada siapa yang menerima berita. Isi ajaran akan dikomunikasikan ada di kurikulum. Salurannya yakni pendidik dan para pembelajar dapat digolongkan sebagai sumber pembelajaran. Kurikulum yang telah ditetapkan pendidik dibuat tanda tanda dalam proses berbicara seperti simbol berupa berbicara dan tidak berbicara. Aturan seperti ini disebut koding.

Dugaan mengenai tanda tanda alat pembicaraan terdiri dalam memberi berita berita sering disebut dengan dekoding. Hal tersebut terkadang sukses, terkadang blum berhasil. Berikut beberapa contoh gambar dalam bentuk komunikasi.

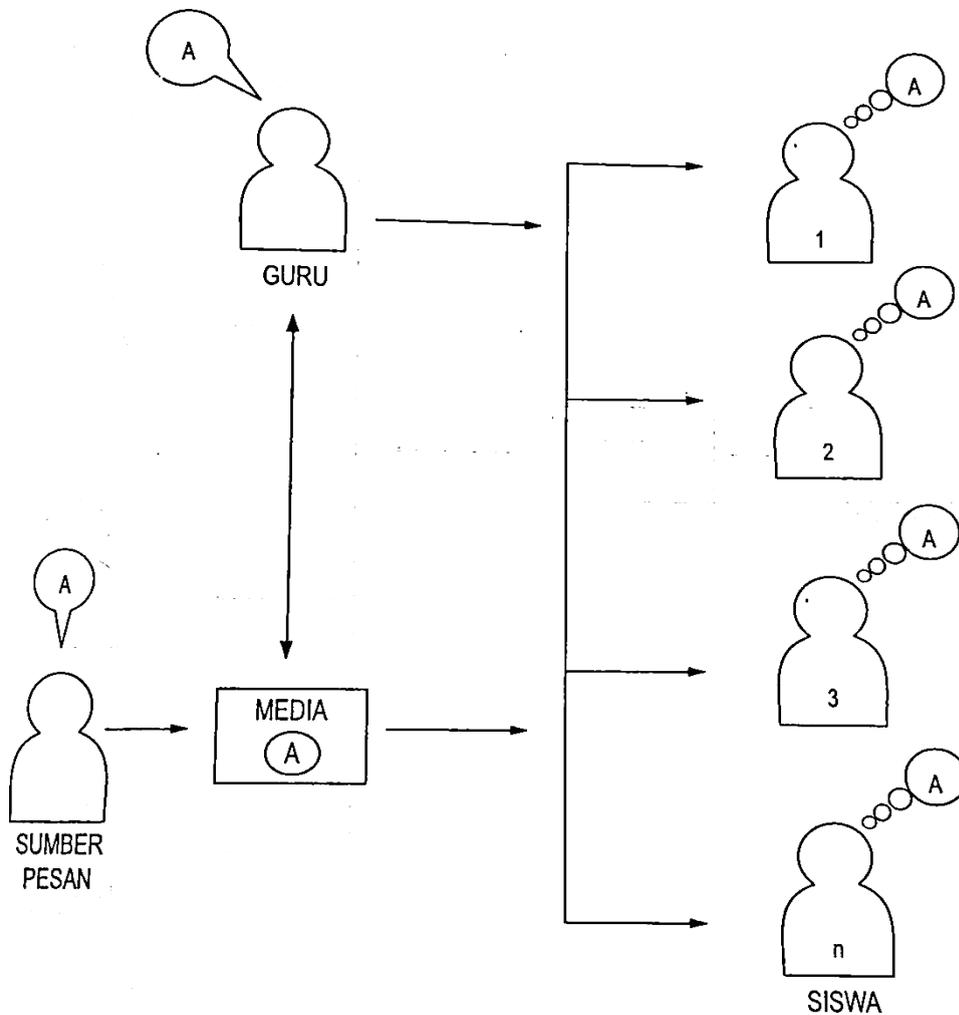


Dibawah ini contoh gambar pembicaraan yang tak efisien:

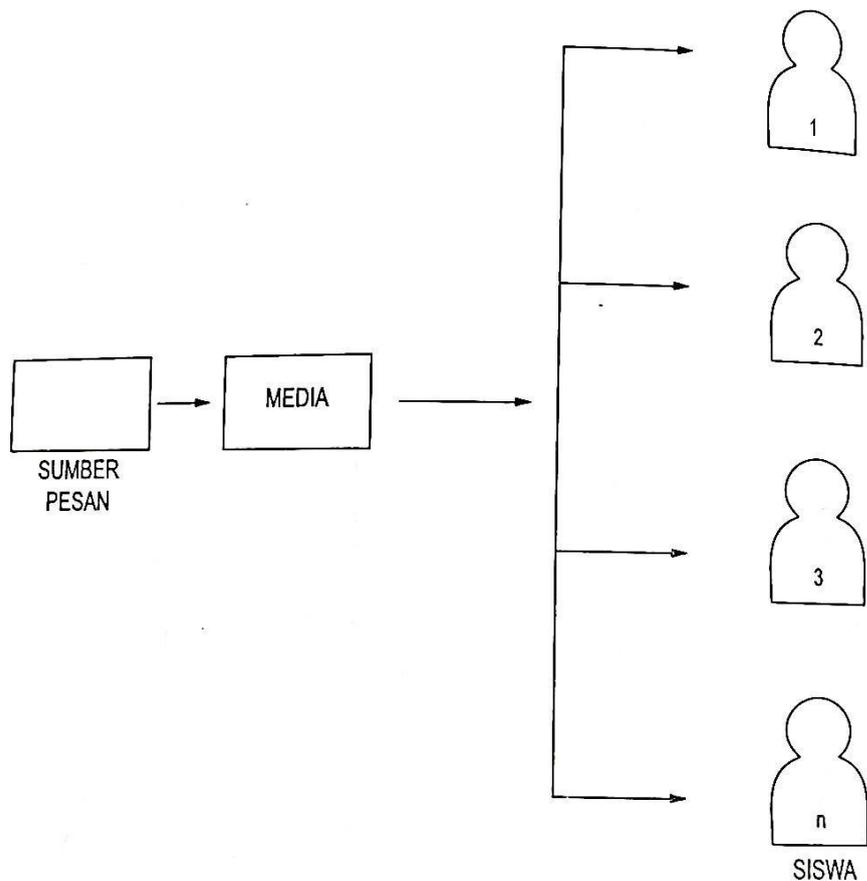
Terdapat bermacam pendkung tak lancarnya pembicaraan seperti minat seseorang, sikapnya, pendapatnya,kepercayaannya, inteligensinya, pengetahuannya dan hambatan fisiknya seperti; tubuhnya yang tidak normal, indra penglihatan, adanya penyakit tertentu yang dirasakan dalam tubuhnya, cacat dan lain-lain.

Kendala yang berbeda seperti kendala kultur misalnya mengenai budaya yang tidak sama, etika yang lain, tempat belajar yang kurang nyaman. Semuanya itu dapat digunakan melalui alat pembelajaran.

Sebagai contoh modelan dibawah ini bentuk gambar proses komunikasi yang berhasil:



Ada lagi salah satu contoh bisanya pendidik tidak bisa melakukan kegiatan pembelajaran karena tempuh waktu tidak dekat. misalnya keadaan pandemi saat dimana guru atau pengajar, tatacara alat alat pendengaran, alat suara serta film. Berikut dibawah ini contoh gambar proses komunikasi jarak jauh:



2. Manfaat dari alat pembelajaran diruang kelas

- a. Mempertajam penyampaian teks supaya tak memberatkan pembendaharaan kata
- b. Mengantisipasi mengenai cakupan lingkup, time serta alat raga contohnya:
 - Benda tak kecil diganti berupa foto, layar tancap, rangkai serta rancangan.
 - Benda tak besar diganti berupa proyeksi mini, mopi rangkaian serta foto.
 - perpindahan tak kencang serta tak lambat diganti terhadap timeframing ataupun keceparan dalam foto.
 - Fenomena dimasa lampau dapat diganti dengan putaran ulang, gambar bergerak, gambar langsung.
 - Sudut pandang yangmana super lengkap atau prangkat prangkat bisa diganti terhdap inovasi sertadiagram.
 - Peta-peta yang mana sangat besar misalnya gunung api, eartquake, cuaca, bisa divisualisasi atau diganti dengan modelan film ataupun foto.
- c. Pemanfaatan media belajar dengan baik dapat merubah sikap fasik anak didik. Contoh dari media pembelajaran:
 - Meningkatkan gairah belajar.

- Terdapat sosialisali berlanjutan dari murid ke guru dan masyarakat.
 - Murid dapat mandiri dengan belajar sendiri-sendiri berdasarkan kapabiliti ataupun kemauannya.
- d. Media pendidikan dapat mengatasi perbedaan antara guru dan para siswa yang diajarkan dengan cara:
- Memberi perangsang yang antara guru dan siswa
 - Sharing pengalaman
 - Pemahaman selaras

BAB II

Macam macam serta sifat alat pendidikan

A. Teori Taksonomi

Perkembangan dunia elektronik tampil dalam berbagai jenis format modul cetak, komputer, film, dan lain lain. Terdiri dari sifat sifat serta kepemilikan individu alat pendidikan berupa benda benda yang tidak keras (software) terdiri dari berita berita pendidikan berupa bisa disajikan terhadap alat lain.

Peralatan atau perangkat keras (hardware) merupakan sarana untuk menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut. Beberapa contoh kearah taksonomi media tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

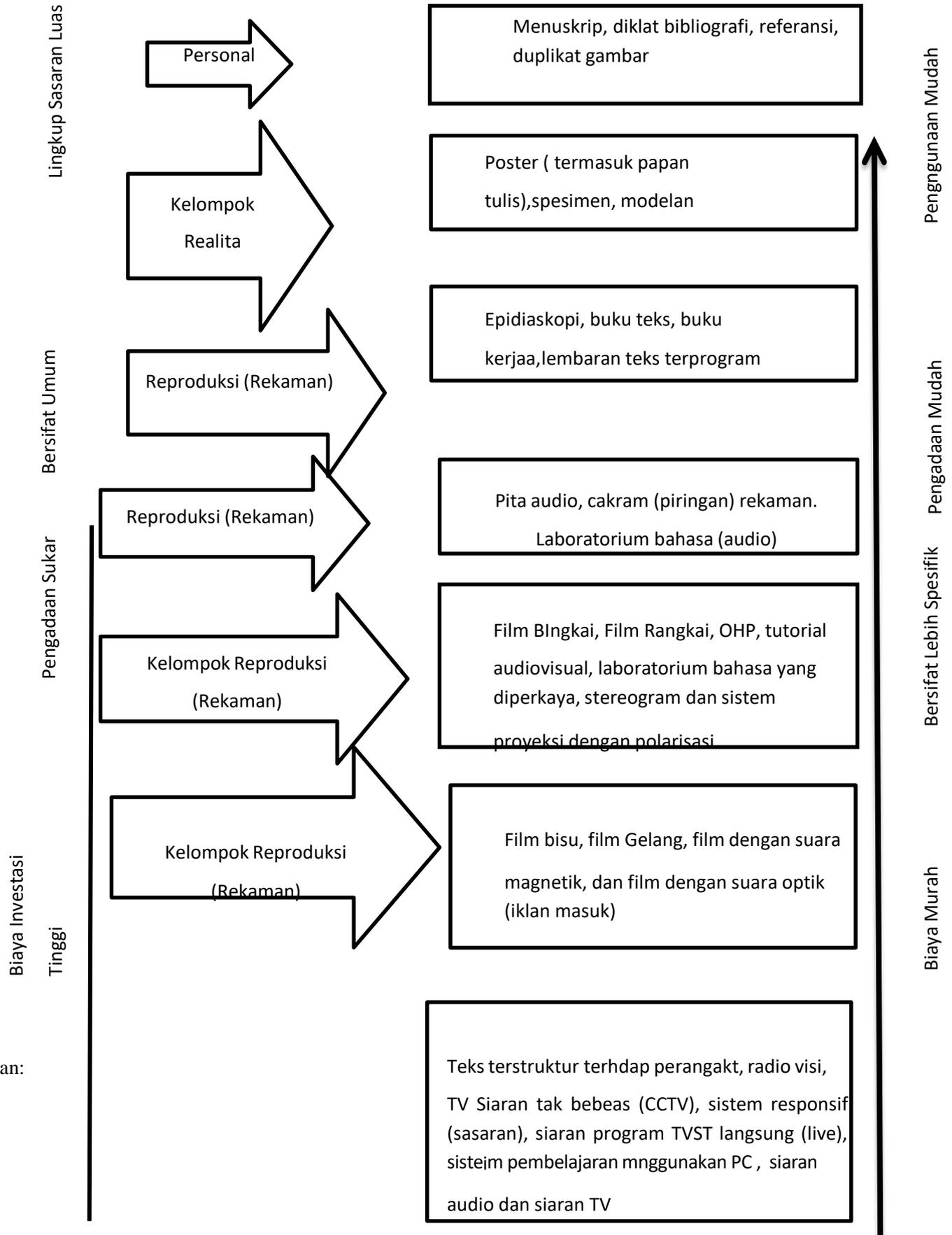
1. Taksonomi menurut Rudy Bretz

Alat Tranmisi	voice	bentuk	Garis	tanda	animasi	Alat merekam
Audio Visual Gerak						
	x	x	x	x	x	Movie
tivi	x	x	x	x	x	Pita video film TV
	x	x	x	x	x	Holograpi
Voice audio	x	x	x	X	x	
Audio Visual Diam						
Tivi gerak lambat TV	x	x	x	X		TV datar
	x	x	x	x		Film dokumen

	x	x	x	x		Film rangaki
	x	x	x	x		Halaman
	x	x	x	x		Buku dengan suara
Audio Semi Gerak						
Tulisan Jauh			x	x	x	Rekaman tulisan jauh
	x		x	x	x	Audio Ponter
Visual Gerak						
		x	x	x	x	Film bisu
Visual Diam						
Faksimile		x	x	x		Halaman cetak
		x	x	x		Film rangkai
		x	x	x		Seri gambar
		x	x	x		Microform
		x	x	x		Arsip video
Semi Gerak						
Teleautograph		x	x	x		
Audio						
Telepon radio	x					Cakram (piringan) audio pita Audio
Cetak						
Teletip			x			Pita berlubang

2. Tatanan menurut seorang ahli bernama Duncan

tatanan Duncan disusun sesuai dengan jenjang kesusahan perangkat serta alat pendidikan dimanfaatkan pada skema. Berikut contoh gambar Hierarki alat melihat dan mendengar dari seorang pakar bernama Duncan:



Catatan:

ketentuan hierarki mengenai alat pendidikan bila kemampuannya rendah atau kemampuannya tinggi biasanya berhubngan dengan harganya serta cara penggunaannya. Mungkin tata cara yang relative ringan dapat bermanfaat dalam menggunakan alat tersebut.

3. Briggs mengemukakan teori taksonomi

Taksonomi Briggs mengarah pada karakteristik stimulus rangsangan dapat ditimbulkan dari media itu sendiri. Ada 13 macam media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: berikut gambar menurut Briggs:

Bila

	KARAKTERISTIK SISWA									PERSYARATAN						MATERI			TRANSMISI								
	Kelompok (100+)	Kelompok (30-100)	Kelompok (2-30)	Individual	Visual	Pengengaran	Kecepatan Belajar	Respons	Mandiri	Gerakan	Waktu	Urutan Tetap	Urutan Bebas	Penjelasan Untuk	Perulangan	Konteks	Pesona	Perolehan	Pengulangan	Waktu Perolehan	Biaya (4 kopi)	Kesederhanaan	Ketersediaan	Kontrol(kendali)	Distribusi Bebas	Tanpa Penggelapan	
Benda Nyata																											
Model																											
Suara Alamiah																											
Rekaman Audio																											
Bahan Cetak																											
Pelajaran Terprogram																											
Papan Tulis																											
Transparansi																											
Film Rangkai																											
Film Bingkai																											
Film (16 mm)																											
Televisi																											
Gambar (Grafis)																											

4. Gagne berpendapat

Gagne menciptakan sebanyak tujuh group alat pendidika, ini dikatikan dengan kemampuanmemenuhi kegunaan berasaskan tingkat asumsi pengetahuan yangmana ditindaklanjuti yakni:

- Pelancong stimulas pembelajaran
- Penmaknet kemauan pengetahuan
- Sipat pembelajaran
- Mengasah daya pikir
- Meninput ilmu
- Menscore hasil
- Menshare rewarde

5. Edling berpendapat

Seorang pakar Edling berpendapat mengenai fokus pembelajaran serta acuan acuan kata kata untuk pelaksanaak proses pembelajaran dan alat pendidikan dipandang dari banyaknya yang diperoleh dari alat alat alat pengalaman subjektif serta objektif kesinambungan belajar bisa disamakan dalam bentuk belah ketupat menurut seorang pakar yang bernama Dale Edgar.

B. Karakteristik

Sifat sifat alat pendidikan bisa berupa seorang pendidik untuk memampukan berfokus agar organ tubuh untuk dapat melihat mendengar meraba serta mencium.

Kemp (1975) mengemukakan: “the question of what media attributes are necessary for a given learning situation becomes the basis for media selection”. Jenis jenis ataupun sifat alat pendidikan dalam memilih mempunyai kesamaan untuk memberikan keberhasilan pada murid dalam proses belajar.

1. Alat desain

Alat desain termaksud alat yang relatif murah serta tidak sukat merakitnya ada modelan macam grafis gambar diantaranya:

a. Galery

Budaya tiongkok mengemukakan semacam bentuk pembicara sangat luas bersumber dalam 1000 kata. Keunggulan-kelebihan dari gambar/foto:

- Sipatnya kongkret. Gambaran /kualitas cenderung realistik
- Gambar/foto dapat dibawa ke kelas
- Memperjelas masalah
- Foto/gambar harganya muncul

Gambar yang mana baik untuk gambaran pembelajaran:

- presisi. piktur jelas terlihat
- Sederhana. Komposisi gambar cukup jelas terlihat
- Ukuran relatif. Gambar/foto
- Memperlihatkan penunjang kegiatan
- Gambaran / foto dapat dibuat simurid
- Gambar selaras terhadap maksud pengetahuan

b. Gambar halus atau sketsa

Sketsa maupu draft awal membentuk part part inti saja bisa diciptakan sebentar, sementara pendidik menjelaskan pelajaran

c. Diagram

Diagram sebagai suatu gambar sederhana menggunakan garis-garis dan simbol-simbol dapat menunjukkan hubungan yang ada antara komponen diagram dapat menyederhanakan dan memperjelas penyajian pesan.

Ciri diagram bersifat simbol dan abstrak, sifatnya padat

Diagram yang baik sebagai media pendidikan harus diberi label dan penjelasan yang perlu.

d. Rangka

Ciri rangka sebagai alat untuk melihat harus dapat dimengerti anak, sederhana, tugas tidak rumit.

