

## BAB 2

# KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN

### A. PENGELOMPOKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pada dasarnya media yang banyak digunakan untuk kegiatan pembelajaran adalah media komunikasi. Oleh karena itu dalam pembahasan taksonomi ini akan digunakan taksonomi yang dikemukakan oleh Haney dan Ulmer (1981).

Ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengklasifikasian ini. Salah satu cara diantaranya ialah dengan menekankan pada teknik yang dipergunakan dalam pembuatan media tersebut. Sebagai contoh, seperti gambar, fotografi, rekaman audio, dan sebagainya. Ada pula yang dilihat dari cara yang dipergunakan untuk mengirimkan pesan. Contoh, ada penyampaian yang disampaikan melalui siaran televisi dan melalui optik. Berbagai bentuk presentasi media yang kita terima, membuat kita sadar bahwa kita menerima informasi dalam bentuk tertentu. Pesan-pesan tersebut dapat berupa bahan cetakan, bunyi, bahan visual, gerakan, atau kombinasi dari berbagai bentuk informasi ini.

Masih banyak ciri yang membedakan media yang satu dengan yang lain, sehingga tidaklah mudah untuk menyusun klasifikasi tunggal yang mencakup semua jenis media. Faktor lain yang juga mempersulit klasifikasi ini ialah untuk menentukan apa yang termasuk dan apa yang tidak termasuk media. Sebagai contoh, beberapa ahli membedakan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi. Yang menjadi dasar utama dari pembedaan ini ialah apakah suatu sarana komunikasi dapat menyampaikan program secara lengkap atau tidak. Berdasarkan pembedaan ini, film dapat digolongkan

sebagai media, karena film dapat menyampaikan pesan yang lengkap selama waktu putarnya. Sedangkan overhead transparansi (OHT) digolongkan sebagai alat bantu saja, karena OHT tidak dapat berdiri sendiri. Hal tersebut hanya dapat digunakan oleh instruktur untuk membantu menerangkan pembelajarannya. Walaupun pendapat ini masuk akal, tetapi di sini kita akan membahas media dalam perspektif yang lebih luas, yaitu semua alat atau bahan yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran, sesuai dengan pengertian media pembelajaran sebelumnya (di bagian depan).

Selain alat-alat pembelajaran yang sederhana, masih ada beberapa teknik atau sistem pembelajaran yang sedemikian kompleks, sehingga jauh melebihi pengertian media yang biasa kita gunakan. Sebagai contoh, simulator, pengajaran dengan bantuan komputer, mesin pembelajaran, dan permainan pendidikan. Oleh karena itu untuk mengembangkan suatu sistem klasifikasi yang dapat mencakup berbagai macam sarana komunikasi, kita harus menggunakan pandangan yang luas mengenai pengertian media, yaitu dengan memasukkan segala sesuatu yang dapat diambil manfaatnya oleh seorang instruktur untuk meningkatkan pembelajaran. Kita ingin mengembangkan pandangan bahwa *tidak ada satu carapun yang baku dalam pembelajaran dan ingin mendorong para instruktur agar menganggap berbagai bentuk media itu sebagai pilihan-pilihan untuk digunakan dalam meningkatkan kegiatan belajar*. Memang, seringkali media hanya digunakan untuk membantu menghidupkan keterangan yang diberikan oleh seorang instruktur. Akan tetapi diharapkan untuk masa sekarang dan masa yang akan datang, pemanfaatan media oleh instruktur/guru tersebut akan lebih imajinatif dan lebih bermanfaat bagi para siswa.

Untuk keperluan pengklasifikasian media itu, pertamanya harus diketahui "Sifat umum apa yang dimiliki oleh berbagai media seperti buku, slide, rekaman audio, yang orang mengenali benda-bendatersebut sebagai bentuk media?" jawabannya terletak pada fungsinya, yaitu apa yang dilakukan dan bagaimana cara melakukannya. Semuanya menyampaikan pesan yang disusun ke dalam bentuk informasi audio visual yang dasar ataupun lebih. Menurut Rudy Brezt ada lima bentuk dasar informasi, yaitu *gambar, cetakan, grafik garis, suara, dan gerakan*.

