

MAKALAH
MEDIA PROYEKSI DAN MULTI PENGGUNAANNYA



Dosen Pengampu :

Nurdyansyah, M.Pd

Disusun Oleh :

1. Nur Fitriyah (152071200002)
2. Faridatul Fitria (152071200008)

Gmail : nurfitriyah722@gmail.com

faridatulfitria05@gmail.com

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MI

JURUSAN TARBIYAH

FAKULTAS AGAMA ISLAM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

2017

KATA PENGANTAR

Segala puji kepada Tuhan Yang Maha Esa dan dengan memanjatkan syukur kehadiran-Nya karena hanya perkenan-Nya jualah sehingga penulis dapat menyelesaikan makalah ini dengan segala bentuk kesederhanaannya.

Dalam proses penulisan makalah ini, penulis banyak mengalami kesulitan dan hambatan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan dan literatur yang penulis miliki. Namun demikian berkat adanya bantuan serta sumbangan tenaga dan pikiran dari berbagai pihak maka makalah ini dapat terwujud. Perlu diketahui bahwa makalah ini berjudul “Media Proyeksi dan Penggunaannya” yang penulis buat untuk memenuhi tugas dari Bapak Nurdyansyah., M.Pd. untuk mata kuliah Media Pembelajaran Inovatif.

Penulis menyadari sepenuhnya makalah ini masih jauh dari kata sempurna untuk itu penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya bila terdapat kesalahan penulisan. Semoga amal kebajikan yang telah di berikan kepada penulis dapat bernilai ibadah di sisi-Nya dan mendapat pahala yang berlipat ganda. Akhirnya penulis berharap semoga makalah ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca, khususnya kepada penulis sendiri.

Sidoarjo, 12 November 2017

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Tujuan Masalah	2
BAB II : PEMBAHASAN	
A. Pengertian media proyeksi	3
B. Jenis-jenis media proyeksi	6
C. Format media proyeksi	7
D. Cara mendesain media proyeksi	9
BAB III : PENUTUP	
A. Kesimpulan	10
B. Saran	10
DAFTAR PUSTAKA	11

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. UU di Indonesia menjelaskan bahwa pendidikan wajib berlandaskan pada penanaman nilai-nilai karakter yang diimbangi oleh perkembangan iptek.¹

Perkembangan psikologi bagi para peserta didik kita wajib diimbangi dengan perubahan pendidikan kita yang terus bergeser yang dilandaskan pada dinamika sosial, serta dinamika sistem pendidikan.²

Dunia pendidikan harus berinovasi secara berkelanjutan. Maknanya adalah sistem pendidikan wajib menjadi faktor utama dalam tercapainya tujuan pendidikan di Indonesia.³

Berbagai pihak wajib terlibat dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat berjalan optimal.⁴ Peserta didik dapat dianggap sudah belajar apabila ada perubahan tingkah lakunya yang telah di setting dalam proses pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.⁵

Tidak mungkin berjalan baik sebuah tujuan pembelajaran apabila tidak diimbangi oleh penilaian yang tepat, akurat dan efektif.⁶ Di samping penilaian seorang guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, untuk mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan

¹ Nurdyansyah & Luly Riananda. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*, Proceedings of International Research Clinic & Scientific Publications of Educational Technology. Jurnal TEKPEN, Jilid 1, Terbitan 2, 929-930.

² M. Musfiqon dan Nurdyansyah. N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Saintifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center., 41

³ Nurdyansyah, Pandi Rais, Qorrotul Aini. (2017). *The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono*. Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School Vol. 1 (1), November 2017, 37-46 ISSN 2579. 38.

⁴ Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Inovasi Teknologi Pembelajaran*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 2.

⁵ Nurdyansyah. N., Eni fariyarul Fahyuni, *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013* (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016), 1.