Ada beberapa macam chart:

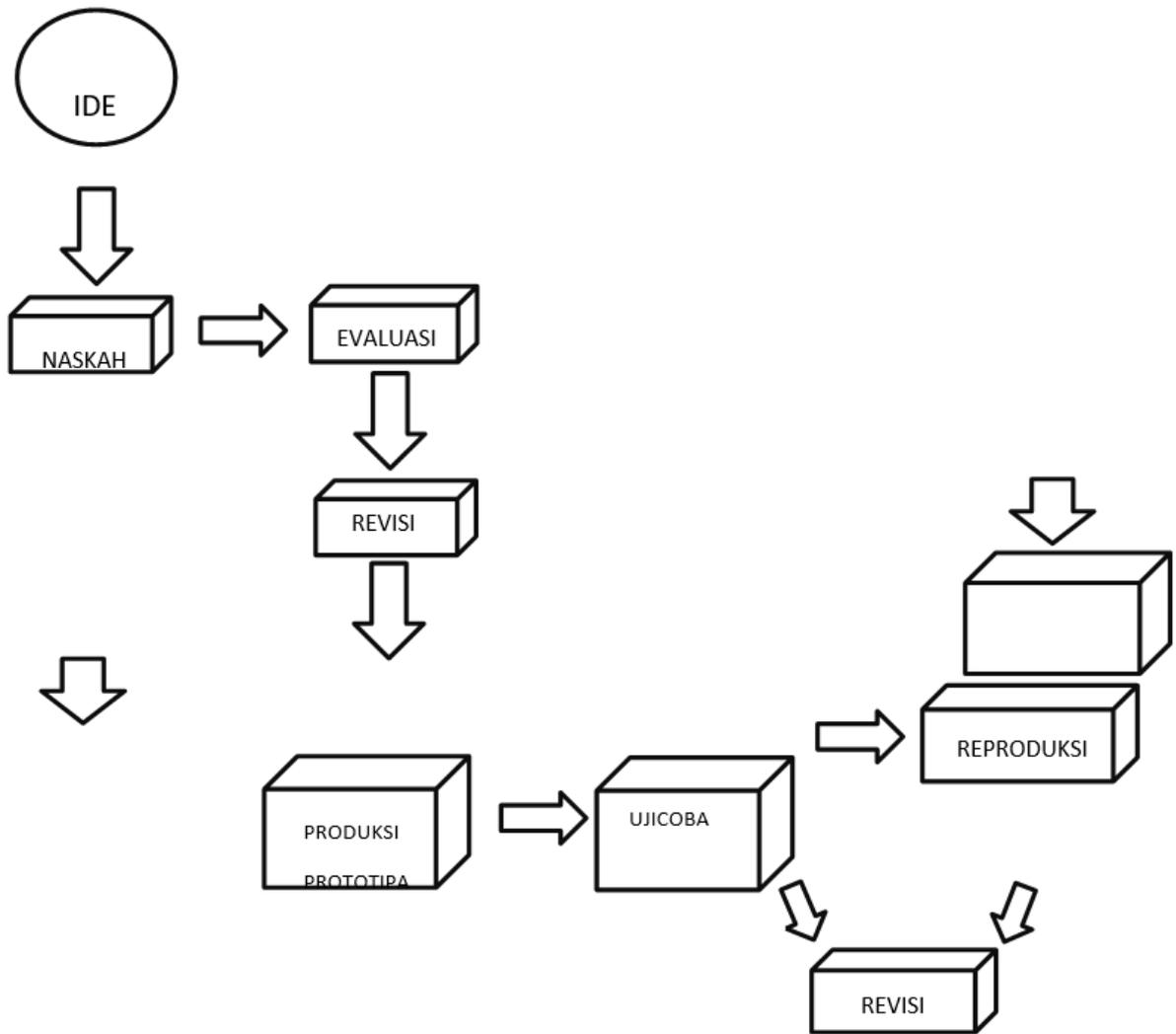
- Troe chart

Dikondiskan seperti bagian dari tumbuhan ada akar, daun, kayu, dahan serta bagian dari batang ini digunakan sebagai isi dan keterkaitan keluarga/ruang kelas.

- Flow chart

Menggambarkan suatu tata cara ataupun keterkaitan kegiatan dalam sebuah divisi diorganisasai modelan bentuk lumrah digunakan agar mendesain lintang tujuan.

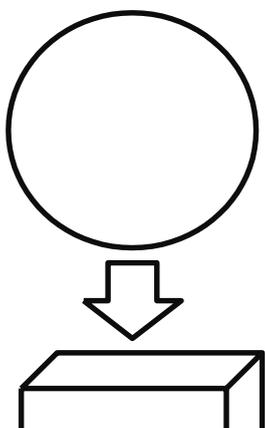
Berikut part gambar mark jalur flow chart dibawah yakni:



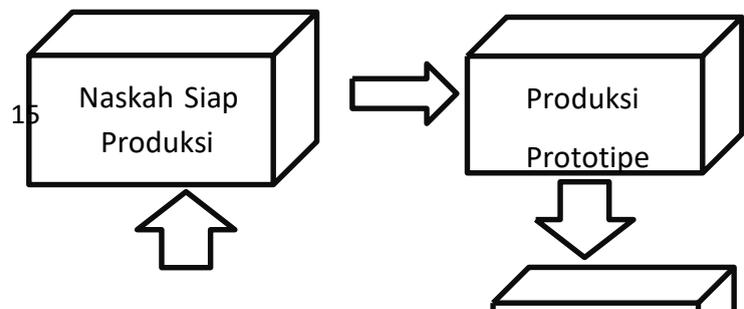
- Stream chart

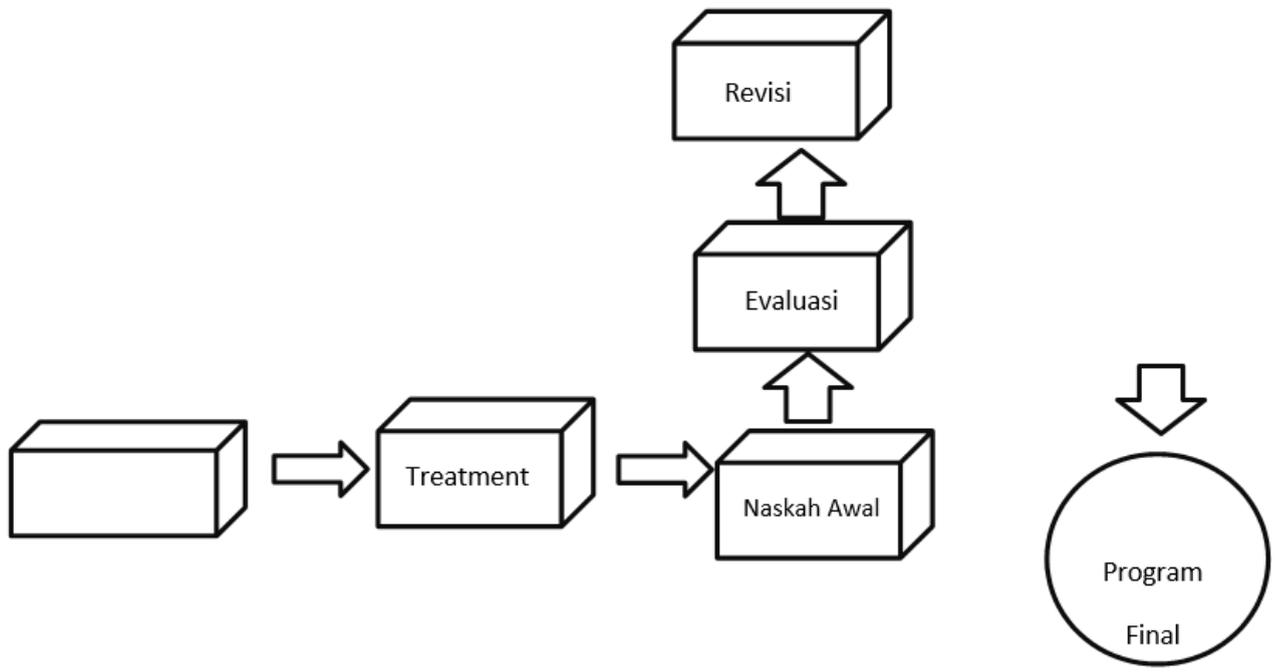
Terdiri dari berbagai macam unsur-unsur berbagai macam komponen yang akhirnya menjadi satu

Berikut contoh gambar bagan arus (stream chart) dibawah ini:



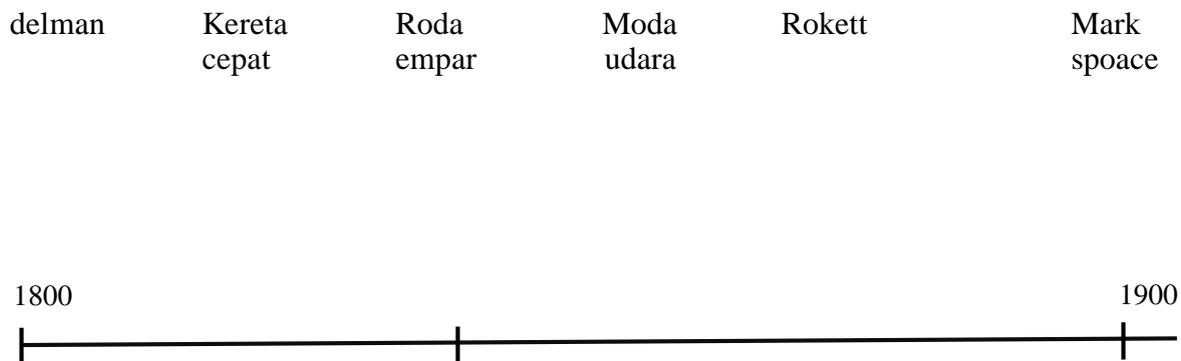
Analisis
Kebutuhan
(Masalah)





- partikel arus jam (time line chart)

Ini berguna mendeskripsikan kejadian yang terjadi disajikan dalam bagan kapan dimulai dan kapan berakhir dapat diperjelas dengan menggunakan bagan waktu. Bagian garis waktu: Perkembangan Kendaraan



200

- e. **Grapik (graph)** Grapik merupakan bentuk simpel dimana melakukan simbol simbol garis ataupun kiasan suapaya menerangkan pertumbuhan ataupun komparisasi sebuah teatrikal yang bersinambungan balik. Grapik pada prinsipnya dirancang berdasarkan dasaran matematik serta melakukan deta-data komparatif.

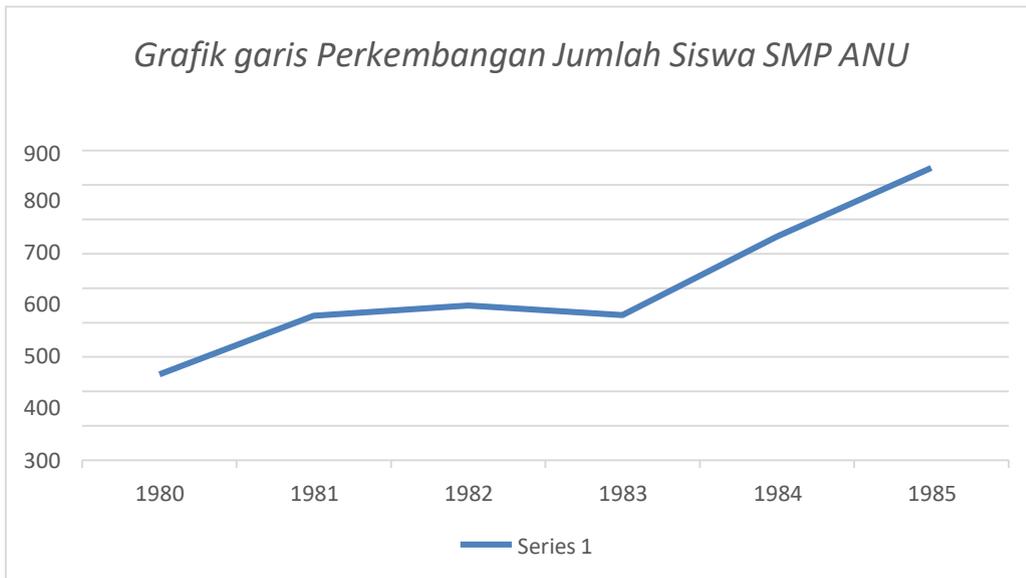
Kelebihan grafik sebagai media

Grafik mempermudah kita melihat data-data kuantitatif, analisa, interpretasi serta komparisasi penunjang yang mana ditampilkan celar, fas, unik, padat serta nalar. Semacam dasar pengetahuan grafik bisa dibidang jelas jika mengisi keteraturan semacam ini: bisa dibuktikan terhadap semacam ruang, warna yangman dilakukan selaras ataupun bagus, ada bagan serta padat.

Ada beberapa jenis grafiks:

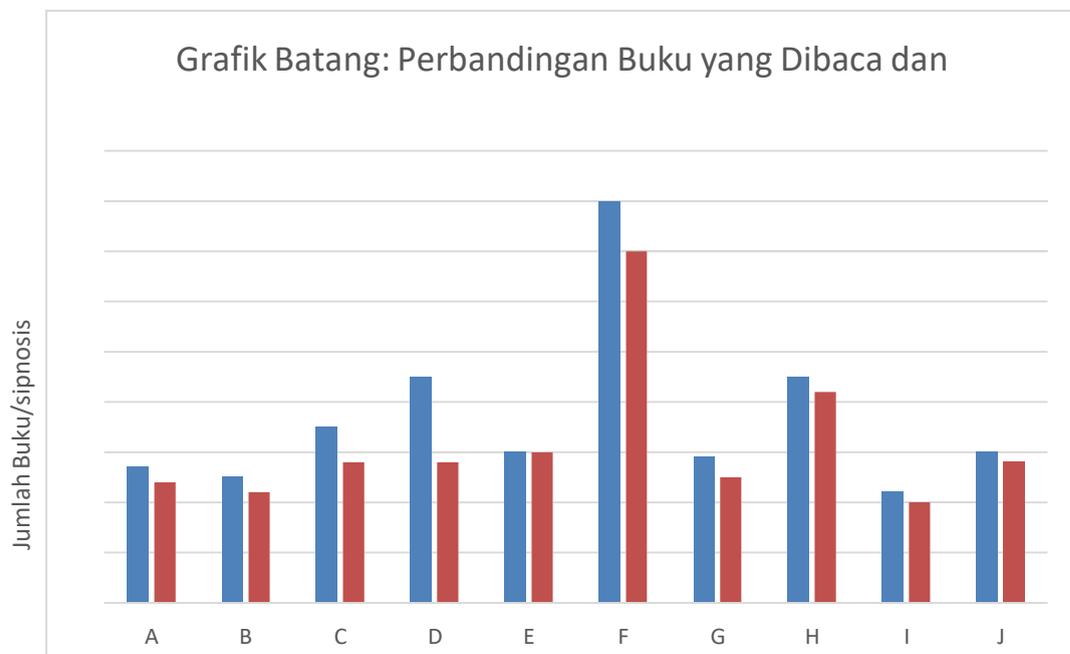
1. **Grafiks garis**

Penggambarannya dapat menggunakan garis lurus, garis patah, naik, turun, mendatar. Berikut contoh grafik garis: perkembangan jumlah siswa SMPANU sejak tahun 1980-1985.



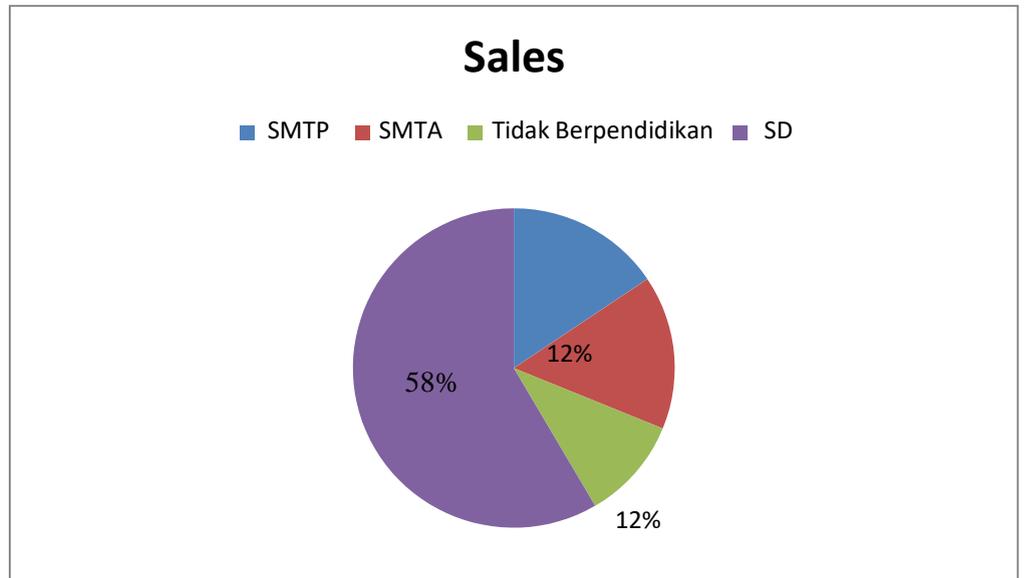
2. Grafik batang

Grafiks jenis ini dapat dibuat vertikal atau horizontal untuk membandingkan suatu objek atau peristiwa dalam waktu yang berbeda. Gambar dibawah adalah contoh grafik batang: Perbandingan buku yang dibaca dan sinopsis yang dibuat.



3. Grafik lingkaran

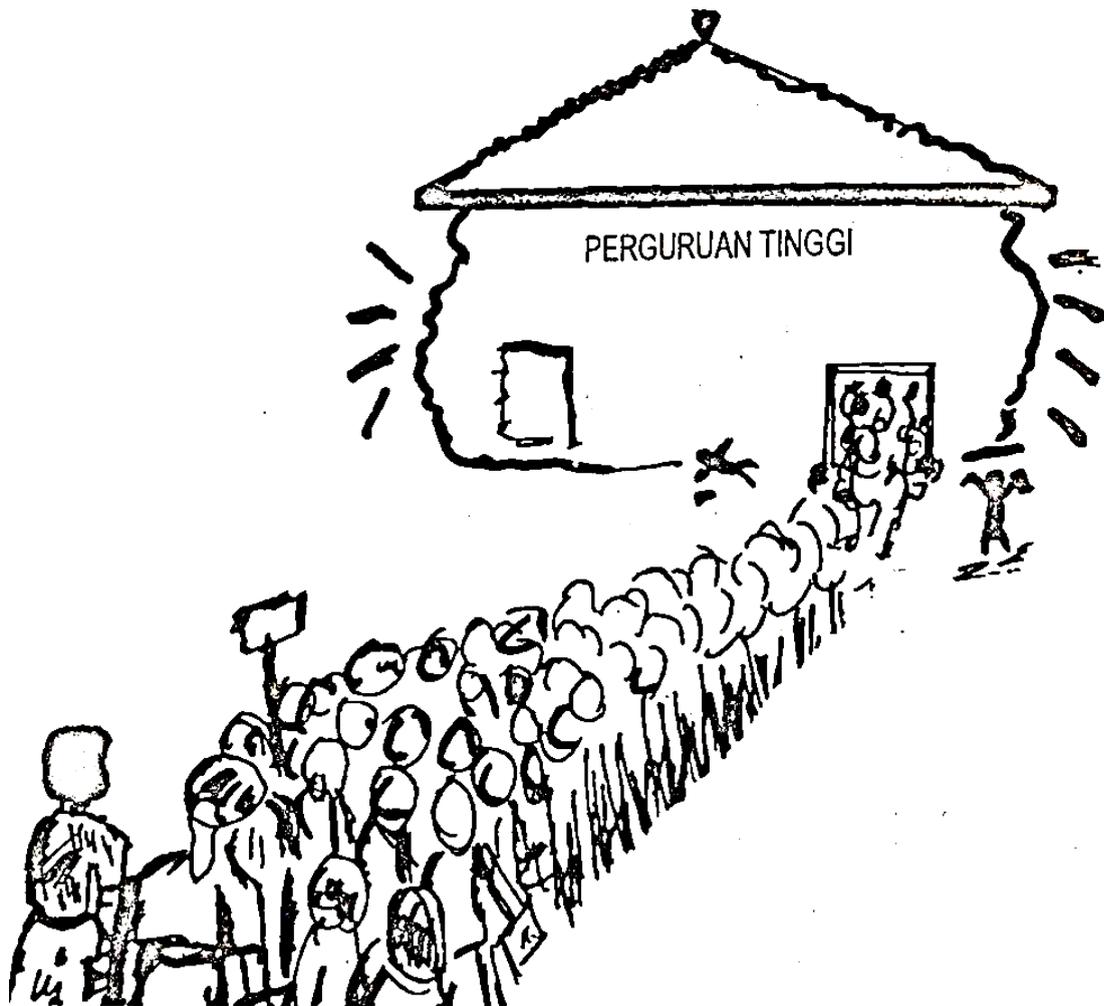
Menggambarkan bagian-bagian grafik lingkaran dilakukan dengan pecahan atau presentase. Berikut contoh grafik lingkaran latar belakang pendidikan orang tua siswa



f. Karton

Kartun dalam model pembicaraan grafis ialah sebuah bentuk intraksi memakai gambar gambar dalam penyampaian teks scara lugas dan padet ataupun semacam sipat kepada orang. Situasi atau kejadian tertentu sangat berpengaruh menarik perhatian, sikap dan tingkah laku. Bagan bagan atau karakteristik gampang diperinci serta dipahami sangat gampang.