Karena masing-masing mewakili bentuk penyampaian informasi yang berbeda-beda, kita akan menyebutnya sebagai bentuk penyajian. Istilah ini diberikan oleh Donald T. Tosti dan John R. Ball. Karena itu semua media yang menyampaikan pesan melalui bentuk-bentuk ini akan disebut **media penyaji**. Media penyaji meliputi sebagian besar media yang populer, dan merupakan salah satu dari kategori pokok media yang sedang kita bahas. Di samping itu masih ada dua kategori pokok lain untuk menjangkau semua sarana yang bermanfaat bagi seorang instruktur, yang akan dijelaskan kemudian.

Menurut bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media penyaji dalam lima kelompok besar, yaitu *media visual diam*, *media visual gerak*, *media audio*, *media audio visual diam*, dan *media audio visual gerak*. Kemudian dapat kita teliti media ini untuk membedakan proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, bagaimana suara dan gambar itu kita terima, apakah melalui *penglihatan langsung*, *proyeksi optik*, *proyeksi elektronik* atau *telekomunikasi*. Kita akan keempat cara ini sebagai cara penyajian dari sebuah media.

Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok *media penyaji*, yaitu (a) kelompok kesatu; grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multi media.

Perlu kita ingat bahwa masih ada media lain yang tidak termasuk media penyaji, yaitu *media objek* dan *media interaktif*. Kedua media ini akan dibicarakan secara khusus setelah selesai membahas masing-masing ketujuh kelompok media penyaji.

## **B. KELOMPOK KESATU : MEDIA GRAFIS, BAHAN CETAK DAN GAMBAR DIAM**

### **a. MEDIA GRAFIS**

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka-

angka, dan simbol/gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Yang termasuk media grafis antara lain :

1. *Grafik*, yaitu penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis, dan simbol.
2. *Diagram*, yaitu gambaran yang sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik yang biasanya disajikan melalui garis-garis simbol.
3. *Bagan*, yaitu perpaduan sajian kata-kata, garis, dan simbol yang merupakan ringkasan suatu proses, perkembangan, atau hubungan-hubungan penting.
4. *Sketsa*, yaitu gambar yang sederhana atau draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokok dari suatu bentuk gambar.
5. *Poster*, yaitu sajian kombinasi visual yang jelas, menyolok, dan menarik dengan maksud untuk menarik perhatian orang yang lewat.
6. *Papan Flanel*, yaitu papan yang berlapis kain flanel untuk menyajikan gambar atau kata-kata yang mudah ditempel dan mudah pula dilepas.
7. *Bulletin Board*, yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel. Gambar-gambar atau tulisan-tulisan biasanya langsung ditempelkan dengan menggunakan lem atau alat penempel lainnya.

#### **Kelebihan Media Grafis**

1. Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman siswa terhadap pesan yang disajikan.
2. Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian siswa.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

#### **Kelemahan Media Grafis**

1. Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks.
2. Penyajian pesan hanya berupa unsur visual.

**b. MEDIA BAHAN CETAK**

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikannya pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan.

Jenis media bahan cetak ini diantaranya adalah :

1. *Buku Teks*, yaitu buku tentang suatu bidang studi atau ilmu tertentu yang disusun untuk memudahkan para guru dan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Penyusunan buku teks ini disesuaikan dengan urutan (*sequence*) dan ruang lingkup (*scope*) GBPP tiap bidang studi tertentu.
2. *Modul*, yaitu suatu paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu dan didesain sedemikian rupa guna kepentingan belajar siswa. Satu paket modul biasanya memiliki komponen petunjuk guru, lembaran kegiatan siswa, lembaran kerja siswa, kunci lembaran kerja, lembaran tes, dan kunci lembaran tes.
3. *Bahan Pengajaran Terprogram*, yaitu paket program pengajaran individual, hampir sama dengan modul. Perbedaannya dengan modul, bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai/halamannya. Satu bingkai biasanya berisi informasi yang merupakan bahan ajaran, pertanyaan, dan balikan/respons dari pertanyaan bingkai lain.

