



PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

Oleh

TIM Media Pembelajaran FT



Apakah Pembelajaran itu?

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar



Ciri-ciri pembelajaran

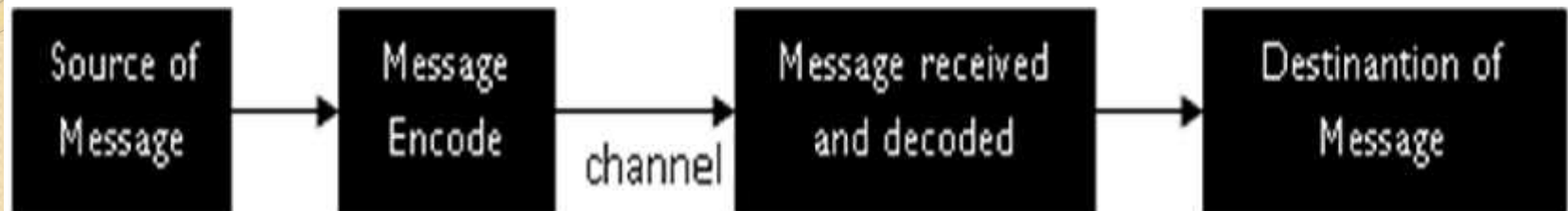
- 1) Belajar sifatnya **disadari**
- 2) Hasil belajar diperoleh dengan adanya **proses**, tidak spontanitas
- 3) Belajar membutuhkan **interaksi**, khususnya interaksi yang sifatnya manusiawi



Pembelajaran sbg Proses Komunikasi

Pembelajaran merupakan **proses komunikasi**, artinya didalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan),