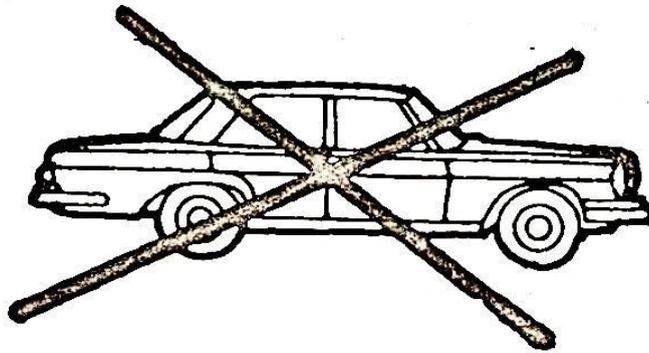
Berikut contoh bentuk limitasi tampungan cakupan kampus dibawah ini:



g. Pouster

Pouster juga sangat efektif untuk untuk menyampaikan pesan tertentu. Poster dapat berfungsi untuk mempengaruhi orang yang melihatnya. Poster dibuat dari kertas, kain, bahan plastik, seng dan lain lain. Poster yang baik harus memperhatikan unsur-unsur kemudahan, warna, tulisan yang jelas motiv dan desain yang menarik.

Contoh poster:



**anti
polusi
hemat
energi**



h. atlas serta bola dunia

Peta dan globe pada dasarnya berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi dan secara khusus memberi informasi tentang keadaan bumi, daratan, sungai, gunung dan lain lain. Dengan memperhatikan hal-hal yang diatas peta dan globe sangat penting untuk mengkonkretkan pesan-pesan yang abstrak.

i. Dinding planel / planel bouard

Dinding planel artinya papan berlapis kain planel dapat dipakai berulang kali karena gambar-gambar atau tulisan angka-angka dapat dipasang dan dilepas dengan gampang.

j. Dinding buletin (bulletin board)

Dinding pengetahuan dapat langsung ditempelkan bentuk bentuk atau ketikan. Papan buletin dibuat agar menjelaskan peristiwa dengan waktu yang ditentukan.

2. Alat audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengar dunia dengan teknologi yang semakin canggih. Semua orang dapat dengan mudah membuat rekaman suara melalui handphone.

3. Alat projek senyap

Alat projek senyap memiliki keselarasan terhadap alat grafis yang bermakna menyediakan keterikatan visualisasi. Ada berbagai macam alat proyeksi senyap seperti: slide, movi strip, OHP, proyektor opaque, tacinoscope, micro-projection. Part part grafis sangat luas digunakan terhadap alat proyeksi senyap.

a. Film rangkaian

Film rangkaian ialah alat pengetahuan di mana harganya murah, simpel dan tak susah mau memulainya. Alat ini berguna apabila mensuplai bermacam divisi pendidikan khusus bisa dengan individual ataupun secara kelompok tak lihat umur. Unsur benda yang mana cakupan luas, danger serta tak terlalu besar agar dipantau menggunakan telanjang penglihatan bisa disuguhkan sangat clear melalui filme rangkaian. Selain dari kelebihan filme rangkaian diatas ada juga kelemahannya dimana gambar-gambar yang telah disimpan bisa tak ditemukan jika pengamanannya tak layak.

b. Film seri

Film seri antri jadi menghiasi kekuatan persatuan, kecepatan film rangkai bisa diatur, cocok untuk mengajar ketrampilan. Kelemahan media ini susah dibentuk, ataupun direview ulang disebabkan telah menyatakan sebuah kumpulan atau

rangkaian.

c. Media transparansi

Media ini adalah media visual proyeksi memerlukan alat khusus untuk memproyeksikan (OHP) sedangkan OHP itu sendiri sulit dicari suku cadangnya. Kelebihannya gambar dapat diproyeksikan lebih jelas, ruangan tak perlu gelap sehingga siswa dapat melihat sambil menulis ini lebih sehat dibanding papan tulis.

d. Proyektor taktembus pandang (opaques projector)

Dipergunakan untuk memproyeksikan benda yang padat bahan-bahan tidak tembus pandang (opaque). Benda datar tiga dimensi. Kelebihan media ini dapat digunakan untuk semua bidang studi yang ada dikurikulum.

e. Mikrofis

Mikrofis termaksud kelompok media bentuk kecil. Lembaran film transparan terdiri dari lambang-lambang visual (grafis maupun verbal) yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tak dapat dibaca dengan mata telanjang. Ukurannya bermacam-macam; bisa 3X5 inci, 6X8 inci, 4X6 inci. Microcard sebagai salah satu variasi microfis dapat meringkas 50 halaman buku dalam 1 lembar kartu ukuran 3inci X 5 inci. Dengan microcard reader kartu tersebut dapat dibaca.

Keuntungannya: mudah diaplikasi dengan biaya murah dapat diproyeksikan ke layar lebar, hemat tempat.

Kelemahannya: pembuatan masternya mahal dan mudah hilang.

f. Film

Merupakan suatu media yang sangat bagus untuk menampilkan/menerangkan suatu peristiwa. Siswa yang cerdas dan siswa yang kurang cerdas akan sama-sama mengerti. Karena film yang ditayangkan langsung dilihat hal-hal yang abstrak dapat dilihat dengan jelas. Dengan demikian dapat memotivasi belajar siswa.

g. Film gelang

Film gelang berukuran 8mm atau 16mm, lama putar antara 3-4 menit, film bisu jadi guru harus menerangkan kejadian yang ada difilm tersebut. Film ini tidak memerlukan ruangan gelap dan dapat berputar berulang-ulang. Film gelang mudah diintegrasikan ke pelajaran yang dipakai dengan media lainnya, karena sederhana siswa dapat memakai sendiri.

h. Televisi (tv)

Pada dasarnya televisi digolongkan dalam media massa jika dilihat dari jumlah penerima pesan/penonton. TV menyajikan informasi visual dan lisan secara simultan, dengan TV para siswa dapat mengetahui kejadian-kejadian mutakhir hampir semua mata pelajaran dapat ditayangkan di televisi. Disamping kelebihan dari media, TV juga terdapat kelemahan karena komunikasinya satu arah, program diluar kontrol guru.

i. Video

Dapat merekam dan menampilkan kembali hal-hal yang terjadi dan yang direkam melalui alat perekam gambar bergerak, sebuah cakupan suara gambar yang mana bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebanyak peserta/siswa mendapatkan berita-berita para pakar guru bisa menghentikan gerak gambar, mengatur keras/lemah suara bila akan disisipi suara/ komentar guru. Ruangan tidak perlu digelapkan ketika pemutaran video. Disamping keunggulan video adapula kelemahannya; video ini jika digunakan dalam kelas membutuhkan alat alat komplit serta ribet.

j. Game serta simulai

Proses belajar mengajar dapat juga dilakukan melalui permainan (games) agar tidak membosankan. Para siswa yang terlibat dalam games harus diberi aturan main. Simulasi menggabungkan unsur-unsur permainan dapat bersifat fisik, verbal ataupun matematis. Permainan simulasi disebut juga permainan peran (role playing). Ada 3 hal dalam pelaksanaan roleplaying:

1. Ada naskah/skenario
2. Ada orang yang melakukan peran tertentu. Ada tim pengamat yang bertugas memecahkan problem yang terjadi pada para pemain peran.
3. Ada problema wajib dicari jalan keluar sipunya otoritas tersebut. Permainan dapat dipakai untuk berbagai tujuan pendidikan karena dengan permainan siswa atau warga belajar yang mengalami keterbatasan pemahaman dapat berpartisipasi aktif melalui permainan. Siswa dapat mempraktekkan berbagai hal yang sedang dipelajari. Melalui permainan, siswa dapat dilatih merencanakan, mengorganisasikan informasi-informasi yang didapat. Sebagaimana halnya media lain permainan dan simulasi mempunyai kelemahan dan keterbatasan karena halnya melibatkan beberapa orang saja padahal seharusnya seluruh siswa mendapat kesempatan untuk terlibat dalam permainan tersebut.

BAB III

PENENTUAN ALAT PENDIDIKAN

A. Alat pendidikan yang sudah ada serta alat pendidikan yang dirakit

Alat pendidikan dikategorikan menjadi dua macam:

- Alat pendidikan yang sudah ada dapat dibeli dipasaran berupa gambar-gambar benda-benda tiruan, benda- benda yang sebenarnya bisa dapat kita temukan dalam dunia usaha yang bisa langsung digunakan.
- Alat rancangan memerlukan waktu serta tenaga untuk membuatnya dikarenakan dapat bermanfaat dalam proses tata cara pembelajaran dan bermanfaat dalam kegiatan belajar diruang kelas.

B. Dasar Pertimbangan Media

- Media harus relevan dengan capaian pendidikan, sifat-sifat peserta didik serta macam kemauann pembelajaran atau dimaukan oleh peserta didik (pendengaran, visual, efek ataupun sebagainya)

C. Kriteria Pemilihan

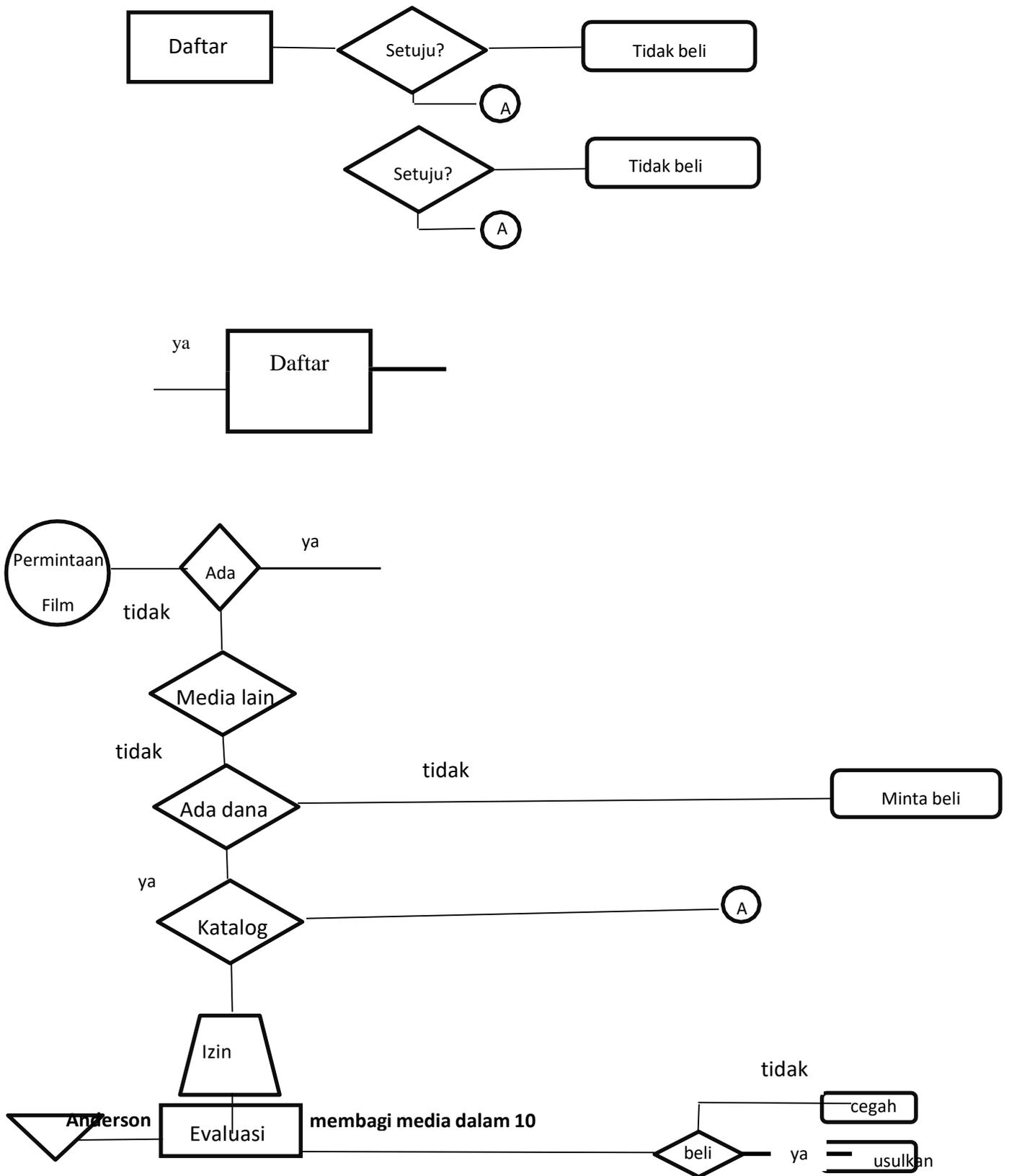
Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Prof. Ely (malang 1982) beliau mengatakan bahwa media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi, kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber belajar serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Dick dan Carey (1978)

Ada 4 faktor pertimbangan pemilihan media:

- Ketersediaan sumber setempat
- Apakah ada uang, kekuatan, serta sumber jika mendukung
- Menyangkut keluletan dan kesimpelan ataupun ketangguhan terhadap jangka tempu yang tak sebentar
- Efektifitas biayanya.

D. Model/prosedur pemilihan media:

GAMBAR 3.1. Flowchart Proses Pembelian Film sekitar 1978 menurut Cabeceiros.



1. Alat suara
2. Buku cetak
3. Alat cetakan prinan
4. Alat untuk melihat projek tak bergerak
5. Alat untk projek yang bisa bersua
6. Alat projek penglihatan yang berpindah pindah
7. Alat suara berganda
8. obyek
9. dukungan masyaratak dan dunia sekitar
10. tehknologi

Penentuan alat pendidikan dalam bentuk matrik

Berdasarkan Wilbur Schramm (1977) diadaptasi oleh Yusuf Hadi Miarso

BAB IV

PENGEMBANGAN ALAT ALAT PEMBELAJARAN

A. Penataan Rancangan

1. Pemahaman

Rancangan alat alat pendidikan yang paling utama adalah menetapkan orang yang menjadi obyek dari sistem tersebut. Betulkah alat ini dapat mendukung tercapainya tujuan? Untuk itu perlu ada rumusan sebagai berikut:

- a. Menganalisa keperluan serta sipat murid.
- b. Merumuskan manfaat rancangan (instructional objective) terhadap ciri khas operasi.
- c. Menetapkan part part teori teori menurut tata cara agar meraih goal.
- d. Meluaskan standar itung kesuksesan
- e. Mengarang sebuah cerita.
- f. Membuat ujian serta evvaluasi.

2. Menganalisa fungsi serta sifat sifat murid

Sebagai pemenang sistim pendidikan sebaiknya memiliki kompetensi tentang kondisi murid agar objek dari alat pendidikan berhasil. Pendidikan akan disusun/dibuat yang harus diteliti adalah kebutuhan belajarnya karakteristik siswanya. Karena setiap kelompok/kelas memiliki fungsi yang tak sama sebaiknya pendidik menentukan dengan khusus murid yang mana yang diajar terhadap alat pendidikan. Pengembangan program sebaiknya harus dapat membuat dugaan dugaan terhadap kompetensi serta ketrampilan siswa.

3. Perumusan dari kegunaan

Perumusan dari kegunaan yakni faktor serta paling krusial karena mengasih guiden dalam proses belajar mengajar. Rumusan tujuan harus spesifik dan berpusat terhadap murid. Ini penting karena ditetapkan untuk manfaat mengenai etika supaya dapat dilaksanakan oleh murid hingga abis. Oleh sebab itu tujuan pengajaran harus berorientasi pada siswa.

Perumusan tujuan pengajar dapat dibedakan menjadi 2 hal:

a. Tujuan instruksional umum merupakan suatu rumusan umum atau terminal instruksional objektives. Rangkaian capaian instruksional memiliki berbagai manfaat rancangan rancangan yang spesifik.

b. Manfaat rancangan rancangan yang spesifik

Rumusan tujuan instruksional khusus lebih mudah serta lebih khas disebabkan memiliki kelompok yang tidak besar serta memiliki hanya sedikit kata pengganti orang.

Manfaat rancangan pendidikan memiliki 4 macam yakni:

- Peserta: manfaat dari rancangan pendidikan sebaiknya diketahui objek dari murid.
- Sikap: manfaat memberitahukan sarat etika murid bila pelajaran sudah berakhir.
- Kondisi: dalam situasi tujuan sudah ditetapkan tujuan dari murid untuk mendemonstrasikan kompetensi siswa yang ada.
- Setuju: manfaat sudah ditetapkan capaian oleh murid.

Tujuan tersebut diatas dikatakan komplit serta memiliki sifat sifat:

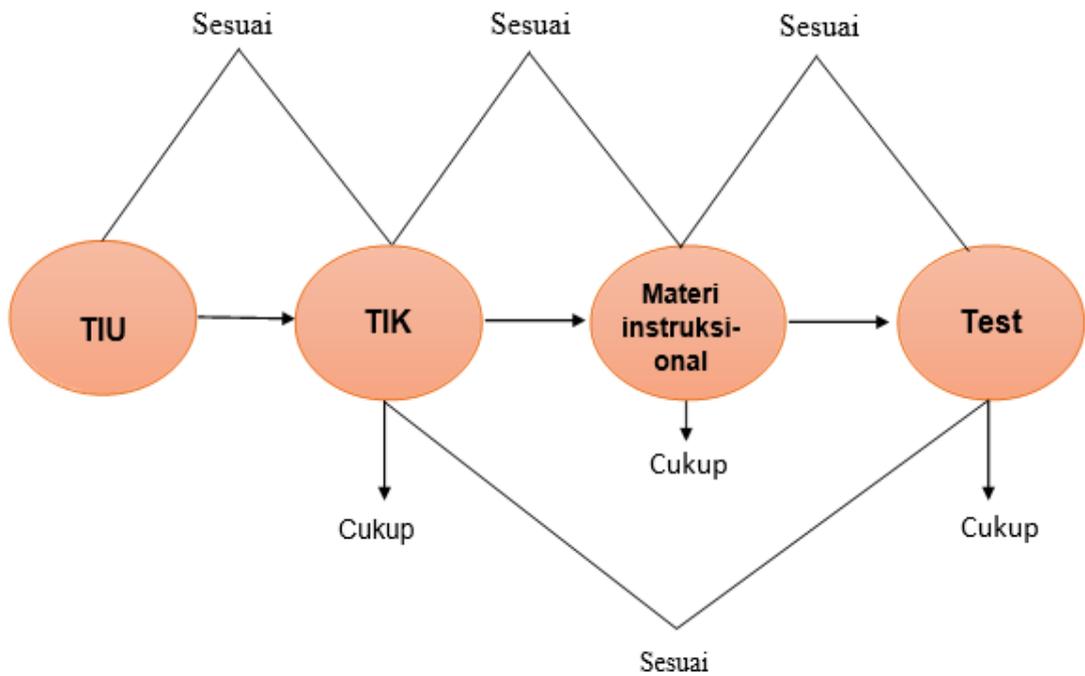
- Peserta : anggota yang mengikuti seminar alat pendidikan.
- Sikap: bisa memperoleh foto.
- kondisi : mendapat satu paket jepretan.
- setuju : foto yang berhasil memiliki bagian bagian yang sempurna serta lebih jelas.

4. Pengembangan Materi Belajar

Sebagaimana halnya ketika kita merumuskan tujuan instruksional khusus, kita menetapkan kemampuan apa yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar. Dengan cara ini kita dapat mengembangkan materi pelajaran. Setiap tujuan instruksional khusus harus dianalisa dan harus diidentifikasi sub-sub kemampuan yang diperlukan untuk mencapai semua tujuan instruksional yang ada. Dengan cara ini dapat diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan pembelajaran umum yang lengkap yang akan dicapai.