⁶ Nurdyansyah. N., Andiek Widodo, *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2015), 103.

dalam proses belajar mengajar apabila media yang dibutuhkan belum tersedia. Untuk itu guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah aspek penunjang dalam proses belajar. Dimana media ini menjadi perantara dalam pembelajaran terhadap pola pikir peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Untuk itu inovasi dan kualitas dalam kreatifitas sangat diperlukan untuk mewujudkan keberhasilan pembelajaran. Tingkat keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran melalui isi pesan, cara mengolah materi yang menarik, dan memahami karekteristik peserta didik sehingga proses belajar mengajar agar tercapai sesuai tujuan.

Pada satu proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media. Selanjutnya berdasarkan media yang dipilihnya guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan secara efektif. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyaji stimulus informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi.⁷

B. Rumusan Masalah

1. Apa pengertian media proyeksi ?
2. Bagaimana jenis-jenis media proyeksi ?
3. Apa saja format media proyeksi ?
4. Bagaimana cara mendesain media proyeksi ?

⁷Syarifuddin & Muadip., *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Bahasa SMA Al-Ashriyyah Nurul Iman Parung-Bogor*, Jurnal Educate. Vol. 1.68

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui pengertian media proyeksi
2. Untuk menyebutkan jenis-jenis media proyeksi
3. Untuk menguraikan format media proyeksi
4. Untuk mempraktekkan cara mendesain media proyeksi

BAB II

PEMBAHASAN

A. Pengertian media proyeksi

Media Proyeksi adalah media visual yang hanya dapat digunakan dengan bantuan proyektor. Media ini memberikan rangsangan-rangsangan visual yaitu melalui indera penglihatan. Media ini berinteraksi langsung dengan pesan yang ingin disampaikan. Maksud pesan disini berupa materi pelajaran yang akan disampaikan. Jadi dengan media proyeksi, materi tersebut dapat terserap dengan baik.

Penggunaan media ini dapat memvisualkan pesan yang menarik (tergantung dari variasi yang digunakan guru atau dosen), praktis dan dapat dipergunakan secara berulang-ulang. Namun dalam pembuatan slide atau filmstrip dibutuhkan perencanaan yang matang dan dibutuhkan keterampilan melukiskan pesan yang ringkas dan jelas, dan menuntut penataan ruangan yang baik. Saat ini alat-alat tersebut semakin jarang digunakan terutama setelah berkembangnya komputer yang mampu memproyeksikan pesan dengan lebih baik dan lebih bervariasi.⁸

B. Jenis-jenis media proyeksi

1. Media proyeksi diam (still projected medium) memiliki persamaan dengan media grafis dalam hal menyajikan rangsangan rangsangan visual. Media Proyeksi adalah Media visual yang memproyeksikan pesan, dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Beberapa jenis media proyeksi diam diantaranya :

- a. Film bingkai

Adalah film transparan yang berukuran 35mm sebagai suatu program film bingkai yang bervariasi panjang pendeknya, tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

⁸Yudhi Muhadi., *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*.2010 (.Jakarta:Gaung Perseda Press). 181.

Kelebihan dari film bingkai :

1. Penyimpanan mudah dan ukurannya kecil.
2. Media yang relatif sederhana.
3. Materi dapat disebar luaskan ke seluruh siswa secara bersamaan

Kelemahan dari film bingkai :

1. Memerlukan ruangan gelap
2. Menyajikan objek-objek secara diam
3. Bersifat lepas, maka film bingkai lebih mudah hilang.

b. Slide

Adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut proyektor slide. Slide atau film bingkai terbuat dari film positif yang diberi bingkai yang terbuat dari karton atau plastik.

Film yang biasanya digunakan slide adalah film positif yang berukuran 35mm dengan ukuran bingkai 2 x 2 inchi. Sebuah program slide biasanya terdiri dari beberapa bingkai yang bergantung pada bahan atau materi yang disampaikan.

Kelebihan dari slide :

1. Membantu menimbulkan ingatan luas pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan pada unsur suara.
2. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna pada gambar yang konkrit.
3. Mudah direvisi sesuai kebutuhan karena filmya terpisah.
4. Mudah disimpan karena ukurannya kecil.

c. Film rangkai

Film strip atau film rangkai pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya di film strip ini ada beberapa film yang merupakan satu kesatuan (gelang dimana antara ujung yang satu dengan ujung lainnya bersatu).