Pembelajaran sbg proses komunikasi menurut Kemp

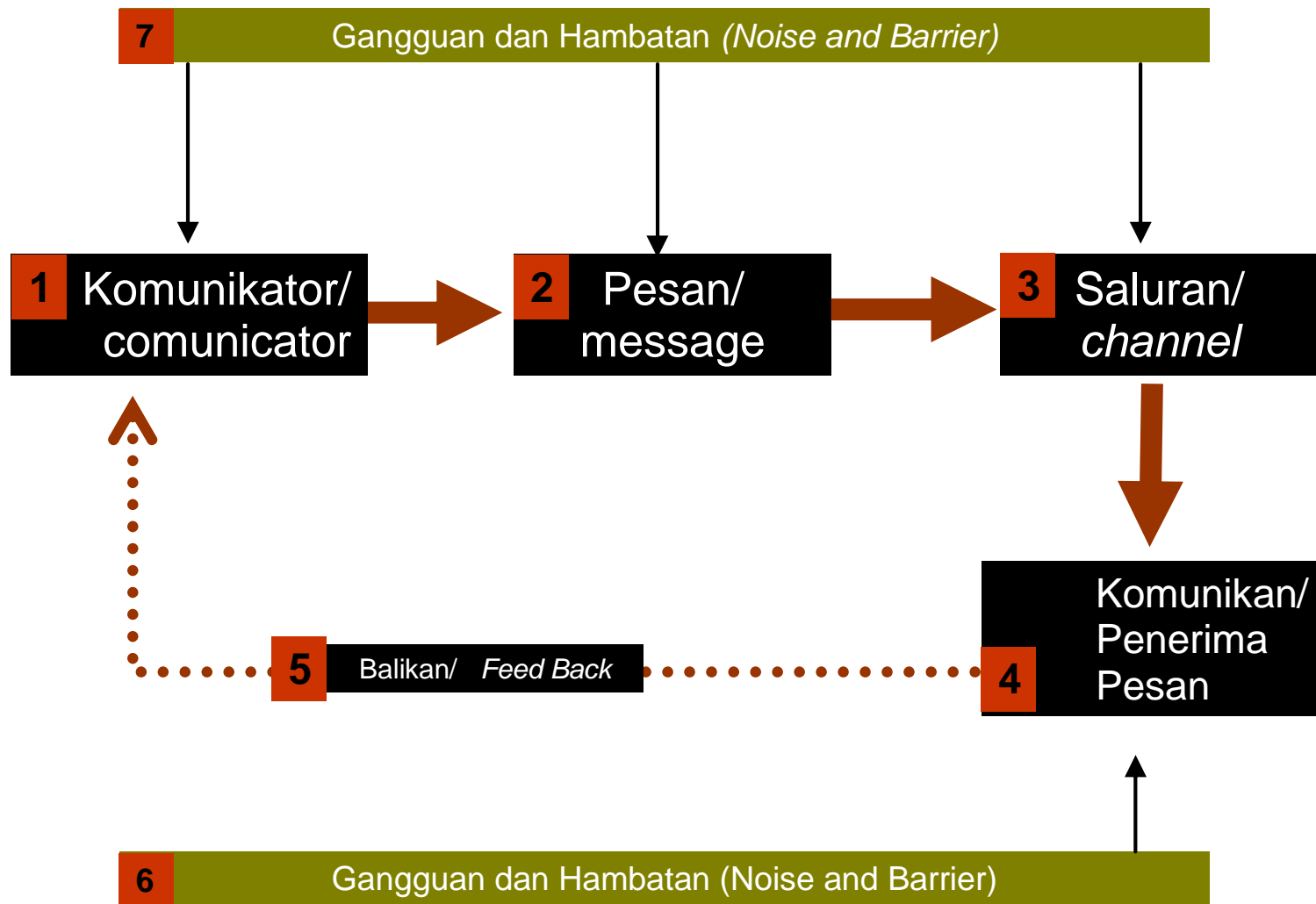


- 1. Encoding :** pemilihan lambang (lambang **verbal** dan atau lambang **visual**) yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam komunikasi atau dalam mengembangkan / memproduksi media pembelajaran, misalnya menulis modul, memproduksi program slide suara, memproduksi program kaset audio, dst.
- 2. Decoding :** menafsirkan lambang yang terdapat dalam media untuk menerima pesan yang disampaikan dalam media tersebut. Misalnya melihat film, mendengarkan radio, membaca buku, dst.

Keterangan (kemp):

- Pesan yang dikirimkan biasanya berupa informasi atau keterangan dari pengirim (sumber) pesan.
- Pesan tersebut diubah dalam bentuk sandi-sandi atau lambang-lambang seperti kata-kata, bunyi-bunyi, gambar dan sebagainya.
- Melalui saluran (channel) seperti radio, televisi, OHP, film, pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indera (mata dan telinga) untuk diolah, sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Komponen dalam Komunikasi



Efektivitas Komunikasi

Faktor-faktor yg mempengaruhi efektivitas komunikasi:

1. Kemampuan berkomunikasi penyampai pesan seperti kemampuan bertutur dan berbahasa dan kemampuan menulis.
2. Kemampuan untuk menerima dan menangkap pesan seperti mendengar, melihat, dan menginterpretasikan pesan.
3. Sikap dan pandangan penyampai pesan kepada penerima pesan dan sebaliknya. Misalnya , rasa benci, pandangan negatif, prasangka, merendahkan satu diantara kedua belah pihak, sehingga akan menimbulkan kurangnya respon terhadap isi psan yang disampaikan.