5. Penformatan dari kesuksesan alat pengukur

Pada akhir kegiatan proses belajar mengajar perlu mengkaji apakah program yang telah dilaksanakan berdampak bagi peserta didik/siswa, untuk itu perlu dibuat/dirancang alat pengukur keberhasilan. Hal-hal yang diukur atau dievaluasi ialah kemampuan, ketrampilan atau sikap siswa yang dinyatakan dalam tujuan yang diharapkan dimiliki siswa sebagai hasil instruksional khusus dijadikan sebagai bahan tes atau daftar cek perilaku. Hal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:



B. Penulisan Naskah

1. Pengertian

Aturan aturan bila ingin mengarang sebuah cerita sudah ditetapkan sarat sarat khusus yang akan dibuat. Naskah program media bermacam-macam disesuaikan dengan materi/pokok bahasan

yang dipilih dituangkan dalam tulisan, naskah tersebut menjadi penuntun dalam pengambilan gambar atau rekaman suara. Naskah tersebut berisi urutan gambar dan grafis yang perlu diambil oleh kamera atau alat perekam lainnya.

2. Treatment

Apa yang disebut pengobatan? Pengobatan yaitu rincian esai yangmana mendeskripsi suatu sistem atau lebih jelasnya gambar jenjang percakapan bisa terlihat pada alat yang akan direkam serta dibuat. Pengobatan yang berhasil harus mengasih tatanan mengenai kegiatan, perasaan mengenai alat tersebut. Alat itu digunakan sebagai pedoman dalam pengembangan naskah selanjutnya.

Contoh: sistem dimulai ada seorang murid yang sedang membawa serta memperhatikan sebuah kamera, terlihat mencari-cari sesuatu setelah di zoom kemedium shot terlihat meraba raba untuk mengetahui serta menformat film, setelah mendapat tempat membuka dan menutup sebuah kamera untuk mengisi film dan sudah terbuka tempat tersebut visual dizoom terhadap organ tubuh ataupun alat foto tersebut.

3. Mengarang mengenai alat suara

Alat suara merupakan suatu bisa menggunakan suara seperti: radio tape recorder, laboratorium bahasa. Dikarenakan alat pendidikan media suara menjadi lebih berfungsi suaranya menjadi bagus jika suara dapat merangsang pendengar.

Arahan arahan diikuti dalam mengarang alat suara:

a. Bahasa

- Menggunakan percakapan
- Kalimat tunggal dan pendek-pendek saja
- Hindarkan kata kata yang suka
- Jika memanfaatkan kata kata harus dijelaskan
- Gunakan bahasa sehari-hari

b. Musik terhadap alat suara

Kegunaan alat suara digunakan pada aturan audio yakni untuk mencreate situasi agar tidak membosankan. Ada bermacam-macam musik dalam program audio sebagai berikut:

- Musik khusus:
Mendeskripsi karakter serta sistem dari sebuah keadaan. Lagu tema digunakan untuk pengenalan studio, program, tokoh.
- Musik tranmisi:
Dilakukan terhadap penyambung 2 situasi tak perlu lama.

- Musik penyambung (bridge):
Berfungsi menjembatani 2 adegan, digunakan apabila terlalu berbeda dengan adegan yang berikutnya.
 - Musik suara belakang:
Dilakukan agar mengiring penulisan tulisan serta obrolan agar tulisan makin meresapi di hati penikmat.
 - lagu smashh:
lagu tersebut dilakukan agar membentuk daya kejut serta intervensi, durasi cepat di momen terbaik, tak boleh terlalu sering.
- c. Keterlimitasi guna fokus
Guna fokus masyarakat luas untuk mendengar dikisaran 25 hingga 45 menit. Pada balita mengambil lima belas hingga dua puluh lima menit. Dalam penciptaan program audio perlu mempertimbangkan hal tersebut.
- d. Yang harus diperhatikan biasa dimanfaatkan terhadap buku mengenai pendengaran sebagai berikut:
- Pengumuman (ann): penyiar yang bertugas memberitahu bahwa sesuatu acara atau program akan disampaikan.
 - Narrator (nar): sejenis terhadap penyiar serta staff penyiar, pemilahnya apayang dieja narrator tersebut telah menelusuri partikel.
 - Lagu: memilah kepada direktor yakni ditandai wajib disusupkan lagu.
 - Efek lagu: gem gema dimana disusupkan keinti aplikasi agar mendukung terjadinya keadaan serta kejadian khusus.
 - Lagu masuk: arahan terhadap direktor serta kaster yakni wajib dibentuk situasi dimana terdapat orang datang.
 - Lagu keluar: lawan arah dengan lagu masuk. wajib dikreasikan keadaan dimana terdapat suara keluar menjauh.
 - Lagu silang: dua nada sumbang bersatu. Dimana keselarasan lirik terhadap sound, bisa juga dengan alat.
 - Musik: masuk dan keluar. Musik disusupkan pelan, lagu dikencangkan, lalu mengecil, hingga tak terdengar lagi.
- e. Penulisan Naskah Film dan Bingkai
Film tidak menggunakan narasi yang panjang, pesan dapat disampaikan melalui 2 saluran audio dan visual.

Ada 2 macam naskah dalam media film bingkai:

- Shooting script dan cerita skrip shooting

Pembacaan naskah ditelah jadi 2 tabel yang komposisinya tak beda; tabel sebuah kiri gambar serta tabel dikanan terhadap naskah serta audio yangmana dibutuhkan contohnya lagu serta fx.

Contoh: shooting skript

No.	Visual	Audio
1		Musik
2	Judul	
3	LS. Pangan terhadap gunung Terhadap background	
4	m.s. sebuah lokasi sawahdengan padi menghijau	(suara pria) Inilah sawahku. Dalam ini semuanyaterjadi
5	serta seterusnya	Dan selanjunya

f. Naskah tertulis serta gambar

Pembuatan skrip ialah rangkaian aktivitas agar menjadikan ide terhadap situasi film serta gambar bergerak. tema ataupun prakasa dijabarkan untuk goal terperinci alat alat pendidikan diperluas sehingga dapat terjadi teks serta dipublis menjadi sebuah film. tahapan kegiatan ini yakni:

- Sinopsis:
Sinopsis dibutuhkan supaya memberi hayalan singkat, berisi mengenai bagian dalam kerjaan.
- Treatment:
Memberi uraian secara descriptif
- Storyboard:
Agar mengetahui benarkah rentetan kejadian dimana nantinya disumbangsihkan sudah selaras terhadap alur kejadian.
- Skrip atau naskah program:

Kejadian yang akan dipertunjukkan dalam suatu tata cara terlebih dahulu dibuat catatan mengenai suatu kejadian kejadian seperti gambar demi gambar. Bagan dari suatu cerita serta bab dibagi dua, pada sisi yang satu digunakan visualisasainya, pada sisi yang lain digunakan untuk berhubungan percakapan satu dengan yang lainnya serta alat alat suara. Skrip menjadi pedoman bagi sutradara. Cerita yang bagus disertai manfaat manfaat umpan balik serta pengobatan.

g. Suatu cerita

Dikatakan cerita untuk kegiatan yang digunakan untuk menghasilkan suatu program untuk kegiatan program. Petunjuk pengambilan dasar gambar:

- Cerita pendek: ialah penentuan dimana menunjukkan background dimana kesemuanya terhadap macam ruang serta komparasinya.
- Cerita sedang: ialah penentuan dimana menshowkan inti goal dimana terperinci terhadap penentuan ataupun princian dimana tak wajib.
- Cerita objek: penentuan dimana penitikberatkan kepada gambar serta part khusus. Terhadap yang taksama diselaraskan arahan kesitu.

c. Media produksi

1. Pengertian

Teks ialah rencana penciptaan terhadap teks diarahkan untuk menentukan bentuk, merekord audio, memandu visualis ataupun voice, meninput musik ataupun menarik ataupun voice agar jalur pelaksana selaras terhadap teks, menarik ataupun mudah diterima oleh sasaran semua kegiatan itu dikatakan aktivitas penciptaan.

Kegiatan produksi memiliki 3 kelompok personil yang terlibat yaitu; pemimpin produksi, kerabat kerja, pemain. Ketiganya mempunyai tanggung jawab yang berbeda tapi satu tujuan untuk menghasilkan program media yang bermutu.

2. Produksi Audio

a. Studio produksi.

Ruang rekaman terdapat 2 ruangan:

- Ruangan set: dilengkapi dengan alat rekaman, penyunting suara, danlain-lain.
- Ruang studi ini kedap suara dilengkapi dengan berbagai mikrophone, alat-alat musik.

Kedua ruangan ini dibatasi dengan kaca sehingga bisa cek mengecek.

Penalokasian kewajiban terhadap penciptaan

- direktor:

direktior ialah penanggung jawab pengerjaan, tugas bagus tau tidaknya jadi tanggun jawab direktor. Karena tersebut sutradara wajib mempunyai wawasan yang luas serta kreatifitas ckup baik, terutama dalam hal memilih pemain, menetapkan sound effect yang sesuai dengan naskah dan lain-lain.

- Kerabat kerja:

Kerabat kerja yang diperlukan setiap yang sedang kerja untuk pensiapan lagu ataupun efek lagu dan teknisi bertugas selaras arahan direktor.

- Siperan:

Siperan ialah manusia dimana ditunjuk supaya melakukan peran dalam kegiatan yang akan diproduksi

- Pelaksanaan produksi:

Pelaksanaan produksi dilakukan apabila setiap pemain telah siap melakukan peran operator dan sutradara telah mempersiapkan seluruh komponen yang diperlukan.

3. Produksi Film Bingkai

Produksi film bingkai dapat dilakukan dengan 2 cara; secara visual meliputi gambar-gambar grafis dan caption gambar yang sesungguhnya.

Secara audio menggunakan narasi musik serta sound effect. Alat yang diperlukan kamera untuk memotret. Pembuatan film bingkai menggunakan kodachrome, semakin tinggi ASA yang digunakan semakin terang gambar yang dibuat. Dalam pembuatan film grafis dapat menggunakan tiang penyanggah khusus atau copy stand.

Pelaksanaan Produksi

Hal-hal yang perlu diperhatikan:

- Lensa kamera: lensa close up dan lensa makro
- Pada saat pemotretan diaphragma harus dibuka antara 8 dengan 11 supaya dipotret terang
- Pengambilan gambar (pemotretan) dilakukan berulang-ulang agar dapat membandingkan gambar yang terbaik
- Apabila pemotretan telah selesai, dapat dibawa hasilnya ke laboratorium film untuk dikembangkan (develop proses)

Editing film bingkai

Proses editing dilakukan untuk membandingkan dan memilih gambar yang terbaik

Member, Bingkai, Film

Untuk memudahkan operator memproyeksikan tertuju ke skren wajib dikasih frame. Frame wajib disegel supaya tak tercecer sehingga film nantinya dipasang tidak dapat bergeser-geser lagi lalu diberi nomor.

Mereka narasi

Beritahu kepada murid sekarang telah melakukan pola pola dari alat pendidikan pembelajaran yang tersusun serta dapat diketahui cara murid berhadapan dengan alat yang dirakit.

Evaluasi Program Media

Evaluasi progam media wajib untuk perkembangan proses pembelajaran sesuai dengan goal agar hendak dicapai. Untuk itu perlu adanya uji coba kesasaran yang dimaksud.

1. Varian penilaian

Terdapat lebih dari satu modelan uji coba:

- Penilain pormal: ini untuk mengetahui serta mengumpulkan data tentang manfaat bahan pembelajaran dimana ditindaklanjuti tak cuma sikapnya teori doang tapi sudah bisa dikembangkan luaran.
- Penilaian sumatif: apabila ingin tahu benarkah gambar dimana dibentuk wajib dikerjakan terhadap kejadian khusus, dan bisakah visual media khusus sangat sangat berperan dimana telah dilaporkan. Jadi penilaian sumatif dilakukan setelah penilaian formatif.

2. Langkah penilaian

Ada 3 tahap evaluasi:

a. Penilaian langsung

Pilih siswa dimana kapasitas akademiknya agak tak sama terhadap yang berkompeten boleh dikatan sebagai wali komunitas yang besar terhadap alat pendidikan yang dirakit.

Aturan aturannya dilakukan dengan cara:

- Mengupayakan supaya murid bisa santai serta rilek dalam memberi pemikiran mengenai alat suatu pembelajaran.
- Katakan pada murid untuk melakukan ujian pemula agar mendapat kompetensi pendidikan murid mengenai topik yang disajikan.
- Tunjukkan alat serta blok blok mengenai berapa lama proses pembelajaran berlangsung.
- Melakukan ujian agar murid mengetahui pemahaman alat pembelajaran serta melakukan ujian akhir.
- Suggestikan alat pendidikan serta tulis waktu yang digunakan dibutuhkan termasuk murid agar dapat mengerti dan memahami mengenai alat pendidikan.
- Murid mengikuti ujian agar dapat mengetahui kemampuan mengenai alat pendidikan yang sering disebut ujian akhir.
- Analisis informasi dapat terakomodir

b. Review bagian dari inti

Dibagian tersebut dapat dibentuk dipilih sepuluh hingga duapuluh partisipan bisa mencerminkan karakteristik sekumpulan murid yang besar kelompok kecil meliputi murid kurang pintar, menengah serta cerdas, pria serta wanita bermacam umur serta latar belakang.

Tatacara yang diharapkan sebagai berikut:

- Memperjelaskan alat pendidikan pada waktu awal dari proses pembelajaran serta mempergunakan hubungan timbal balik dalam pencapaian proses pembelajaran yang baik.
- Memberikan ujian pretest untuk menilai kompetensi serta kepandaian murid mengenai judul dari alat pendidikan tersebut.
- Memperlihatkan alat pendidikan serta memberikan tugas pada murid untuk belajar mengenai alat pendidikan ini.
- Tulis berapa lama yang digunakan untuk melakukan dan segala macam timbal balik tak langsung dalam proses pemberitahuan mengenai alat pendidikan tersebut.
- Lakukan ujian agar dapat diketahui apa manfaat dari alat pendidikan tersebut dapat memperoleh ujian akhir.
- Bagaikan kuesioner serta memberitahukan kepada murid untuk menjawab pertanyaan tersebut. Bila memungkinkan, dilakukan tanya jawab yang menyeluruh pada semua murid.
- Analisis mengenai semua catatan catatan yang didapat pada waktu timbal balik merupakan proses alat pendidikan menjadikan lebih baik.

Review evaluasi

Review evaluasi jumlah siswanya lebih banyak, bisa mencapai tiga puluh siswa dari banyak macam sifat atau kecerdasan, background, gender, umur. Selaras terhadap sifat dari bagian terbesar. Melalui evaluasi lapangan ini kemampuan media yang dibuat teruji.

Prosedur pelaksanaan yaitu:

- Pada awalnya dipilihlah murid yang mewalikan dari sasaran yang paling besar, kira kira diperhitungkan jumlahnya sekitar tiga puluh murid. Diupayakan supaya siswa tersebut sudah meliputi kompetensi serta psikomotor dari murid yang tersedia.
- Beritahu kepada murid tujuan dilakukannya tes pasar serta untuk mengetahui kemampuan pada siswa setelah berakhirnya seminar. Khususnya murid kurang enak bila mengajari mengenai alat alat pendidikan yang dilakukan. Ini disebabkan murid mempunyai asumsi benar serta teliti.
- Gunakan ujian pertama agar dapat mengetahui kemampuan serta psikomotor murid mengenai judul dari alat pendidikan.
- Pertunjukkan alat pendidikan pada murid. Tipe penyajiannya diselaraskan terhadap rencana. Digunakan pada bagian kemampuan siswa baik dalam golongan yang tidak kecil maupun yang tidak besar terhadap proses pembelajaran siswa.
- Rekap segala aksi yang terlihat pada murid dalam sajian. Serta juga dengan lamanya kegiatan yang diperlukan.
- Lakukan ujian agar dapat mengetahui seberapa keberhasilan dari proses pembelajaran murid pada akhir penyajian alat pendidikan.
- Berikan ujian mengenai alat pendidikan untuk dapat diketahui sifat murid mengenai penyajian alat pendidikan.
- Catatan penting serta analisis serta olahan dari semua acara yang didapat serta kegiatan kegiatan yang dilakukan.

Atas dasar itu media pendidikan diperbaharui menjadi lebih baik serta diharapkan kebaikan efektifitas serta episien alat pendidikan dikembangkan.

BAB V

PEMANFAATAN PROGRAM MEDIA

Sistematika pemanfaatan media pengajaran perlu dirancang dengan baik agar dapat digunakan dengan efektif dan bermanfaat.

A. Ragam kegunaan

1. Kegunaan alat pendidikan dalam proses pembelajaran disesuaikan dengan tujuan, materi dan strategi pembelajaran. Anggota kelompok dapat saling berinteraksi hasil belajar dapat dievaluasi secara teratur.
2. Kegunaan alat pendidikan pada keadaan buka didalam ruangan dapat digunakan dengan rilek, digunakan menurut kebutuhan
3. Pemanfaatan media secara terkontrol, target didikan diorganisir rapih, peserta didiknya menguasai sumber pembelajaran dengan telaten, secara terus menerus, hasil pengetahuan dievaluasi secara teratur.

B. Strategi Pemanfaatan

1. Kesigapan jika menggunakan alat pendidikan:
 - Baca aturan aturan dan ikuti
 - Siapkan peralatan yang diperlukan
 - Bicarakan tujuan yang hendak dicapai
2. Aktipitas pada waktu melakukan alat pendidikan
 - Hindarkan hal-hal dimana dapat mengganggu konsentrasi

C. Jenis jenis alat pemanfaatan sumber belajar

Penerapan diluar negri

BAB VI

PERALATAN PENUNJANG MEDIA

Permulaan radio pendidikan merupakan alat pembelajaran. Alat pemancar pendidikan adalah: bagian media pembelajaran yang dipancarkan adalah materi sumber yang:

1. Diset selaras manfaat dari pendengaran atau murid, tenaga pengajar, serta lingkungan pemerhati pendidikan
2. Membagi jam terbang pembelajaran to the point serta nyata tertuju para siswa.
3. Membagi berita yang nyata serta terbaru.
4. Menolong serta menjelaskan cara memecahkan masalah pendidikan.
5. Memberikan bermacam-macam berita yang dipancarkan mengenai lingkup matematis.

Media pembelajaran, berisi berita radio pendidikan digunakan sebagai pengetahuan yang diperoleh dari sekolah, pengetahuan diluar sekolah, serta pengetahuan dasar. Isi berita berguna:

1. Pembelajaran yang diperoleh dari sekolah merupakan sistem pembelajaran melalui pendengaran Penunjang Pendidikan.
2. Pembelajaran yang diperoleh diluar sekolah merupakan cerita rakyat, cerita sejarah, cerita agama ataupun Sahabat, RP pemusik RP, RP, les, pelatihan, kiasan.
3. Pengetahuan dasar merupakan sudut pandang ataupun pola pikir.

Orang yang hidup tidak pernah berhenti untuk belajar semua permasalahan serta sepanjang masa tidak terbatas pada umur manusia tersebut. Pembelajaran merupakan hubungan seorang guru terhadap media maupun sumber pembelajaran dapat memperoleh perbedaan sikap. Maka seorang ahli yang bernama Arsyad pada tahun 2009 mengatakan bahwa media dapat diperoleh dari seorang guru tetapi proses pembelajaran dapat berlangsung tanpa ada seorang guru.

Proses pembelajaran dapat diperoleh bila peserta didik menekuni secara pribadi pembelajaran dengan berulang-ulang. Ketentuan yang dipegang dalam media belajar.

Pembelajaran dapat terjadi dimana saja serta kapan saja. Pembelajaran tidak hanya berlangsung di bangku pendidikan tetapi dapat berlangsung dimana saja seperti yang dikemukakan oleh seorang pakar yang bernama Sadiman Arief pada tahun 2003 berpendapat bahwa setiap manusia terus mengasah pengetahuan secara terus menerus karena mengikuti perubahan zaman supaya pembelajaran bisa diperoleh dengan baik. Manfaat dari proses pembelajaran terlihat dari

kompetensi kegiatan sehari-hari dalam bidang ilmu sifit serta karakter dari aktifitas sehari-hari.