**Kelebihan Media Bahan Cetak**

1. Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak.
2. Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
3. Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa.
4. Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna.
5. Perbaikan/revisi mudah dilakukan.

### **Kelemahan Media Bahan Cetak**

1. Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang cukup lama.
2. Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat siswa untuk membacanya.
3. Apabila jilid dan kertasnya jelek, bahan cetak akan mudah rusak dan sobek.

### **3. MEDIA GAMBAR DIAM**

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi. Jenis media gambar ini adalah foto.

### **Kelebihan Media Gambar Diam**

1. Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih konkret.
2. Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya.
3. Pembuatannya mudah dan harganya murah.

### **Kelemahan Media Gambar Diam**

1. Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar.
2. Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

### **C. KELOMPOK KEDUA : MEDIA PROYEKSI DIAM**

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan.

Jenis media ini diantaranya : OHP/OHT, Opaque Projector, Slide, dan Filmstrip.

#### **1. MEDIA OHP DAN OHT**

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inci.

Ada 3 jenis bahan yang dapat digunakan sebagai OHT, yaitu :

## **Media Pembelajaran**

---

1. Write on film (plastik transparansi), yaitu jenis transparansi yang dapat ditulisi atau digambari secara langsung dengan menggunakan spidol.
2. PPC transparency film (PPC= Plain Paper Copier), yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin photocopy.
3. Infrared transparency film, yaitu jenis transparansi yang dapat diberi tulisan atau gambar dengan menggunakan mesin thermofax.

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

Ada dua jenis model OHP, yaitu :

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

### **Kelebihan Media OHT/OHP**

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

### **Kelemahan Media OHT/OHP**

1. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.
2. OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP.

3. Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

## **2. MEDIA OPAQUE PROJEKTOR**

Opaque Projector atau proyektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tidak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun yang tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, opaque projector ini tak memerlukan transparansi, tapi memerlukan penggelapan ruangan. Opaque projector biasanya dapat pula digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan tape recorder.

Kelebihan dan kelemahan media opaque projector ini hampir mirip dengan kelemahan dan kelebihan media OHP dan media Slide. Oleh karena opaque projector dengan segala karakteristiknya dapat berfungsi sebagai OHP dan Slide Projector.

## **3. MEDIA SLIDE**

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang kemudian diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik. Film positif yang biasa digunakan untuk film slide adalah film positif yang ukurannya 35 mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri atas beberapa bingkai yang banyaknya tergantung pada bahan/ materi yang akan disampaikan.

### **Kelebihan Media Slide**

1. Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.
2. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit.
3. Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah.
4. Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

### **Kelemahan Media Slide**

1. Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya.
2. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang.
3. Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar.
4. Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor.

### **4. MEDIA FILMSTRIP**

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan (merupakan gelang, dimana antara ujung yang satu dengan ujung yang lainnya bersatu). Jumlah frame atau gambar dari suatu filmstrip ada yang berjumlah 50 buah dan ada pula yang berjumlah 75 buah dengan panjang 100 sampai dengan 130 cm.

Kelebihan filmstrip dibanding film slide adalah media filmstrip mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga frame-frame filmstrip tidak akan tertukar karena merupakan satu kesatuan. Akan tetapi pengeditan dan perbaikan/ revisi filmstrip relatif agak sukar, karena harus dilakukan di laboratorium khusus.

### **D. KELOMPOK KETIGA :MEDIA AUDIO**

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan sound effect.