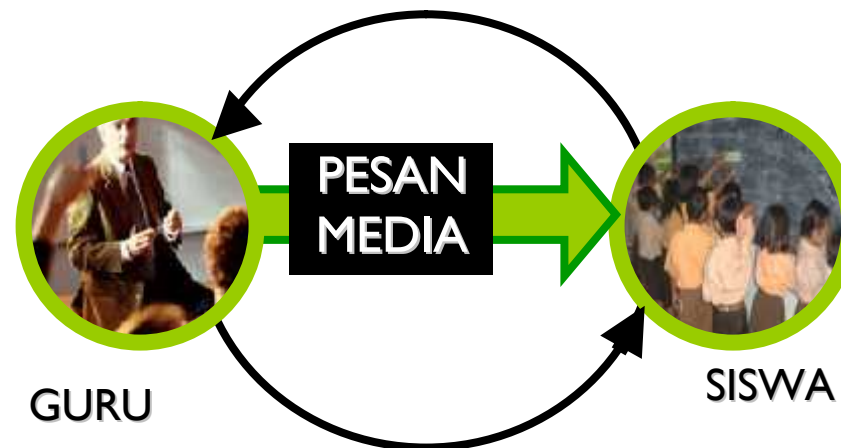


...lanjutan efektivitas

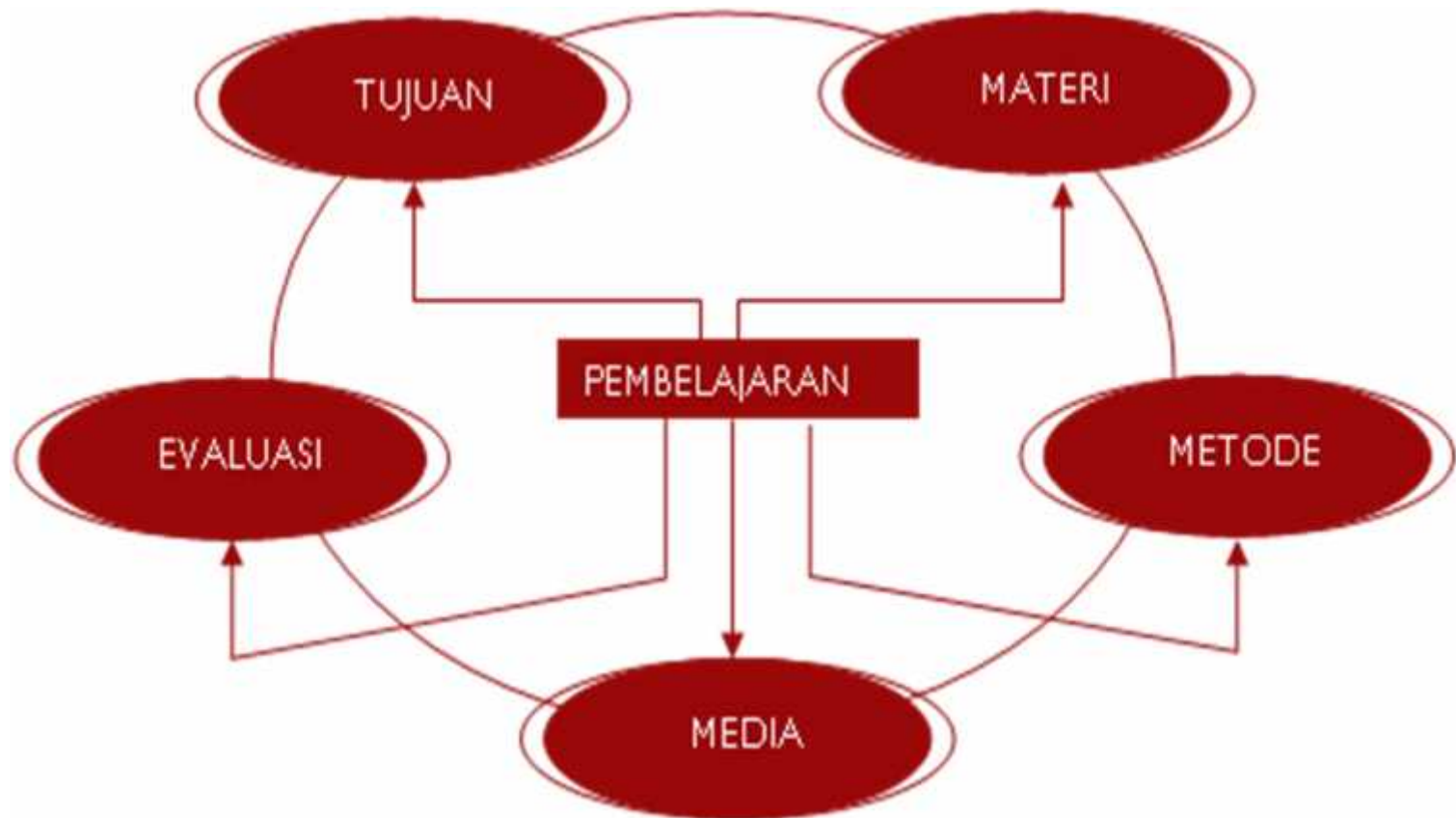
3. Tingkat pengetahuan baik penerima maupun penyampai pesan.
4. Latar belakang sosial budaya dan ekonomi penyampai pesan serta penerima pesan.

Fungsi Media dalam Komunikasi

- ❑ Media merupakan bagian dari proses komunikasi. Baik buruknya sebuah komunikasi ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut.
- ❑ Saluran / channel yang dimaksud di atas adalah media. Karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimasuk adalah media pembelajaran.



Kedudukan Media dlm Pembelajaran



APA MEDIA ITU ??

- MEDIA berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari MEDIUM, yang secara harafiah berarti PERANTARA atau PENGANTAR
- MEDIA dapat didefinisikan sebagai perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari satu sumber ke penerima informasi.