Pemancar siaran dapat berupa alat pembelajaran yang dibuat oleh pemerintah yang berada di kota Jogjakarta. RP menyiarkan tempat yang berguna sebagai wadah media pembelajaran yang dapat didengar oleh orang yang ingin mengetahui pendidikan dimanapun berada yang dapat menerima siaran penerima pendidikan berupa “Dongeng”, “Kisah Tokoh”, “Risalah Nabi dan Sahabat”, “RE Musisi”, serta diantaranya acara-acara menarik dalam bidang media pembelajaran. Siaran media pembelajaran memancarkan pengetahuan yang disusun secara arif dan bijaksana untuk memberi rasa aman pada orang yang mendengarkan penyiaran media pembelajaran.

Pembelajaran merupakan alat media yang bermanfaat oleh siswa yang dapat mengakibatkan pergantian kompetensi. Pemahaman penggunaan siaran radio, penyiaran media pembelajaran berguna sebagai alat bantu bagi pendidik serta murid dasardan satu tingkat diatasnya

1. Penggunaan Penyiaran Media Pembelajaran

Penyiaran media pembelajaran menurut seorang pakar dapat digunakan sebagai saran-saran pengetahuan, setaraf dengan penyiaran media pembelajaran yang berguna memberi pembelajaran serta music. Menurut aturan atau regulasi yang dibuat oleh pemerintah pada tahun 2003 dengan nomor 20 bahwa pemerintah mengusahakan untuk terciptanya kegiatan belajar dan mengajar antara guru dan siswa dapat meningkatkan kerohanian seseorang sehingga dapat merubah sifat yang lebih baik, kepintaran berperilaku terpuji yang berguna bagi individu, orang banyak, pemerintah. RP terdiri dari:

- A. Pengetahuan yang didapat dibangku sekolah menurut aturan pemerintah pada tahun 2003 nomor 20 mengenai pendidikan teratur serta berkelanjutan dimulai dari tingkat yang paling rendah atau awal, tingkat yang diatasnya dan sampai ketinggian kuliah.
- B. Pengetahuan yang dapat diluar sekolah merupakan jalan pengetahuan diluar pengetahuan yang didapat dari dalam bangku sekolah tetapi berguna secara bertingkat.
- C. Pengetahuan yang didapat secara pengalaman atau jenjang pengetahuan berdasarkan kebiasaan adat istiadat bagi komunitas.

Isi dari pemancar media pembelajaran yaitu:

- A. Pengetahuan awal, satu tingkat diatasnya, dan satu tingkat lagi diatasnya, serta pengetahuan yang didapat diluar bangku sekolah.
- B. Pemberitahuan mengenai pengetahuan.
- C. Kegunaan dari pemancaran dari media pembelajaran adalah:
 - a. Membuat pertunjukan kecil yang berguna untuk membangkitkan imajinasi pendengaran yang berguna untuk bagi peserta yang mendengar.
 - b. Secara pribadi atau pengetahuan dapat berubah hati bagi yang melihat.

- c. Bagi yang mendengar atau pemancar media pembelajaran bisa digunakan sebagai alat dalam membuat informasi.

Berselaras dengan sifat-sifat pemancar pendidikan, RP, menunjukkan potensinya yang berguna mempengaruhi dari sifat yang melihat.

Kemajuan web, merupakan saran yang dapat digunakan dengan memakai telepon yang lebih mudah serta dapat digunakan dimana saja.

Manfaat penyiaran media pembelajaran dari seorang pakar yang bernama darmanto pada tahun 2005 yaitu:

1. Memajukan pengertian mengenai bangsa.
2. Menyertai media pengetahuan atau pendukung.
3. Memudahkan berita yang masa kini kepeserta didik.
4. Melaksanakan media pengetahuan beserta teori-teori pendidikan yang merata bagi semua peserta didik.
5. Bila seorang pakar atau ahli dalam bidang pendidikan dapat diganti atau disesuaikan dengan keadaan sehari-hari.
6. Memberi teori-teori media pendidikan serta topik-topik dari pengetahuan.
7. Melaksanakan perubahan pada topik-topik teori mengenai pengetahuan.
8. Ikut dalam seminar media pendidikan atau workshop untuk pendidikan.
9. Memberi berita-berita mengenai pengetahuan untuk peserta yang jumlahnya tidak terlalu besar.
10. Memberi pertolongan kepada siapa yang tidak dapat mengancam pendidikan yang lebih tinggi disebabkan keadaan ekonomi yang tidak memadai.
11. Memberi tambahan jam mata pelajaran bila menghadapi tes-tes yang dilakukan oleh pemerintah.

Media pembelajaran terdiri dari:

1. Media pendidikan dibuat bisa digunakan atau sumber pembelajaran.

2. Media pendidikan digunakan atau sumber pembelajaran karakteristik sumber belajar yang dirancang adalah yang sesuai dengan:
 - a. kebutuhan guru akan materi pelajaran untuk membelajarkan peserta didiknya,
 - b. kompetensi peserta didik yang direncanakan untuk dikuasai.
 - c. tingkat perkembangan pengetahuan dan kemampuan peserta didik.

Ciri-ciri media pendidikan menurut seorang pakar yang bernama Rohani pada tahun 1977 yaitu:

1. Sebaiknya tersusun, terarah, sesuai aturan yang ada.
2. Sebaiknya ada manfaat dari rancangan pembelajaran.
3. Bisa dimanfaatkan dalam keadaan terdesak rancangan pembelajaran.
4. Bisa dimanfaatkan sebagai rancangan pembelajaran.

Pada tahun 1977 REP adalah media pendidikan yang dibuat yang berisi berita-berita diselenggarakan karna manfaat pengajar, murid, kalangan.

BAB VII

HAL-HAL YANG LAIN MENGENAI MEDIA PEMBELAJARAN

Bumi yang tidak nyata mempergunakan alat listrik dalam pembicaraan seorang kepada seorang melalui daring dengan kemajuan modern. Dengan kemajuan ilmu pendidikan dibidang pembicaraan satu orang kepada orang lain dengan menggunakan alat listrik daring dengan mudah melakukan pembicaraan. Alat listrik berlangsung terdiri dari prngkaat elekrrikal dam sekutunya.

Perkataan "cyberspace" diperlihatkan oleh seorang penyair yang bernama Gipson William dalam majalah dengan judul membuat terkenal yang terjadi sekitar 1984. Bumi yang tidak nyata ini bahasa inggris semuanya maka istilah alat pendidikan merupakan alat yang dimanfaatkan dalam menolong memfokuskan pemikiran, hati serta keinginan murid pada kegiatan pembelajaran diruangan. Alat pendidik tersebut terdiri dari memberi teori teori pendahuluan. Dengan istilah yang berbeda alat pendidikan terdiri dari materi materi serta kegiatan kegiatan atau aktivitas untuk memberi berita atau materi dari pendidik kepada anak didik bisa dalam bentuk utuh atau bentuk yang tidak lain.

Istilah alat pendidikan yaitu alat bermanfaat memberi pertolongan untuk membuat siswa berpikir yang benar berhati memiliki serta murid mempunyai minat untuk melakukan proses pembelajaran di ruang kelas.

Alat pendidikan terdiri dari bahan bahan serta alat-alat dan proses belajar diruang kelas. Dengan istilah yang berlainan alat pendidikan merupakan alat-alat atau materi serta semua karyawan bermanfaat untuk kegiatan memberikan aturan aturan pendidikan terhadap siswa dapata berupa benda benda alat alat yang ringan.

PENDAPAT PENDAPAT PAKAR AHLI MENGENAI ALAT PENDIDIKAN

Pada tahun 1994 seorang pakar yang bernama H.Malik mengemukakan bahwa alat pendidikan yaitu semua yang bermanfaat dalam proses penyampaian berita atau materi agar bisa bermanfaat kegunaan pengetahuan, fokus, serta hati.

Pada tahun 1971 seorang pakar yang bernama Gerlach Ely mengemukakan bahwa alat pendidikan, alat alat bahan bahan potosop ataupun elektrikl bisa menjangkau, mengolah ataupun mensert ulang data gambar dan pembicaraan.

Seorang pakar yang bernama Latuheru mengemukakan alat-alat suatu pendidikan yaitu materi-materi yang diperlukan dalam proses belajar di dalam kelas supaya terjadi hubungan yang baik antara pendidik dengan siswa. Terjadi proses pembelajaran yang baik dan benar dan nyaman dalam pembelajaran mendidik bagi siswa.

Hasil akhir

Istilah alat-alat pendidikan yaitu sebuah benda, materi, yang memperluas wawasan yang dimanfaatkan supaya dapat memberikan teori-teori dari guru/bahan ajar yang diberikan oleh pendidik untuk siswa-siswa agar dalam pembelajaran beraktivitas belajarmengajar.

Alat-alat pendidikan terdiri dari beberapa jenis. Kegunaannya sebagai arti dari tiap-tiap kegunaannya bisa mempunyai kegunaan yang tidak sama tetapi tetap berpedoman pada pakar.

A. Dibawah ini kegunaan dari alat-alat pendidikan

Manfaat dari para pakar yang bernama Levie & Lentz mengenai alat-alat pendidikan.

Kegunaan dari alat-alat pendidikan yaitu supaya murid bisa fokus dalam pembelajaran serta terhadap teori-teori dari pembelajaran.

Kegunaan dari sifat yaitu memberi kenyamanan bagi murid pada waktu berada di ruang kelas melihat huruf-huruf serta bacaan. Pengetahuan dapat memberi penjelasan mengenai berita-berita.

Kegunaan dari hubungan timbal-balik dapat memberi murid yang kemampuannya rendah disebarkan agar dapat menerima proses belajar di ruang kelas berupa bahasa atau perkataan

B. Kegunaan alat-alat pendidikan

1. Para murid mempunyai kenyamanan yang khusus

Ada beberapa anak didik yang susah mengerti pelajaran dengan guru dapat memberikan alat-alat pendidikan kepada siswa agar mengerti dengan cara yang mudah dimengerti dan dipahami

2. Mempermudah aturannya

Seorang pendidik bila ingin menjelaskan organ-organ tubuh manusia pada siswanya agar lebih jelas siswanya mengerti maka seorang pendidik menggunakan alat-alat atau bahan yang berupa gambar atau contohnya misalkan menunjukkan gambar jantung ini.

3. Menghandel tempat dana serta durasi

Seorang guru bila ingin menerangkan mengenai jenis jenis binatang buas atau binatang melata tidak harus membawa murid ke kebun binatang, akan tetapi seorang guru dengan menggunakan alat bantu berupa gambar agar bisa siswa mengerti jenis binatang tersebut.

4. Mencegah persepsi yang keliru

Untuk mencegah salah tafsir terhadap pesan yang disampaikan oleh pendidik kepada muridnya maka bila ingin menjelaskan mengenai teori pembelajaran guru menjelaskan dengan alat alat pendidikan sehingga semua murid mempunyai persepsi yang sama yang berada didalam ruangan kelas.

5. Sifat sifat gaya belajar murid

Setiap murid mempunyai gaya yang berbeda beda ada murid lebih jelas mendengar, ada juga murid yang lebih jelas melihat, ada juga murid yang berpaduan antara mendengar dan melihat. Jadi memberi pembelajaran dengan siswa siswa yang mempunyai gaya perhbedaan gaya belajar tersebut maka sebaiknya guru memberikan pembelajaran dengan menggunakan ppt bagi siswa yang lebih jelas melihat atau dengan kata lain memberikan video pembelajaran bagi siswa yang lebih jelas untuk mendengar.

6. Manfaat proses belajar mengajar

Alat pendidikan yang bermanfaat pada siswa berupa alat alat pendidikan yang digunakan diruang kelas supaya berhasil proses belajar diruang kelas.

Pendapat para ahli mengenai pendidikan antara lain kegunaan tubuh, manipulasi, kegunaan psikologi, kegunaan kejiwaan, kegunaan minat, kegunaan budaya.

Tetapi semuanya ini tergantung dari manfaat yang digunakan pada proses mengajar didalam ruang kelas.

Macam-Macam Jenis Media Pembelajaran :

MACAM-MACAM SUMBER PENDIDIKAN:

Berita yang dicetak: Book, bagan, magajine, piktur, reklame, map, galeri, poster, papaniklan, potongan koran, kertas tangan.

Sumber suara: tayangan suara, vcd atau dvd, poudcast, lagu, musik, lagu mp3, telepon, labbahasaMedia mendengar dan melihat: movie, layar tonton, gambar bergerak

Multimedia Interaksi: permainan, software berasasskan ios atau iso.

Belajar dari internet, kode pembelajaran, lingkup tengah didik, jenius, ruang interaksi, alat kenyataan: tanaman, berbatuan, epohonan, kurs.

Macam-Macam Jenis Alat Pembelajaran :

1. Media tulis, contoh: Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan panel, LKS, guntingan koran, handout
2. Alat suara, contoh: radio langsung, dvd atau cd, podcaster, song, ritme, data lagu, selurel, ruang komunikasi
3. Alat suara gambar, contoh: movie, tivi, gambar bergerak
4. Multi Media Interaksi, contoh: permainan, prangakt prangakat berasas gogleplay dan sebagainya.
5. Internet belajar, contoh: Udemny, gocodeacademy, ruangan guru, zeniius, google classrooms, dan sebagainya
6. Alat relitas, contoh: tanaman, batu batu, pohon kayu, curency dan sebagainya

Kegunaan dari sumber pendidikan

Alat alat sumber pendidikan berguna buat pendidikan serta murid. Dibawah ini jenis jenis kegunaan alat pendidikan:

A. Seorang pakar yang bernama Kemp dan Dayton pada tahun 1985 mengatakan kegunaan dari alat alat pendidikan:

- Persamaan pengertian mengenai alat pendidikan.
- Aturan pendidikan mengajar membuat lebih santai, rilek, dan mudah serta tidak terbebanin.

- Bermanfaat dalam penggunaan kompetensi.
- Memajukan mutu proses pendidikan bagi siswa.
- Memajukan proses pembelajaran yang rilek dan dalam segala keadaan.
- Menanam murid untuk berpikir yang sehat.

B. Kegunaan alat pendidik bagi seorang pendidik

- Membuat pendidikan tidak susah untuk menerangkan teori-teori yang susah.
- Cara-cara pendidik dapat dimanfaatkan untuk berbagai jenis.
- Efektif pada proses pembelajaran.
- Tidak susah membuat siswa untuk fokus pada teori teori yang sedang diterangkan.
- Memberi ruang pembelajaran lebih kondusif dan santai.
- Memberi murid berpikir yang benar ditempat belajar pada proses pembelajaran yang sedang berjalan.
- Menjadikan proses pembelajaran yang menjangkau siswa dan tidak membuat murid merasa tertekan dengan kata lain terjadi proses pembelajaran yang merdeka.

C. Kegunaan alat pendidik untuk murid

- Mengerti bila guru menerangkan suatu pembelajaran.
- Mutu murid menjadi lebih baik.
- Tempat terjadinya proses belajar tidak mengikat waktu atau wadahnya.
- Memberi kebebasan pada murid untuk belajar tidak bergantung pada guru.

- Memberikan kepada siswa untuk belajar yang menyenangkan, santai, dan rilek. Dengan kata lain terjadi proses pembelajaran yang membuat murid tidak terasa tertekan.
- Menumbuhkan semangat, kemauan serta ambisi pengetahuan.

Sifat sifat alat pendidik

Alat pendidik terdiri dari sifat sifat yang berlawanan dengan kata lain sifat sifat ini disatukan pada keadaan proses belajar didalam ruang kelas.

- Gambar bergerak ialah gambaran yang nantinya bisa disimpulkan ataupun didalamnya punyai ulir berupa bentuk, garis, tekstur dan lain sebagainya.
- Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Isi pesan media ini diterima melalui indra pendengaran atau telinga.
- Media audio visual adalah media kombinasi audio dan visual ia dapat menampilkan unsur verbal dan juga suara. Artinya ia dapat didengar dan dilihat secara bersamaan.
- Multimedia adalah media yang merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Sifat sifat memiliki alat pendidikan

Seorang guru bisa memiliki alat media apa yang cocok untuk belajar diruang kelas. Yang perlu diperhatikan dalam memilih alat media dalam proses pembelajaran menurut seorang pakar yang bernama hermawan pada tahun 2007 yaitu:

- Apa manfaat dari alat pendidik.
- Sifat sifat dari alat pendidik.

- Pilihan lain terhadap alat pendidik.

Perbedaan alat pendidik serta alat alat digunakan untuk suatu peragaan

Menurut pendapat seorang pakar yang bernama Brigg mengemukakan alat pendidik dengan alat bantu materi pembelajaran tidaklah sama karena alat bantu materi pembelajaran bila digunakan harus ada guru yang mencontohkannya sedangkan alat pendidikan tidak diperoleh pendidik karena murid dapat belajar sendiri tanpa pertolongan oleh seorang pengajar.

Pada tahun 2005 seorang pakar yang bernama Miharso mengatakan bahwa alat pendidik untuk memberikan bermanfaat berita berita supaya siswa berfokus hati, pengetahuan serta memiliki kompetensi sebagai pembelajaran yang dibuat berguna dan bermanfaat.

Macam macam alat pendidikan:

Dirancang; dibuat dengan sengaja alat pendidikan seperti alat alat pembelajaran, alat pencetus, atau sering disebut dengan *bie desaiin*.

Digunakan; tidak dibuat tapi ada dan dapat digunakan bila proses pembelajaran terjadi ditempat atau sudah ada untuk suatu tatanan atau dengan kata lain disebut dengan *bie utilitas*.

Guru dapat memberi pelajaran kepada siswa supaya mengerti dengan alat bantu yang semuanya disebut dengan nama bantuan alat.

Alat bantu berupa alat jadi perlu guru untuk menerangkan kepada muridnya sedangkan alat pembelajaran dapat digunakan oleh murid tanpa pertolongan oleh guru jadi murid dapat belajar sendiri.

Sifat sifat menggunakan alat pendidikan

Seorang pengajar dalam mengajar diruang kelas untuk proses pembelajaran dengan baik sebaiknya menggunakan alat pendidikan yang sesuai dengan kekhasannya dari murid. Maka ada tips tips yang perlu dipahami mengenai alat pendidik.

Seorang pendidik sebaiknya dapat mengetahui alat alat pendidikan yang mana yang berguna dalam proses pembelajaran agar siswa memperoleh manfaat dari proses pembelajaran tersebut.

Seorang pakar yang bernama hermawan pada tahun 2007 mengatakan yang harus diperhatikan dalam alat alat pendidikan diataranya:

- Manfaat

- Karakteristik alat
- Alternatif alat alat pendidikan.

Karakteristik alat PembelajaranMedia pembelajaran mempunyai karakteristik-karakteristik yang berbeda antara satu dan lainnya. Karakteristik tersebut dikelompokkan disesuaikan dengan jenis dan juga penggunaannya dalam proses pembelajaran.- Media Visual adalah media yang hanya dapat dilihat dan didalamnya terdapat unsur unsur berupa bentuk, garis, tekstur dan lain sebagainya.- Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Isi pesan media ini diterima melalui indra pendengaran atau telinga.- Media audio visual adalah media kombinasi audio dan visual ia dapat menampilkan unsur verbal dan juga suara. Artinya ia dapat didengar dan dilihat secara bersamaan.- Multimedia adalah media yang merangsang semua indra dalam satu kegiatan pembelajaran.

Kegunaan dari alat pendidikan

Alat alat pendidikan berguna bagi pendidik serta murid. Dibawah ini kegunaan dari alat alat pendidikan:

Pada tahun 1985 seorang pakar yang bernama Kemp dan Dayton mengatakan alat pendidikan berguna dalam persamaan dalam proses pembelajaran diruang kelas. Sehingga dalam pembelajaran menyenangkan, mudah, serta berhasil dimengerti oleh murid. Membangun mutu murid dalam proses pembelajaran lebih santai nyaman tidak merasa tertekan menjadikan murid berkeinginan untuk belajar tanpa paksaan. Dalam proses pembelajaran kegunaan alat pendidikan membuat lebih mudah dalam memberi penjelasan dengan bermacam macam ragam. Bagi murid serta dapat menghemat dalam time. Serta keluasaan. Dapat berkonsentrasi hati siswa pada waktu menerima pembelajaran, membuat keadaan ruangan bisa bergairah dan ada hubungan timbal balik. Memberi murid bisa bereaksi serta santai sehingga berhadslil manfaat proses belajar murid.