Jenis media audio ini diantaranya :

#### **1. MEDIA RADIO**

Radio adalah media audio yang penyampaian pesannya dilakukan melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari suatu pemancar. Pemberi pesan (penyiar) secara langsung dapat mengkomunikasikan pesan atau informasi melalui suatu alat (microfon) yang kemudian diolah dan dipancarkan ke segenap penjuru melalui gelombang elektromagnetik dan

penerima pesan (pendengar) menerima pesan atau informasi tersebut dari pesawat radio di rumah-rumah atau para siswa mendengarkannya di kelas-kelas.

#### **Kelebihan Media Radio**

1. Memiliki variasi program yang cukup banyak.
2. Sifatnya mobile, karena mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya.
3. Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
4. Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.
5. Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak.
6. Harganya relatif murah.

#### **Kelemahan Media Radio**

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

## **2. MEDIA ALAT PEREKAM PITA MAGNETIK**

Alat perekam pita magnetik atau kaset tape recorder adalah media yang menyajikan pesannya melalui proses perekaman kaset audio. Tidak seperti radio yang menggunakan gelombang elektromagnetik sebagai alat pemancarannya.

#### **Kelebihan Media Alat Perekam Pita Magnetik**

1. Pita rekaman dapat diputar berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Rekaman dapat dihapus dan digunakan kembali.
3. Mengembangkan daya imajinasi siswa.
4. Sangat efektif untuk pembelajaran bahasa.
5. Penggandaan programnya sangat mudah.

#### **Kelemahan Media Alat Perekam Pita Magnetik**

1. Daya jangkauannya terbatas.

2. Biaya penggantian alatnya relatif lebih mahal dibanding radio.

#### **E. KELOMPOK KEEMPAT : MEDIA AUDIO VISUAL DIAM**

Media audiovisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan indera pengelihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Jenis media ini antara lain media sound slide (slide suara), film strip bersuara, dan halaman bersuara.

Kelebihan dan kelemahan media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam. Perbedaannya adalah adanya aspek suara pada media audiovisual diam.

#### **F. KELOMPOK KELIMA : FILM (MOTION PICTURES)**

Film disebut juga gambar hidup (motion pictures), yaitu serangkaian gambar diam (still pictures) yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audiovisual dan gerak. Oleh karenanya, film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Ada beberapa jenis film, diantaranya film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

##### **Kelebihan Media Film**

1. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
2. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
3. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
4. Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
5. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

##### **Kelebihan Media Film**

1. Harga produksinya cukup mahal.
2. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
3. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.

4. Memerlukan penggelapan ruangan.

## **G. KELOMPOK KEENAM : TELEVISI**

Televisi adalah media yang dapat menampilkan pesan secara audiovisual dan gerak (sama dengan film). Jenis media televisi diantaranya: televisi terbuka (*open boardcast television*), televisi siaran terbatas/TVST (*Cole Circuit Televirion/CCTV*), dan video-cassette recorder (VCR).

### **1. MEDIA TELEVISI TERBUKA**

Media televisi terbuka adalah media audio-visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

#### **Kelebihan Media Televisi Terbuka**

1. Informasi/pesan yang disajikannya lebih aktual.
2. Jangkauan penyebarannya sangat luas.
3. Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
4. Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
5. Mengatasi keterbatasan ruangdn waktu.
6. Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

#### **Kelemahan Media Televisi Terbuka**

1. Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan.
2. Sifat komunikasinya hanya satu arah.
3. Gambarnya relatif kecil.
4. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.

### **2. MEDIA TELEVISI SIARAN TERBATAS (TVST)**

TVST atau CCTV adalah media audiovisual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Dengan perkataan lain, kamera televisi mengambil suatu objek di studio, misalnya guru yang sedang mengajar,

kemudian hasil pengambilan tadi didistribusikan melalui kabel-kabel ke pesawat televisi yang ada di ruangan-ruangan kelas.

Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio dan kelas dilakukan melalui intercom), kebutuhan siswa dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauannya relatif terbatas.