Berbagai Pengertian media

- Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media adalah perluasan dari guru (Schram, 1977).
- Sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audio visual, termasuk teknologi perangkat kerasnya (NEA, 1969).
- Alat untuk memberikan perangsang bagi siswa supaya terjadi proses belajar (Briggs, 1970).
- Segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan (AECT, 1977).
- Berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne, 1970).
- Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar (Miarso, 1989).



Manfaat Media Pendidikan

1. memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
2. mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra.
3. menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
4. memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya.
5. memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

Fungsi Media Pembelajaran



Berdasarkan media

Sebagai sumber belajar

Fungsi Semantik

Fungsi Manipulatif

Berdasarkan penggunaannya

Fungsi Psikologis

Fungsi Sosio kultural



Media sbg Sumber Belajar

- Sumber belajar pada hakekatnya adalah komponen sistem instruksional berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan (Mudhofir, 1992)
- Sumber belajar sangat luas, seluas kehidupan yg mencakup segala sesuatu yg dapat dialami, yg dapat menimbulkan peristiwa belajar (Edgar Dale)



Fungsi Semantik

Merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang maknanya benar-benar dipahami siswa (tidak verbalistik)



Fungsi Manipulatif



Merupakan kemampuan media dalam mengatasi ruang dan waktu

- Menghadirkan objek/peristiwa yg sulit dihadirkan dlm bentuk aslinya
- Menyingkat suatu proses/durasi waktu yg terlalu panjang
- Menghadirkan kembali peristiwa yg telah lama terjadi (misalnya sejarah)

2. Merupakan kemampuan media dalam mengatasi inderawi manusia

- Membantu siswa mengamati objek yg terlalu kecil
- Membantu siswa mengamati objek yg bergerak terlalu lambat/cepat
- Membantu siswa mengamati objek yg membutuhkan kejelasan suara, misal membaca Al Quran, ejaan, dll
- Membantu siswa mengamati objek yg terlalu kompleks, misalnya diagram, peta, grafik, dll



Fungsi Psikologis

1. Fungsi atensi: meningkatkan perhatian siswa terhadap bahan ajar
2. Fungsi afektif: menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu
3. Fungsi kognitif: membantu siswa dlm mempeproleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yg mewakili objek-objek yg dihadapi.
4. Fungsi Imajinatif: meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa
5. Fungsi Motivasi; mendorong siswa untuk belajar.



Fungsi Sosio Kultural

Mengatasi hambatan sosio kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Fungsi ini akan semakin terasa manfaatnya jika jumlah peserta semakin banyak dan karakteristik sosio kulturalnya semakin beragam.



Landasan Teoritis Pemakaian Media Pembelajaran

1. Bruner

Menurut Bruner (1966) terdapat tiga tingkatan belajar:

1. Pengalaman langsung (*enactive*)
2. Pengalaman pictorial/gambar (*iconic*)
3. Pengalaman abstrac (*symbolic*)

Ketiga tingkat pengalaman tsb saling berinteraksi membentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap yg baru

Learning Modes

Enactive

Learn through
movement or action



Play with
a book



Iconic

Learn through
images or icons



Look at
pictures



Symbolic

Learn through
abstract symbols



Read
for research



Landasan 2: Kerucut Pengalaman Edgar Dale

*I see and I forget.
I hear and I remember.
I do and I understand.*
— Confucius



After 2 weeks,
we tend to remember ...

• 10% of what we READ

• 20% of what we HEAR

• 30% of what we SEE

• 50% of what
we SEE & HEAR

• 70% of what
we SAY

• 90% of what
we SAY & DO

P
a
s
s
i
v
e

Symbolic

Iconic

Enactive

A
c
t
i
v
e

Source: Edgar Dale (1969)

Landasan 3 : Teori Levie & Levie (1975)

- **Stimulus Gambar/Visual**

Cocok utk tugas: mengingat, mengenali, mengingat kembali, menghubungkan fakta dengan konsep.

- **Stimulus Kata/verbal**

Cocok utk pembelajaran yg melibatkan ingatan yg berurutan (sekuensial).



Landasan 4: Dual coding Hypothesis

Paivio (1971) mengemukakan hipotesis koding ganda dalam pembelajaran:

- Sistem ingatan manusia untuk mengolah simbol-simbol verbal dan menyimpan dalam bentuk proposisi image
- Sistem ingatan manusia untuk mengolah bentuk proposisi image non verbal dan menyimpan dalam bentuk proposisi verbal