Kegunaan alat pendidik untuk murid dapat mengerti teori teori yang diberikan oleh guru. Proses pembelajaran diruang kelas bisa menjadi santai, dipahami. Mutu hasil pembelajaran murid berhasil.

Pengajaran bisa berlaku kapanpun menyebabkan peserta didik dapat belajar sendiri, tanpa bantuan yang lain, meningkatkan kemauan untuk mengetahui manfaat yang berguna bila belajar dengan baik.

Macam-Macam Jenis Alat Pendidikan :

1. Berita Cetak, contoh: printan, makalagh, kumpulan kertas bergambar, piktur, karton, atlas, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan koran, handout
2. Alat suara, contoh: radio pancaran, dvd player, podcaster, soong, lagu, music rekaman, tlepon, lab languagee
3. Alat Suara Bergerak, contoh: movie, tivi, gambar rekaman
4. Multi Media Interaksi, contoh: prmainan, tools tools berasaskan google play ataupun lain sekutunya.
5. Pembelajaran inet, contoh: Udemy, codeacademy, ruang guru, zenius, google classroom, dan lain-lain
6. Media Realia, contoh: Tumbuhan, bebatuan, pepohonan, mata uang dan lain sebagainya

Macam alat pendidikan

Contoh alat pendidikan

Alat pembelajaran cetak, manual book, buku bergambar, gambaran, iklan dinding, atlas, foto-foto, majalah dinding, tempelan flanel, LKS, serpihan kouran, handsout alat suara airan pancaran, dvd player, podcaster, lirik, musik, lagu yang dikompres, telpon, lab languange alat audi bergerak gambar 3d, tivi, gsambar bergerak media animasi, tools berbasaskan googleplay dll.E-Learning Udemy, codea academy, ruangan guru, jenius, kelas kumpul, dan sekutunya.

Alat kenyataan pertumbuhan, batu batu, tumbuhan, currency ataupun lain sekutuyna.

Agar meraih capaian pemahaman produktif terhadap alat pendidikan, langkah paham memahami diskolah diinginkan berhasil selaras terhadap maksud maksud yang mau diraih dengan kekuatan pengajar di kelas. Beragam yang nantinya dikatakan dibentuk tesisah lebih manfaat manfaat alat pembelajaran lain yang mana diutarakan terhadap beragam figur seperti misalnya kegunaan semantika, kegunaan manipulasi, kegunaan psikolog. Kgunaan niat, kegunaan sosial kulturat ataupun lain sekutunya. tetapi ciri keseluruhannya yakni, segengggam luas tetap menyenggol kepada kegunaan kegunaan luas yang sudah diperincikan sebelumnya.

Tiap siswa memilih gaya belajar yang berbeda jadi guru bila menerangkan teori teori belajar agar murid mempunyai pemahaman yang sama antara satu murid dengan murid yang lain, begitu juga bila alat pendidik untuk menjelaskan suatu materi belajar pemahamannya tetap tidak berbeda serta pengertian alat komunikasi sama pula. Sebaiknya seorang pendidik memberi pengarahan yang sesuai dengan kebutuhan murid, agar proses belajarnya berhasil. Setiap makhluk hidup mempunyai keunikan tersendiri begitu juga dalam proses pembelajarannya. Didunia pendidikan terdapat tiga jenis atau macam gaya belajar, seperti melihat, mendengar atau gabungan dari melihat dan mendengar. Sebaiknya seorang guru menghubungkan belajar secara melihat mendengar sehingga diruang kelas terjadi proses belajar yang baik, sehingga terjadi hubungan timbal balik dengan murid. Yang lebih jelas untuk melihat dengan menggunakan ppt, dengan murid yang jelas mendengar dengan menggunakan video pembelajaran, jadi belajarnya bermanfaat. Bila seorang guru ingin memberi pelajaran mengenai organ organ tubuh manusia maka guru memberi contoh berupa gambar atau kerangka organ tubuh manusia misalnya gambar sebuah jantung sehingga murid mengerti ini adalah jantung. Begitu juga bila guru ingin menjelaskan nama binatang binatang buas atau karnivora guru tidak perlu membawa murid ke kebun binatang tapi dengan menunjukkan gambar misalnya gambar harimau sehingga murid mengetahui ini adalah binatang buas.

A. Kegunaan alat pendidikan

Seorang pakar yang bernama Levied an Lentz mengatakan menjadikan murid agar dapat fokus dan konsentrasi pada teori teori pembelajaran. Kompetensi sifat perasaan murid selama diruang kelas seperti kompetensi pengetahuan bila melihat tulisan, foto foto bisa dimengerti serta mengingat berita berita. Kegunaan hubungan timbal balik menolong murid yang kemampuannya rendah untuk menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan cara tulisan tulisan. Kegunaan alat pendidikan untuk memberi kepada murid berkeinginan untuk mengerti plajaran yang sukar untuk dimengerti. Alat pendidikan menjadikan keadaan ditempat pembelajaran bisa lebih menyenangkan serta murid bisa berfokus untuk menerima alat pendidikan yang spesifik.

Intisari :

Pemahaman kompetensi pengetahuan terdiri dari benda, pegawai atau karyawan bisa dimanfaatkan sebagai pemberi teori-teori pendidikan bagi pengajar kepada peserta didik dalam pembelajaran belajar mengajar..

Istilah istilah dari alat pendidikan

Seorang pakar yang bernama H.Malik pada tahun 1994 mengatakan alat pendidik bermanfaat untuk memberi pelajaran di ruang kelas sehingga siswa mengerti apa inti dari pelajaran yang dapat membuat siswa makin fokus, berhati pengetahuan terhadap pelajaran.

Seorang pakar yang bernama Gerlach dan Ely pada tahun 1971 mengatakan alat pendidik terdiri dari materi serta cara cara yang bermanfaat bila guru memberi pelajaran pada murid di ruang kelas supaya terjadi pengertian persepsi yang sama mengenai alat pendidik.

Seorang pendidik yang bernama Latuheru mengatakan alat pembelajaran terdiri dari materi materi, teori teori serta cara yang bermanfaat didalam proses pembelajaran dengan tujuan terjadi timbal balik percakapan educated terhadap pendidik.

Dalam pengertian lain, media pembelajaran adalah bahan, alat atau segala sumber daya yang digunakan dalam proses penyampaian informasi guru kepada murid. Baik berbentuk fisik ataupun piranti lunak. Guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya.

Istilah alat pendidikan yaitu alat yang dimanfaatkan untuk memberi fokus perhatian, hati serta kompetensi murid. Didalam kegiatan pengajaran di ruang kelas. Alat pendidik berupa materi serta teori pembelajaran.

1. Dunia maya (atau disebut juga ruang siber) (bahasa Inggris: cyberspace) adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung). Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, pengontrol) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif. Kata "cyberspace" (dari cybernetics dan space) berasal dan pertama kali diperkenalkan oleh penulis novel fiksi ilmiah, William Gibson dalam buku ceritanya, "Burning Chrome", 1982 dan menjadi populer pada novel berikutnya, Neuromancer, 1984 yang menyebutkan bahwa: Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding.

Media Pembelajaran

- Era pembelajaran, berinovasi, luas – usaha untuk pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyajian informasi gerak media – lingkungan bermedia
 - Ashby (1972:9) :
 - Revolusi 1: orang tua membidik anak kepada gerakan profesi/guru
 - Revolusi 2: bekerja, tulisan
 - Revolusi 3: media cetak
 - Revolusi 4: media berkomunikasi elektronik

Pengertian Media Pembelajaran

- Bentuk jamak dan medium: perantara pengantar.
- AECT (1979:21): sifat serta arahan suatu kegiatan proses mengenai pemberitaan.
- Pada tahun 1974 seorang pakar yang bernama Olson mengatakan: ilmu modern berguna bila kita melakukan duplikat memberi tanda tanda untuk menggairahkan indera beserta penstruktural pemberian berita.
- Seorang pakar yang bernama Gagne mengatakan: alat pembelajaran bagaikan macam macam alat dalam ruang lingkup untuk memfokuskan mahasiswa bila terjadi proses pembelajaran.
- Pada tahun 1970 seorang pakar berna Briggs mengatakan alat pendidikan merupakan bangunan yang berguna membentuk perangsang untuk si murid agar bisa belajar dengan baik.
- Media pembelajaran: semua alat yang bermanfaat untuk memberi arahan yang dapat memfokuskan pemahaman pengetahuan, hati, keinginan serta keistimewaan dalam proses pembelajaran agar dapat memotivasi pembelajaran yang dibuat yang bermanfaat dan dapat terkontrol.

Kegunaan alat pendidikan

1. Alat pendidikan bisa membukakan fokus yang bermacam pada sistim saraf pusat kita agar saraf pusat otak kitadapatbekerja maksimum.
2. Alat pembelajaran bisa berguna menyelesaikan hal hal pengetahuan untuk acuanluas.
3. Alat pendidikan bisa melewati batasan kelompok siswa.
4. Alat pendidikan mempunyai hubungan timbal balik dekat terhadap kelompok.
5. Alat pendidikan memperoleh kesamaan perincian.
6. Alat pendidikan membangkitkan keinginan serta kemauan.
7. Alat pendidikan membuat keinginan serta membangkitkan dalam kegiatan pembelajaran.

8. Alat pendidikan memberi pengetahuan yang lengkap dalam kegiatan pembelajaran yang nyata dan update.

9. Alat pendidikan memberi peluang bagi mahasiswa dalam kegiatan pembelajaran sendiri, di ruang kelas tanpa batas kesempatan yang ditetapkan.
10. Alat pendidikan berguna dalam keterbatasan yakni: keahlian supaya membedah serta menduga duga suatu benda, kegiatan, serta perkembangan supaya terlihat sempurna, dirasakan dalam ketebatasan orang, yaitu yang ada di lingkungan.
11. Alat pendidikan menaikkan sifat-sifat bergotong royong menaikkan awarnes disekitarnya.
12. Alat pendidikan menaikkan kompetensi ekspansi terhadap guru serta murid.

Aturan aturan: pengusahaan alat pendidikan terhadap pembelajaran:

1. Tak disertai sebuah alat pendidikan tersempurna dalam memperoleh sebuah tujuan untuk pendidikan oleh karena dikombinasi atau lebih media untuk membantu tercapai tujuan berbagai pendidikan.
2. Pengguna alat pendidikan menyebabkan terjadinya manfaat proses belajar yang diinginkan untuk tujuan tertentu.
3. Memilah milah jenis alat pendidikan serta sifat sifat dari teori teori pembelajaran yang akan diberikan.
4. Penggunaan media sebaiknya diselaraskan dari sifat sifat proses pembelajaran bila akan digunakan dalam pembelajaran diruang kelas secara tradisional, pembelajaran dibagi dalam jumlah yang tidak besar agar proses pembelajaran secara mandiri bisa terjadi pembelajaran yang tidak bergantung pada guru.
5. Penggunaan media sebaiknya dimatangkan misalnya mengulang ngulang alat pendidikan bila digunakan, menyiapkan alat alat bila akan digunakan diruang dalam tempat ketika masuk serta mulai pembelajaran.
6. Gunakan nomor 5 (diatas) pada peserta didik bisa membuat agar mereka mempunyai fokus padahal berguna dalam memberi pembelajaran didalam kelas.
7. Manfaat dari alat pendidikan bisa digunakan untuk membantu anggota.

Teori Karangan buku

Kesesuaian antara transmisi, video, dengan materi

Kesesuaian antara materi yang disampaikan kepada siswa

Sesuai kegrafikasian (warna, huruf, jarak, tombol-tombol,

margin)Jarak antara kiri atau atas dan bawah

Bahasa: harus yang baik dan benar, mudah dihayati oleh mahasiswa, berurutan antara materi yang satu dengan materi berikutnya.

Kontek: keserasian antara materi dan mata kuliah yang akan disampaikan.

Sound: penyelesaian, kejelasan, artikulasi suara, visual, tampilan suara untuk suatu pembelajaran

Pemilihan Media

Media adalah perangkat lunak yang berisikan pesan atau informasi pendidikan yang lazimnya disajikan dengan menggunakan peralatan.

Lazimnya: ada berapa jenis media yang bersifat swasaji, seperti halnya gambar dan objek yang berwujud benda-benda yang benar maupun benda-benda tiruan.

Dari pengadaannya media jadi komoditi perdagangan dapat dipasarkan luas, sudah siap dipakai (media by utilization). Media suatu rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu (media by design).

Kelebihan media yang sudah jadi: hemat waktu, tenaga, dan biaya.

Kelebihan media rancangan: banyak waktu, banyak tenaga, banyak biaya, akan menyebabkan validitas prototipenya jadi lebih baik.

Kekurangannya: media yang sudah jadi kurang sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat.

Dasar pertimbangan pemilihan media:

Dalam pemilihan media: pertanyaan – pertanyaan yang harus dilakukan menurut Dick & Carey (1978) 4 kriteria dalam pembelian media:

1. Ketersediaan sumber dan tempat harus diperhatikan dibeli dan dirakit mandiri
2. Apakah ada volunteer, alat-alat untuk membuat serta memproduksi mandiri
3. Keluasan, kesimpelan, kekuatan alat pendidikan dalam batas yang tidak cepat bisa digunakan dimana-mana dan mudah dipindahkan
4. Efektifitas biaya dan jangka waktu lama

Model prosedur pemilihan media:

1. Jenis
2. Cara
3. Prosedur pemilihan media

Model flow chart menggunakan sistem penggunaan eliminasi. Sedangkan model matriks digunakan untuk identifikasi. Model checklist sesuai kriteria identifikasi

Jenis Karakter Media dibagi 3:

1. Alat grafis:
 - Galeri /piktur
 - Skesta
 - Diafram
 - Tabel chat
 - Grapis/grafis dibagi 3:
 - Garis
 - Batang
 - Lingkaran (circle)
 - Karton
 - Posuter
 - atlas
 - fapan/planet (planet board)
 - fapan buletin
2. alat suara:
 - alat penyiar: alat rekording (magnetic)
 - Laburaturium language
3. Media Proyeksi:
 - Fram rangkai
 - Film rangkaian
 - Galeri bening
 - Proyeksitak bening
 - Mikrofish
 - movi
 - movi geleng
 - Tivi (tv)
 - Gambar bergerak
 - game/simulasion

Animasi :

Menggunakan aplikasi share screen

Animasi harus ada suara, share screen (ada perolehan audio), include komputer

Kegunaan media pembelajaran pada animasi harus dilihat dari prinsipnya, karakteristiknya, pesannya, pemberi pesan, audionya yang menerima pesan, jadi yang menonton harus mengerti isi dari animasi tersebut.

Pemanfaatan program media

Pemanfaatan media pembelajaran perlu di atur dan di rancang supaya evektif maka sebaik nya di rancang secara sistematis. Alangkah baik nya pemanfaatan program media secara evektif dan evisiensi serta digunakan dan di rancang sebaik baik nya .

Beberapa jenis kegunaan alat pendidikan.

1. Kegunaan alat pendidikan di dalam ruang kelas

Sebaik nya guru yang mengajar siswa bila menggunakan media pembelajaran sebaik nya memilih sesuai dengan jutuan, materi, serta strategi pembelajaran. Guru yang mengajar siswa harus memperhatikan tujuan pembelajaran yang ingin di capai, materi atau isi pembelajaran yang berguna untuk pencapaian tujuan dari pembelajaran tersebut, guru mengajrkan siswa dengan menggunakan strategi belajar untuk mencapai tujuan dari proses pembelajaran.

2. Kegunaan alat pembelajaran tak terjangkau keadaan ClassPemanfaatan tak berarutan

Pada Siswa atau peserta didik yang menggunakan media pembelajaran di luar kelas tidak dikontrol oleh guru kelas sehingga banyak siswa tidak memanfaatkan alat pendidikan dengan baik serta maksimum mungkin. Alangkah baiknya murid yang menggunakan alat pendidikan di luar kelas mempergunakan media sebaik mungkin untuk mencapai tujuan dari pembelajaran tersebut.

Contoh dari kegunaan media di luar kelas

1. Menggunakan kaset pelajaran bahasa Inggris bagi anak didik bila dapat menggunakan media kaset bahasa Inggris bagi anak didik bila dapat menggunakan media kaset tersebut menurut aturan waktu yang ditentukan oleh siswa tersebut dan akan mencapai tujuan yang baik dan benar, sehingga akhirnya dapat membaca, mendengar, dan berbicara bahasa Inggris sebelum waktu menggunakan kaset tersebut.
2. Kegunaan program siaran radio pendidikan

Banyak program pembelajaran radio yang menyiarkan pembelajaran misalnya pembelajaran bahasa asing, bahasa ibu, serta pengetahuan mengenai cara berhitung yang baik. Bagi peserta didik bila ingin menambah ilmu misalnya bahasa asing, pengetahuan berhitung yang baik serta bahasa ibu dapat mendengar secara langsung pemanfaatan atau kegunaan dari siaran radio tersebut sesuai jadwal yang telah ditentukan oleh program radio tersebut. Akan tetapi untuk menilai seberapa jauh tujuan yang dicapai tidak dapat dinilai oleh karena penyelenggara siaran radio tersebut tidak mengadakan umpan balik atau tes-tes kemampuan terhadap pembelajaran tersebut.

Pemanfaatan media secara terkontrol

Siswa atau peserta didik yang menggunakan

kegunaan media secara terkontrol dapat diawasi oleh guru atau orang yang melakukan pembelajaran media tersebut sehingga dapat tercapai pembelajaran perorangan atau kelompok serta dapat memberi berinteraksi dan melakukan diskusi untuk mencapai pemecahan masalah, memperdalam pemahaman atau dapat menyelesaikan tugas dari pembelajaran tersebut.

Contoh kegunaan alat supaya terkendali. 1. kegunaan pemancar pengetahuan berupa penatran pendidikan. Pustekom sekitar di tahun 1975 sudah membuat aturan tata cara seminar bagi pendidik yang paling dasar terhadap pemancar yang disebut proyek teknis pengetahuan yang paling dasar.

Manfaat dari TKPD adalah untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi bagi guru SD yang mengajar dalam bidang bahasa ibu, ilmu tentang undang-undang, ilmu pengetahuan mengenai ilmu bumi, serta lain-lain diselaraskan terhadap silabus pembelajaran dimana tertera.

Pusat sumber belajar program pembelajaran dapat di siarkan dan membuat bahan cetak yang di sebut bahan penyerta siaran. Pada bahan penyerta siaran tersebut berisi aturan secara jelas apa keguna'an atau tujuan untuk mencapai suatu keinginan program pemancar ini, pokok bahasan serta materi atau materi pembelajaran, alat evaluasi, serta sumber sumber pembelajaran yang lain

Kegunaan media secara per orangan, kelompok atau massal

- 1 Penggunaan media per orangan harus di buat peraturan cara nya dalam penggunaan media, alat atau bahan yang di gunakan serta dapat mengetahui dalam cara belajar sehingga buku petunjuk di buat sejelas mungkin agar orang yang menggunakan media tersebut tidak usah lagi bertanya kepada siapapun juga. Sebaik nya kalau menggunakan media per orangan di buatlah sekat serta tempat duduk tersendiri dan meja nya yang sudah di sediakan media tersebut selaras tape musik, proyek-tor movi frame, headset dan skren kecil agar tidak mengganggu dengan orang lain.
- 2 Penggunaan media secara ber kelompok. Hendak nya di perhatikan suara nya harus keras sehingga dapat di dengar oleh semua kelompok tersebut selain suara yang jelas dan keras, diperhatikan juga gambarnya atau tulisannya akhirnya bisa ditengok kepada seluruh member komunitas. Selain suara dan gambar perlu diperhatikan part sajian yang mana bisa menloud bunyi atau amplipayer serta proyektoryang dapat digunakan untuk memperbesar gambar.
- 3 Kegunaan media secara masal.