### **3. MEDIA VIDEO CASSETTE RECORDER (VCR)**

Berbeda dengan media film, media VCR perekamannya dilakukan dengan menggunakan kaset video, dan penayangannya melalui pesawat televisi; sedangkan media film, perekaman gambarnya menggunakan film selluloid yang positif dan gambarnya diproyeksikan melalui proyeksi ke layar.

Secara umum, kelebihan media VCR sama dengan kelebihan yang dimiliki oleh media televisi terbuka. Selain itu, media VCR ini memiliki kelebihan lainnya yaitu programnya dapat diulang-ulang. Akan tetapi kelemahannya adalah jangkauannya terbatas.

## **H. KELOMPOK KETUJUH : MULTI MEDIA**

Pengertian multi media sering dikacaukan dengan pengertian *multi image*. Multi media merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu modul belajar yang terdiri atas bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis proyeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio yang kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas.

### **Kelebihan Multi Media**

1. Siswa memiliki pengalaman yang beragam dari segala media.
2. Dapat menghilangkan kebosanan siswa karena media yang digunakan lebih bervariasi.
3. Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

### Kelemahan Multi Media

1. Biayanya cukup mahal.
2. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.

## 1. MEDIA OBJEK

Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya.

Media objek ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media *objek sebenarnya* dan media *objek pengganti*.

Media objek sebenarnya dibagi dua jenis, yaitu media objek alami dan media objek buatan.

Media objek alami dapat dibagi ke dalam dua jenis yaitu objek alami yang hidup dan objek alami yang tidak hidup. Sebagai contoh objek alami yang hidup adalah ikan, burung elang, singa, dan sebagainya. Sedangkan objek alami yang tidak hidup adalah batu-batuan, kayu, air, dan sebagainya. Objek buatan, yaitu buatan manusia, contohnya gedung, mainan, jaringan transportasi dan sebagainya.

Media cetak kelompok ke dua terdiri atas benda-benda tiruan yang dibuat untuk mengganti benda-benda yang sebenarnya. Objek-objek pengganti dikenal dengan sebutan replika, model, dan benda tiruan. *Replika* dapat didefinisikan sebagai reproduksi statis dari suatu objek dengan ukuran yang sama dengan benda yang sebenarnya. *Model* merupakan sebuah reproduksi yang kelihatannya sama, tapi biasanya diperkecil atau diperbesar dalam skala tertentu. *Benda tiruan* ada dua macam, yaitu pertama merupakan bangunan yang dibuat kurang lebih menyerupai suatu benda yang besar, misalnya bagian dari sebuah kapal terbang (sayap). Bentuk benda tiruan yang kedua ialah bentuk yang menggambarkan mekanisme kerja suatu benda, misalnya sistem pembakaran automobil.

## 2. MEDIA INTERAKTIF

Karakteristik terpenting kelompok media ini adalah bahwa siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Sedikitnya ada tiga macam interaksi. *Interaksi yang pertama* ialah yang menunjukkan siswa berinteraksi dengan sebuah program, misalnya siswa diminta mengisi blanko pada bahan belajar terprogram. Bentuk *interaksi yang kedua* ialah siswa berinteraksi dengan mesin, misalnya mesin pembelajaran, simulator, laboratorium bahasa, komputer, atau kombinasi diantaranya yang berbentuk video interaktif. Bentuk *interaksi ketiga* ialah mengatur interaksi antara siswa secara teratur tapi tidak terprogram; sebagai contoh dapat dilihat pada berbagai permainan pendidikan atau simulasi yang melibatkan siswa dalam kegiatan atau masalah, yang mengharuskan mereka untuk membalas serangan lawan atau kerjasama dengan teman seregu dalam memecahkan masalah. Dalam hal ini siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan situasi yang timbul karena tidak ada batasan yang kaku mengenai jawaban yang benar. Jadi permainan pendidikan dan simulasi yang berorientasikan pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistik. Oleh karena itu, guru menganggapnya sebagai sumber terbaik dalam urusan media komunikasi.