Karena kegunaan secara masal diikuti banyak peserta sebaiknya sebelum melakukan media tersebut hendaknya harus diberikan petunjuk yang ingin dicapai serta tujuan pembelajaran, dari pembelajaran tersebut dan bahan-bahan sumber pembelajaran yang lain yang dapat dipelajari untuk memperdalam dan pemahaman agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Strategi pemanfaatan

Kegunaan strategi pembelajaran sebaik nya dilakukan lebih dahulu terhadap perencanaan secara matang dan sistematis, sesuai dengan instruksional yang telah di rumuskan serta materi nya lebih
dulu.

Cara menggunakan media yang baik

1. Persiapan sebelum menggunakan media yang harus di perhatikan yaitu buku petunjuk kita ikuti arahan nya dan cara cara yang akan di capai dalam menggunakan media tersebut. Penggunaan media secara berkelompok agar semua peserta dapat mendengarkan dengan baik, dan melihat program media itu dengan baik, hendaknya di perhatikan dan di tempat kan pada tempat yang benar akhirnya seluruh peserta bisa menengok serta mendengar secara terang misal nyapenempatan layar, pesawat radiodan Tape recorder
2. Aktipitas selaras mejanlankan alat didik yangmana wajib diperhatikan dalam penggunaan alat didik ruanagan harus terang jangan gelap agar kami bisa menggores dan bertanya poin poin yang mana kami tidak mengerti dan yang perlu diingat selain itu dijaga ruangan harus tenang jangan berisik serta menghindari gangguan yang menyebabkan konsentrasi bisa hilang. Sebaiknya pada saat menggunakan media peserta menunjukan gambar membuat garis, menyusun sesuatu serta menjawab pertanyaan.
3. Aktipitas yang berhenti
Pada aktipitas yang lebih mendalam kita dapat mengetahui makna manfaat dari pengetahuan yang sudah diperoleh. Untuk hal ini kita bisa dapat menjawab soa-soal tes yang diberikan pada isi program media tersebut serta dapat memahami materi instruksional. Tindak lanjut yang dapat kita lakukan yaitu melakukan percobaan, melakukan observasi, menyusun sesuatu baik iut materi atau isi bahan pembelajaran. Penggunaan media dalam pendidikan sebaiknya diperhatikan maksud tujuan, maupun sasaran yang ingin dicapai. Supaya dapat mempunyai nilai lebih dari pemanfaatan sosial (social benefit).

BAB VIII

PERALATAN MEDIA

1. Mesin projektor
2. Pengeras suara
3. Layar film berseri
4. Layar fil menempel didinding
5. Film singkat
6. Film documenter misalnya:
 - Pemancar memperbanyak suara
 - Bagian bagian dari alat pemancar
 - Alat rekam suara
 - Alat rekam kaser
 - Pengeras suara
 - Loudspeaker

- Alat merekam kaset suara yang sejenis

- Rekaman ulang suara

- Video tape rekorder dengan ukuran dua inci

- Video tape rekorder dengan ukuran satu inci

- Video tape rekorder dengan ukuran setengah inci

- Merekam gambar bergerak

- Dis piringan hitam

- Gambar dasar bergerak
- Gambar animasi

- Proyeksi vudeo.

BAB IX

Perkembangan Teknologi

Kemajuan pendidikan merubah dengan sangat mengenai pendidikan dari jaman ke jaman. Dunia mengenal berbagai teknologi canggih yang memudahkan manusia dalam urusan sehari-hari dalam berbagai bidang pekerjaan. Setiap makhluk yang hidup didunia pasti tidak bisa hidup sendiri karena harus berhubungan timbal balik dengan alam sekitarnya. Salah satu hubungan yang dilakukan yaitu merangkai percakapan. Sejalan berkembangnya ilmu pengetahuan modern, percakapan antara makhluk hidup juga menjadi lebih luas dan lebih praktis. Dulu makhluk hidup berbicara melalui percakapan, sekarang sudah bisa dilaksanakan tanpa bertemu secara langsung namun bisa pager, telpon, faks, daeing, teks, konfrenscall, sosial media serta lainnya. Menuju selanjutnya, kegiatan percakapan semakin taktis dan efisien.

Peristiwa dimasa lalu mengenai ilmu yang digunakan untuk memberi berita berita

Mahluk hidup mengikuti perubahan sesuai kemajuan dari ilmu modern untuk menyampaikan berita berita. Dimasa lampau makhluk hidup memberi berita berita keorang lain dengan cara menempelkan benda benda ditembok yang berada didalam tempat yang besar dibawah tanah. Disaat ini dengan menggunakan jaringan melalui satelit memberi pesan serta berita dengan cepat. Disaat ini jaringan melalui satelit bisa mudah didapat oleh masyarakat untuk memberikan pesan pesan. Akan tetapi keadaan ini tidak didapat dimasa dahulu kala. Permulaan kejadian kejadian pembicaraan digunakan untuk memberi mengenai kejadian kejadian serta pengertahuna pengetahuan, tetapi percakapan mendapat keterbatasan, bisa hilang karena tidak ada wadah penyimpanan oleh karena mempunyai jarak yang tidak dekat dalam penyampaian percakapan. Dengan kemajuan jaman penyampaian berita berita meluas dalam jarak tempuh yang tidak dekat dengan cara memberi tanda atau foto. Setelah diketahui huruf hurur serta angka angka pemberian berita berita menjadi berhasil. Makhhluk menyampaikan berita berita dengan menggunakan huruf huruf atau tulisan tulisan.

Untuk menghasilkan tulisan atau gambar gambar didapatnya alat komunikasi dapat dilakukan oleh banyak kalangan. Ini mirip dengan suatu penyampaian tivi, sampai pc yang memberikan berita berita yang letaknya berdekatan. Kemudia dibuatnya menjadi suatu pengetahuan mengenai alat komunikasi tersebut yang berguna. Sangat banyak kegunaan dari ilmu pengetahuan mengenai penyampaian berita, salah satunya untuk memperbanyak penyimpanan kepada orang lain. Pengetahuan mengenai penyampaian berita bisa juga bertujuan untuk diri sendiri, pendidik, usaha, bisa sampai negara negara untuk mengambil suatu tindakan. Untuk memberi berita berita digunakan sebuah alat pc serta signal. Pada keadaan ini alat penyampaian berita menyebabkan sumber pemberitaan meluas kemana kemana.

Keadaan ini menyebabkan masyarakat bisa dengan mudah memberikan pesan suara dengan mudah apalagi setelah ada surat kabar, mesin yang menggunakan sandi sandi dengan jangkauan yang sangat jauh, alat alat komunikasui suara, mesin dengan timbul, tivi, alat pemancar, pager.

Perluasan alat komunikasi berisi sangat besar, masyarakat menggunakan dalam menolong ilmu pengetahuan dimasa kini. Kegunaan ilmu pendidikan komunikasi dalam pengetahuan terdiri dari:

1. Memperkuat aksi pendidik misalnya menyajikan informasi, tugas, atau proses pembelajaran
2. Mengembangkan keterampilan (*skill*) dan kompetensi
3. Pendidikan berasaskan tehknologi misalnya pelaksanaan tatacara nasional exam pada tahun 2016 yangmana menggunakan tehknologi.
4. Memberi pendapat mengenai suatu pengolahan data, misalnya kesimpulan dari suatu pengolahan data yang dilakukan di bloger.
5. Tanya jawab kepada ahlinya dengan menggunakan tehknologi seperti bertanya mengenai sesuatu dengan penggunaan daring.
6. Kumpulam buku dari internet
7. Tanya jawab secara daring
8. Pembelajaran internet

Situasi penyakit pirus covid 19 yang melanda seluruh dunia menyebabkan terjadinya hubungan timbal balik manusia sehingga menggunakan tehknologi modern ini karena terjadi masalah global di dunia sehingga kita harus menjaga jarak untuk menghindari penularan covid-19 sehingga terjadi perubahan baik dalam bidang pendidikan, ekonomi dan kehatan maka diambillah kebijaksanaan oleh negara untuk proses pengajaran antara pendidik dan murid tidak dilakukan disekolah tapi menggunakan daring. Berbagai aplikasi bermunculan untuk memfasilitasi proses pendidikan daring yang dapat dilaksanakan siguru serta anak murid. Teknologi ini sering digunakan selama pandemic yaitu computer, handphone, jaringan internet, dan lain-lain. Guru dan peserta didik juga harus menggunakan aplikasi video konferensi yang digunakan untuk berinteraksi melalui video seperti aplikasi group convensation, griupnya google atyau pembelajaran berkelompok. Bisa jadi berguna mengumpulkan pekerjaan rumah melalui daring misalnya kelompok kelas.

Berikut ini akan dijabarkan manfaat dari beberapa aplikasi yang mendukung dalam pembelajaran jarak jauh selama masa pandemic dan bahkan masih digunakan di masa era new normal:

1. Micsoroft Teams



Microsoft Teams adalah fasilitas pendukung berasaskan cakapan baru di aplikasi office 365 yang merupakan bentuk jadi perbincangan serta bergabung yang mana menyatukan perangkak obrolan kegiatan, meeting daring, penyimpanan berkas (termasuk kolaborasi pada berkas), dan integrasi aplikasi. Microsoft Teams dapat menunited percakapan, konten, dan aplikasi di satu tempat. Dengan Tim, pengguna dapat berkomunikasi secara efektif melalui percakapan, obrolan, rapat online, panggilan, dan konferensi web. Microsoft teams bermanfaat karena dapat merekam dan tidak berbayar dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran lebih lebih pada masa covid pandemic sehingga terjadi dua arah. Berikut fmcam macam Microsoft Teams dimana lumrah dilakukan:

a. Kelompok regu

Kelompok regu adalah suatu wadah yang terdiri dari keterkaitan atau pemberitahuan yang diberikan si usaha. Kelompok regu dapat digunakan bila pendidik memberi sejumlah pengarahan pada murid mengenai perkembangan ruang kelas beserta pegawai pegawainya yang ada didalam kelompok group tersebut.

b. Saluran

Suatu cerita didalam suatu kelompok dapat diketahui dengan menggunakan saluran. Saluran bermanfaat untuk mengetahui suatu judul atau komunikasi dari dua arah. Para masyarakat bias melakukan timbal balik komunikasi dengan cara tulisan, foto, hadiah serta catatan kecil. Pesan langsung berguna memberikan komunikasi kepada teman lain. Beserta kesemua kelompok. Sambungan berguna memberi pada pihak yang lain agar dapat memberikan berita berita melalui saluran. Saluran terdiri dari mail.

c. Pemberitahuan

Pemberitahuan ditujukan kepada seseorang dengan menggunakan alat pemancar sebuah mike.

d. Rapat

Rapat bias diumumkan siapa yang akan hadir serta peserta didalam rapat. Dengan tema bias digunakan untuk memanggil anggota yang belum ada atau hadir didalam rapat tersebut.

e. Penilaian

Penilaian serta ujian bila guru ingin memberikan kepada murid ataupun memberikan tugas tugas kepada murid dapat menggunakan tema yang sudah ada serta ada tempat tempatnya yang sudah tersedia.

Fungsi Microsoft Teams

Kegunaan dari teams pada masa covid pandemi atau masa paskah covid pandemic atau pada masa sekarang guru dapat memberi penjelasan kepada siswa untuk supaya proses belajar berjalan dan berhasil dengan baik.

Kegunaan teams terdiri dari:

- Percakapan yang lebih terinci diantara anggota kelompok.
- Melaksanakan rapat kepada anggota melalui percakapan diudara.
- Memberi pertolongan kepada anggota untuk hal hal yang diperlukan.
- Dapat dilakukan pertemuan walaupun tidak ditempat yang sama dan tidak bertatap muka secara langsung.
- Dapat memberikan tugas tugas karyawan yang berada dalam anggota rapat.
- Menolong sesama anggota untuk mencapai suatu tujuan yang baik.
- Dapat bergotong royong dalam mengerjakan suatu pekerjaan.

2. Aplikasi Zoom



Aplikasi Zoom ialah sistim percakapan berasaskan gambar bergerak. Group chat saat ini cukup popular disebabkan daring, rapat daring maupun semacamnya makin marak dikerjakan akhir akhir ini . Metode melakukan zoom didasarkan hardwarenya disebabkan spek tersebut boleh di unduh di pc, telpon pintar, tablet hingga ohp. Setingan perkumpulan maya dijadikan optional sipengguna dikarenakan wajib menselesaikan pekerjaannya dirumah ataupun kerja dari rumah dikarena pandemi COVID19. Dalam dunia Pendidikan juga aplikasi zoom sering digunakan untuk pembelajaran. Zoom digunakan untuk melaksanakan rapat dimasa covid pandemi 19 dengan memberi pekerjaan bila tidak kekantor bila hanya berada dirumah saja.

Fitur-fitur dalam aplikasi tersebut antara lain,

1. Video dan audio HD

Dengan menggunakan aplikasi ini, Anda tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang mana disajikan. Dasarnya system zoom sudah diinput terhadap spek berintergrasi kompeten serta bias dikatakan mantap punya. Tak cukup sampe disitu zoom app bias juga mensupot sampai seribu member serta empat puluh sembilan gambar bergerak di pc.

2. Screen sharing

Perkumpulan besar bersinergi terhadap berbicara publik. jadi, dalam daring konfrense kalian dapat mengerjakan bicara depan umum dengan tool berbagi ppt. apabila menggunakan spek berbagi layar, jepretan tools kalian dapat dibagikan keseluruh partisipan.

3. Alat bawaan

Semua peserta bisa memberi petunjuk walaupun ditempat yang berbeda serta dapat mengemukakan pendapat yang akan diberikan pada setiap peserta.

4. Pengamanan

Pengamanan dalam menggunakan aplikasi zoom karena sudah dibentengi dengan simbol simbol yang khusus.

5. Virtual Background

Virtual background, adalah apps yang mana menunjang pelaku dapat mengerjakan obrolan dalam konfrense pertemuan tetaapi dengan belakang yang dapat diset mandiri.

6. Pesan singkat

Biarpun aplikasi wajib agar ngobrol gambar bergerak, dalam konfrense didapatkan tabel spesial yang boleh dignakan terhdap pesan singkat. Dengan fitur tersebut kita dapat mengomong terhadap kerabat, tak wajib melau voice.

7. Arsip dari pembicaraan

Semua para peserta rapat dapat mempergunakan atau mengulang kembali apa apa dari isi rapat yang kita ingin mengetahui bila ada hal hal penting yang terlupakan.

8. Pendataan (schedule rapat)

Semua peserta rapat dengan mudah masuk kedalam ruang rapat karena sudah terjadwal baik waktu petunjuk untuk rapat yang akan berjalan.

9. Percakapan didalam kelompok

Percakapan didalam suatu kelompok bisa dilaksanakan secara gampang. Pada waktu ada pembicaraan dapat secara gampang, serta direcod selama lebih lama puluhan tahun. Dikarenakan peserta dapat melaksanakan suatu komunikasi kepada peserta kelompok yang lain.

Berikut kelebihan dari aplikasi Zoom yang mana boleh kalian tahu:

- Mensupot luasan macam hardwarre
- Mempunyai perangkat secure awal dan akhir.
- Dapat merecord kegiatan.
- Mempunyai spek sistim cloud
- Mempunyai spek bagi ling ruangan rapat agar lebih gampang.
- Mensupot kualitas gambar dan suara yang terbaik.

3. Google Classroom



Virus corona yang menyebabkan pandemi covid 19 yang melanda seluruh dunia termasuk negara kita ini maka terjadilah perubahan dalam bidang ekonomi kesehatan dan pendidikan. Oleh karena itu pemerintah mengeluarkan suatu kebijakan dibidang pendidikan untuk tidak melakukan tatap muka atau belajar didalam ruangan kelas karena untuk menghindari kerumunan. Akibat hal ini maka pembelajaran tidak dilakukan diruang kelas maka timbullah istilah belajar dirumah.

Begitu juga dengan siswa yang akan menghadapi ujian akhir, maka guru memberikan ujian kepada siswa tersebut dengan cara menggunakan aplikasi kelas ruangan google. Agar ujian dapat dilaksanakan dan siswa tidak dirugikan.

Google classroom dapat digunakan bila guru ingin memberikan pelajaran kelas dan dapat menggunakan kelas tersendiri serta memberikan tugas tugas kepada siswa. Siswa dapat memberikan tugas tugas kepada guru dengan mudah karena sudah tersedia akses serta guru dapat menilai dan murid dapat memberikan arahan timbal balik pada guru.

Guru dapat membuat kelas kelas yang berbeda karena sudah ada aplikasi dengan android. Untuk memberikan informasi secara daring. Pendidik dapat melihat perubahan kearah yang baik pada murid serta dapat memberi kembali pekerjaan dan arahan kearah yang baik.

a. Manfaat google classroom

Guna google classroom terdiri dari:

- **Membuat ruangan dengan mudah serta santai**

Cara membuat ruangan dalam ruangan google tidak lama serta santai. Kalo membuat LMS agak rumit. Guru juga dapat dengan mudah memberikan nama nama siswa yang ada dikelas serta memberikan tanda tanda kepada siswa, serta memberikan tugas tugas dan topik topik pembelajaran walaupun guru dengan pengetahuan yang berbeda beda yang dimilikinya tapi gampang melakukannya dengan ruangan google.

- **Produktivitas waktu**

Guru dapat memberikan tugas tugas serta nilai nilai kepada murid, secara langsung, tanpa murid mencari ketempat lain, serta mempersempit penggunaan hal hal yang lain. Maka pembelajaran akan tercapai dengan baik karena tugas tugas murid dapat diberikan walaupun pembelajaran dengan cara maya.

- **Bermanfaat dalam pembicaraan dan bekerja bareng**

Kegunaan yang spesifik dari ruangan google dapat berkomunikasi timbal balik, dua arah maka guru bisa memberi penjelasan mata pelajaran kepada murid bila melakukan pembicaraan atau pengajaran berkelompok secara maya serta dapat mengetahui tugas tugas semua secara diudara. Murid dapat memberikan pendapat kepada teman yang lain secara langsung dalam suatu kelompok didalam kelas ruangan google.

Oleh karena itu siswa yang kurang paham mengenai topik pelajaran dapat dengan mudah mengerti dengan adanya sahabat didalam kelompok pembelajaran itu. Tujuan google agar murid bisa berbagi kompetensi yang dimiliki.

- **Inti data yang disimpan**

Suatu inti data yang disimpan yang berisi puisi pembelajaran sudah tersedia atau terdapat didalam google. Murid dapat mengetahui tugas tugas yang diberikan oleh guru didalam inti data yang disimpan. Selain itu di inti data tadi itu terdapat juga perangkat serta dapat menilai siswa. Jadi bila ingin melihat nilai murid murid sudah dapat melihat didalam google itu dan nilai tidak bisa dirubah karena sudah berbenteng dengan baik.

- **Bermacam sumber daya yang baik**

Karyawan merupakan seorang pendidik bisa memberikan link kepada siswa, siswa dapat memberikan tugas tugasnya pada guru dengan waktu yang telah ditentukan oleh guru. Murid juga dengan mudah memahamin proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. Bagian bagian ruangan google

Guru dengan mudah memberikan pembelajaran kepada siswa tanpa tatap muka. Bagian bagian tersebut terdiri dari:

- **kewajiban**

Setiap siswa mempunyai kewajiban dalam menyelesaikan semua soal soal untuk mendapatkan nilai dari guru. Siswa juga dapat mengerjakan semua kewajiban yang telah diberikan oleh guru kepada siswa serta siswa dapat menjiplak semuanya. Karena sudah ada di tempat yang sudah tersedia.

- **Pemberian skor**

Setiap siswa wajib mengetahui seberapa guru sudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Oleh karena guru memberi tes akhir pada siswa dan siswa dapat mengetahuinya apakah dapat nilai baik atau perlu dengan remedial. Disitu siswa dapat melihat dan bila harus remedial maka siswa dengan mudah dapat mengetahuinya. Setelah itu guru dapat menyampaikan atau menyimpan nilainya dan tidak dapat diotak atik oleh siapapun.

- **Pembicaraan yang tak terhambat**

Bila ada sesuatu hal yang ingin perlu diketahui oleh murid mengenai hal hal yang berhubungan dengan bahan kelas atau apapun juga mengenai kegiatan proses

pembelajaran, maka guru bisa memberikan pembicaraan yang tidak terhambat kepada siswa karena ruangnya sudah tersedia.

- **Pengumuman**

Bila siswa yang mempunyai hal hal yang menarik atau spesifik mengenai hal hal apapun atau suatu puisi atau prosa atau sajak dengan kata kata ilmiah dapat dimuat karena sudah ada wadahnya dan siswa dapat melihat serta membaca tapi memotivasi serta berinovasi asal jangan menjiplak karya tulis. Siswa yang lain karena merupakan pelanggaran kode etik penilaian dari siswa tersebut.

- **Penyimpanan**

Semua hal hal yang bersangkutan dengan proses ilmiah kegiatan siswa baik mengenai sebuah seminar, dapat disimpan oleh guru, dan murid dapat melihat dan mempelajarinya, tapi siswa tidak boleh merubah hasil dari seminar tersebut.

- **Fitur telpon**

Pada sekitar tahun 2015 dibulan satu dengan kemajuan jaman telah ada fitur telpon yang dapat digunakan oleh murid bila ada tugas tugas mengenai main maping yang menempelkan foto foto dari seorang pahlawan atau pemimpin negara atau pemuka agam maupun seorang seni.

- **Perangkat aman**

Untuk menjaga privacy adakalanya guru atau murid tidak mau diketahui mukanya, identitasnya. Ini bisa dilakukan pada ruangan tempat ini yang sudah tersedia.

4. Google Meet



Dilatarbelakangi juga oleh pandemi COVID-19 yang kita ketahui sejak terjadinya covid pandemi 19 diseluruh dunia banyak masyarakat kita yang tidak bekerja tidak pergi kekantor

akan tetapi kerja dirumah saja untuk itu banyak alat yang tersedia untuk melakukan kegiatan melalui udara seperti google meet. Dapat melakukan rapat tetap berjalan walaupun kita dirumah, maka seorang pemimpin dapat melakukan tugasnya serta dapat mengatur pegawai pegawainya walaupun tidak berada didalam kantor.

Google Meet adalah produk dari Google yang merupakan layanan komunikasi video yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini adalah salah satu dari 2 aplikasi yang merupakan versi baru dari versi terdahulunya yaitu Google Hangouts dan Google Chat. Pihak Google sendiri telah menghentikan versi klasik Google Hangouts pada Oktober 2019 silam. Setelah hanya mengundang dan secara diam- diam tanpa tercium publik, Google Meet dirilis untuk pengguna iOS saja namun pada Februari 2017 kemarin Google secara resmi meluncurkan Google Meet di bulan berikutnya. Layanan ini diluncurkan sebagai aplikasi konferensi video yang bisa ditonton hingga 30 peserta. Meet menjadi versi yang lebih kuat dibanding Hangouts pendahulunya karena Meet mampu ditampilkan pada aplikasi web, aplikasi Android dan iOS.

Manfaat dari Google Meet yaitu:

- Dapat digunakan oleh pegawai untuk melaksanakan rapat walaupun tempat yang berbeda beda.
- Tidak perlu ketemu muka, tapi bisa rapat oleh seluruh pegawai.
- Yang memimpin rapat bisa memanggil seluruh anggota pegawainya.

A. Penunjang penunjang Google Meet

Penunjang penunjang dapat diganti dalam jumlah banyak karena mempunyai banyak manfaat.

Hal hal yang bisa dimanfaatkan dari penunjang penunjang Google Meet:

1. Dapat diketahui kira kira serratus sampe duaratus peserta.
2. Dapat bekerjasama dengan pembelajaran diudara dengan brand support lain.
3. Dapat melaksanakan pertemuan dengan para pegawai.
4. Mempunyai nomor sandi tertentu tiap orang yang memiliki perlindungan tersendiri dana man.
5. Dapat dengan mudah untuk pemanggilan peserta yang belum tiba atau hadir ditempat daring.
6. Mempunyai banyak paparan penyimpanan mengenai berkas.
7. Memanggil peserta dengan mudah walaupun ditempat yang berbeda.
8. Tulisan dapat tidak dilihat bila diingini oleh sipengguna.

B. Divisi divisi Goole Meet

Tidak bisa menerima untuk melakukan suatu kegiatan dalam jumlah banyak, namun dengan jumlah sekitar dua puluh lima orang serta bila kita memiliki usaha atau memberi pesan kepada karyawan bisa mempergunakan layanan ini. Layanan ini terdiri dari:

- **Paket G Suite dasar**

Cuman bayar enam dolar Amerika ataupun Sembilan puluh tiga ribu rupiah tiap bulan, pengguna bisa mendapatkan daring konfrensi video serta bisa mengajak samapi seratus member tiap rapat.

- **Paket G Suite**

Cuman bayar dua belas dolar Amerika ataupun serratus delapan puluh enam ribu rupiah tiap bulan, pengguna bisa mengajak serta ikut daring pertemuan hingga serratus lima puluh member tiap rapat.

- **Paket G Suite yang kelas utama**

Cuman bayar dua puluh lima dolar Amerika ataupun tiga ratus delapan puluh delapan ribu rupiah tiap bulan, pelaku member trsebut bisa mengajak dua ratus lima puluh orang masuk daring rapat serta share siaran langsung terhadap serratus ribu partisipan serta menbackup rapat daring tersebut masuk Google Drive dengan Cuma cuma sertapun melakukan support sisetem Google Meet lebih nyaman lagi.

C. Cara Menggunakan Google Meet

Google meet memiliki beberapa alat alat yang tersusun secara baik agar peserta dapat berkomunikasi dengan baik walaupun ditempat yang berlainan.

- **Google Meet yang termasuk dalam ponsel pintar**

Biasanya orang yang menggunakan ponsel pintar adalah orang orang yang sering berpergian tidak menetap dalam satu tempat, makanya peserta ini supaya dapat melakukan suatu rapat atau kegiatan komunikasi maka menggunakan ponsel pintar. Maka orang yang menggunakan ponser pintar ini harus mendaftarkan diri sebagai pengguna ponser pintar itu dan lalu dapatlah melakukan kegiatan apapun juga walaupun dalam perjalanan dimanapun berada dengan tidak menghambur.

- **Google Meet terinduksi perangkat keras**

Orang yang menggunakan google meet dengan perangkat keras mereka lebih leluasa untuk bergabung karena banyak perangkat di google meet tersebut, jadi dengan mudah melakukan kegiatan apapun atau rapat apapun dengan pimpinannya.

5. Program Mentimeter



Program mentimeter juga sering digunakan oleh para pendidik sejak masa pandemic karena dapat digunakan secara online pada kegiatan cakupan luas. Program mentimeter dikerjakan agar menumbuhkan keterkaitan aktif pengetahuan dalam sesi mulai KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) atau kapanpun kita menginginkannya. Aplikasi mentimeter dapat diintegrasikan dalam aktivitas brainstorming, tanya jawab, dan polling mengenai suatu topik. Aktivitas ini dapat diberikan diawal aktivitas belajar misalnya membahas materi sebelumnya, lalu meminta siswa untuk menjawab. Bisa juga guru meminta siswa untuk menceritakan tentang kondisi saat hendak memulai kelas. Para siswa dapat mengisinya secara online, apakah saat itu mereka merasa mengantuk, Lelah, bosan sehingga hal tersebut dapat menjadi informasi awal bagi guru. Menu polling juga dapat dipakai untuk survey 1 kasus yang up to date, lalu meminta siswa memberi respon sesuai dengan pilihan polling tersebut.

Menariknya mentimeter ini, hasil diskusi, polling, atau brainstorming dapat dilihat secara langsung dan para siswa bisa saling melihat respon jawaban dari rekan-rekan tapi tidak melihat nama pada responnya. Adapun manfaat mentimeter yaitu:

- Membangun presentasi interaktif dengan menambahkan menu polling/kuis/gambar
- Siswa bisa memberi respon pertanyaan yang diberikan melalui smartpone
- Guru dapat membagikan hasil pengerjaan kepada mahasiswa.

Perlu diketahui, ada **2 alamat website** yang digunakan pada aplikasi mentimeter:

- Pengajar/pembuat soal: **mentimeter.com**
- Siswa/pengerja soal: **menti.com**

Cara masuk laman mentimeter:

- Ketik di laman Google: [mentimeter.com](https://www.mentimeter.com)
- Lalu masuk dengan mencari tombol sign in.
- Anda bisa menggunakan akun Google/Microsoft untuk masuk ke laman kahoot.
- Jika tidak ada akun Google/Microsoft, dapat melakukan registrasi dengan klik (sign up).

6. Canva

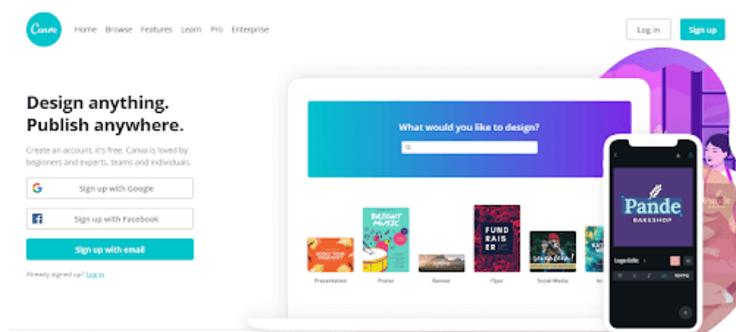


Apabila seorang ingin membuat bagan dari suatu bangunan, atau membuat ukiran berupa tulisan yang menarik untuk diberikan menjadi sebuah hadiah dalam ucapan ucapan hari besar. Maka dengan mudah kita dapat menggunakan cara kanva ini.

Riwayat canva mulai diketahui oleh masyarakat kira kira ditahun 2012 tepatnya pada bulan januari tanggal satu. Lima tahun kemudian sekitar tahun 2017 dari keadaan ini maka ternyata peminat kanva banyak sehingga mulailah diperhitungkan keuntungan atau laba atau profit karena sudah banyak anggota masyarakat yang menjadi keanggotaan dari kelompok canva, dimulai untuk menghitung pemetaan penyebaran sehingga dapatlah kita mengetahui jumlah berapa besar benefitnya.

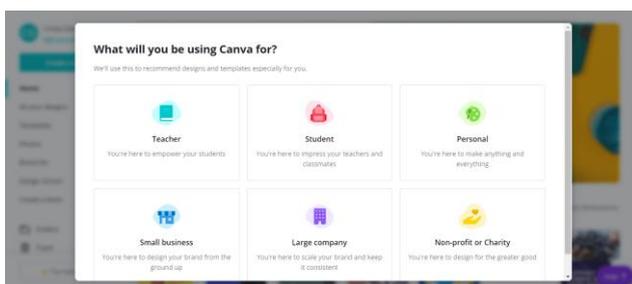
A. Bagaimana menjalankan canva

- Tekan daftar di Canva



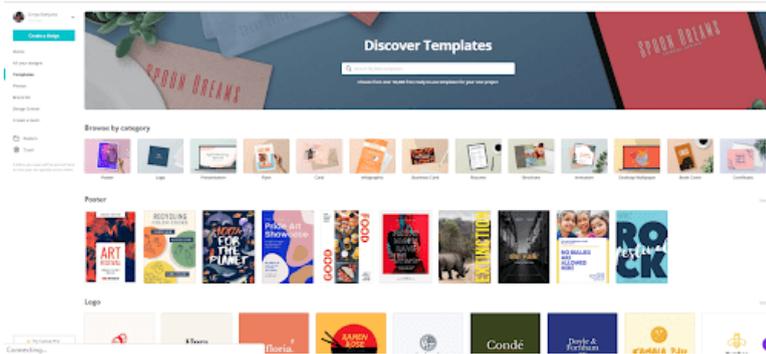
Awalan, kita wajib mempunyai akun Canva. Kita dapat tekan daftar ataupun login di <https://www.canva.com>. terdapat bermacam opsi bisa facebook, Gmail serta regist dengan mengupload personal informasi kita agar bisa mendapatkan akun canva.

- Tekan atau klik keperluan kita <https://www.msn.com/id-id/feed>



Selanjutnya, kita melihat macam opsi agar untuk memilih mana nantinya kita perlukan terhadap akun Canva kita. Klik selaras keperluan kita. Sebagai ulasan, kita memerlukan canva agar desain penjualan daring produk kita. kita dapat melakukan bisnis kecil serta pribadi.

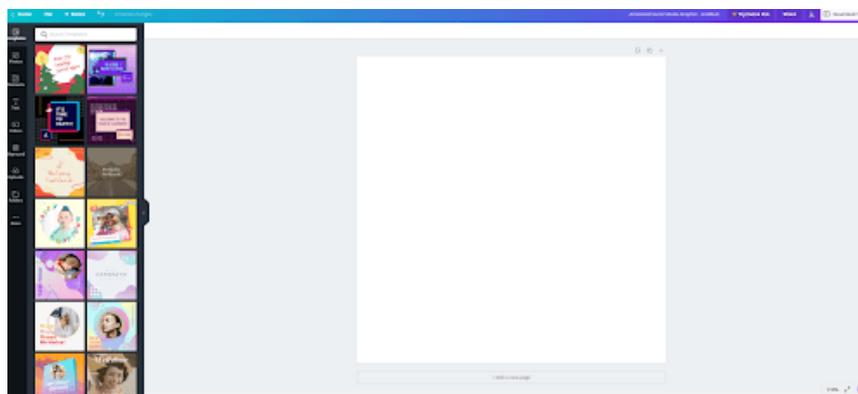
- Macam macam model



Setelah itu, kita bisa menentukan layout graphik kita. Selayaknya telah disertakan sebelumnya, kita dapat membikin bermacam modelan graphik dalam Canva. Canva mengasih bermacam opsi layout terhadap dimensia dimana telah diselaraskan terhadap platformnya. Bermacam bentuk divisi dimana canva berikan ialah postingan media sosial, blog dokumen, buku di internet, grafik info, part pemasaran, acara, serta iklan.

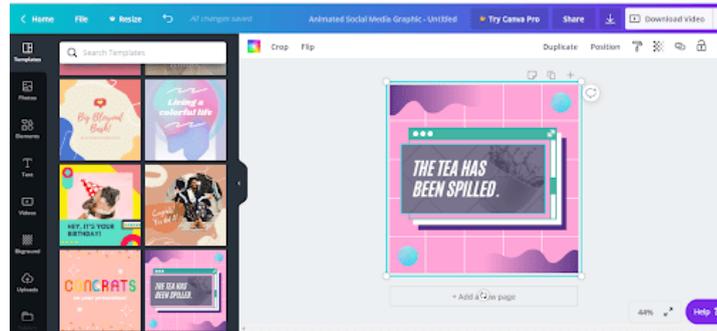
Tentukan layout sesuai selera. Apabila pengguna tak dapat menentukan plate terhadap size dimensi dimana pengguna perlukan. Kita dapat menentukan kustomise dimensi dimana part kanan atas serta penarosan dimensi dimana kita perlukan.

- Tentukan model yang mau dipilih



Disini mucnul bermacam bentuk kita yakni kotak warna putih dimana area desain kita nantinya. Terhadap bermacam templatet diatas, kita tak wajib ulang dari awal. Kita dapat mengunduh foto kita sendiri.

- Gambaran Selaras Kemauan



Satu contoh, dilihat kita dapat melakukan sebuah macam gambaran templates dimana bisa di naik turunkan serta dipotong dalam daerah yang kita tunjuk.

B. Mendalami spek spek canva

Terdapat bermacam spek bentuk di Canva dimana bisa kita maksimalkan, macam teks, warna plate, filter, transskrip, serta iklan. Kita bisa mereview spek spek tersebut terhadap makin merrinci di bawah ini teks intesertion.

- Teks



Dalam gambar diatas mendukung kita agar mengasih berita suport dimana keterkaitan terhadap gambaran khusus serta bisnis kita ke pembaca mereka. Selain itu, kita bisa menaruh panggilan untuk beraksi supaya meninvite orang mengerjakan sebuah tindakan pada gambaran tersebut.

Canva memberikan bermacam modelan teks dimana bisa kita lakukan untuk grapik kita mempunyai typography sangat mnarik. Colour Palett, Canva mengijinkan kita mensest warna graphik kita selaras kemauan serta keperluan. Canva sendri mensugesti kita mensest colour palette untuk graphik tersebut. dimana kita dapat tengok, Canva telah mengumpulkan warna-warna apa saja dimana terdapat macam colouring palette gambar tersebut.

- Animasi



Tak cuma warna, kita dapat melakukan animasi. Canva mempunyai bermacam animasi dimana dapat dikustomisasi sejalan dengan keinginan pengguna. Selarasnya dalam program dapat dilihat, kita dapat menata teks dimana sejalan terhadap kemauan pengguna. Tak cuma teks, kita boleh mengubah colouring dimana selaras terhadap mau pengguna. Partikel partikel dalam aplikasi tersebut dapat kita ubah sesuai kita.

Bila ingin memberikan foto diri sendiri dapat dengan mudah mempergunakan alat animasi.

DAFTAR PUSTAKA

AECT. "The Definition of Educational Technology", 1977. Edisi Indonesia diterbitkan CV Rajawali dengan judul Definisi Teknologi Pendidikan. (SERI PUSTAKA TEKNOLOGI PENDIDIKAN NO.7).

Anderson, Ronald H. *Selecting and Developing Media for Instruction*. Modison Wesconsin: American Society for Training and Development, 1976.

Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1986.

Asbhy, Eric, "The Fourth Revolution: Instructional Technology in Higher Education. New York: McGraw-Hill Book Co, 1972.

Association for Educational Communications and Technology, *Definisi Teknologi Pendidikan*, terjemahan, Jakarta: CV Rajawali, 1986.

Bates, Tony, 1995, *Technology, Open Learning and Distance Education*, London: Routledge.

Bishop, G., 1989, *Using Communication Media in Open and Flexible Learning*, London: Kogan Page Ltd.

Briggs, Leslie J., *Handbook of Procedures for the Design of Instruction*, Pitsburg: American Institute of Research, 1970.

Gagne, Robert M., *The Conditions of Learning*, 2nd Edition, New York: Holt, Rinehart and Winston, 1970.

Haney, John B., dan E.J. Ullmer, *Educational Communications and Technology*, 3rd Edition, New Jersey: Wm. C. Brown Company, 1980.

Hergenhahn, B. R., (1988), *An Introduction to Theories of Learning*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall Inc.

Kemp, Herold E. *Planning & Producing Audiovisual. Materials*, 1975.

Miarso, Yusufhadi, dkk., (1998), *Nusantara 21: Aplikasi Bidang Pendidikan*, Jakarta: Yayasan Litbang Telekomunikasi.

Mukhopadhyay, M., 1995, "Shifting Paradigm in Open and Distance Education", paper presented at IDLN First Symposium, Yogyakarta.

Olson, David E., (ed.), *Media and Symbols: the Forms of Expression, Communications, and Education*, Chicago, IL; National Society for The Study of Education, 1974.

Romiszowski, A. J., 1992, *Computer Mediated Communication: A Sselected Bibliography*, Englewood Cliffs, NJ.: Educational Technology Publications.

Sumardjan, Selo, (1993), "Media Komunikasi Massa dan Globalisasi", makalah dalam Seminar Nasional Kebijakan Penerangan, Jakarta.

The Commission of Instructional Technology Report, To Improve Learning, New York: R. R. BowkerCo., 1970.

Wilkinson, Gene L. "Media in Instruction: 60 Years of Research". AECT, 1980. Edisi Indonesia diterbitkan penerbit CV Rajawali dengan judul Media dalam pembelajaran, penelitian selama 60 tahun (SERI PUSTAKA TEKNOLOGI PENDIDIKAN NO. 2).

Yusufhadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta:Kencana PrenadaMedia,2007.