Kelebihan dari film rangkai atau film strip adalah media ini mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga

frame-frame filmstrip tidak akan tertukar, karena satu kesatuan. Kekurangan dari rangkai atau film strip adalah pengeditan dan perbaikan dilakukan dilaboratorium khusus.

d. Proyektor transparan (OHP)

Adalah media visual yang diproyeksikan melalui yang disebut OHT. OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inchi.

Kelebihan dari media proyektor transparan (OHP) :

1. Menarik, karena penyajian yang relatif disertai warna-warna yang indah.
2. Tatap muka dengan siswa selalu terjaga dan memungkinkan siswa mencatat hal-hal yang penting.
3. Tidak memerlukan operator yang khusus.
4. Dapat menyajikan pesan secara efisien.

Kelemahan dari media proyektor transparan (OHP) :

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

e. Proyektor tak tembus pandang

Pada proyek yang tak tembus pandang, bahan disajikan bukan bahan yang tak tembus pandang tapi benda-benda dasar, serta warna dan anyaman yang dapat diproyeksikan.

f. Mikrofis.

Adalah lembaran film transparan yang terdiri atas lambang-lambang visual yang diperkecil sedemikian rupa sehingga tidak dapat dibaca dengan mata telanjang.

Media proyeksi gerak adalah media yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan, baik pesan dalam bentuk video, film, maupun gabungan secara keseluruhan dari media-media (multimedia). Jenis media proyeksi gerak antara lain :

1. LCD

Karakter LCD di lingkungan masyarakat dikenal sebagai in-focus karena semuanya tergantung pada kualitas gambar yang diproyeksikan melalui kecerahan dan warna.

2. Film gelang

Adalah jenis media yang terdiri dari film berukuran 8mm yang ujungnya saling bersambungan sehingga terus menerus mengulang jika tidak dihentikan.

3. Televisi

Adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai proses pembelajaran tanpa melihat siapa yang meyiarkannya, televisi pendidikan tidak hanya sekedar menghibur tetapi harus mendidik.

4. Komputer

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan dikenal dengan sebutan CAI. Dan dikembangkan melalui tutorial, discovery, simulasi, dan permainan. Komputer digunakan untuk administrasi tes dan administrasi sekolah.⁹

C. Format media proyeksi

1. Format MP4

MP4 adalah salah satu format berkas pengodean suara dan gambar/video digital yang dikeluarkan oleh sebuah organisasi MPEG eksistensi nama berkas jenis MPEG-4 ini banyak menggunakan mp4, dan merupakan dari pengembangan format quicktime dari komputer apple.

⁹Azhar, arsyad. *Media pembelajaran*. 2009 (jakarta:rajawali press). 45.

Kesimpulan :

File MP4 umumnya digunakan mengandung MPEG-4 media audio/video dan presentasi. Ketika presentasi lengkap dalam sebuah file MP4 ada struktur khusus dokumen yang di presentasi.

2. Format MPEG

MPEG adalah codec video yang mengompres masing-masing frame sebagai JPEG image yang terpisah. Kualitasnya tergantung pada pergerakan di footage. Sebagai format kompresi yang distandari oleh MPEG yang terbentuk 350 perusahaan dan organisasi. Standar-standar tersebut meliputi :MPEG 1, MPEG 2, MPEG 3, MPEG 4, MPEG 7 dan MPEG 21

Kesimpulan :

MPEG adalah format yang distandardisasi oleh moving picture expert group, codec MPEG menggunakan lossy compression pada data audio-video sehingga kualitas menurun apabila ada banyak gerakan di footage.¹⁰

3. Format FLV (Flash Video)

FLV adalah sebuah wadah format file yang digunakan untuk mengirimkan video melalui internet menggunakan adobe flash player. Ada dua format file video yang berbeda di definisikan oleh adobe system dan di dukung oleh adobe flash player.

4. Format AVI (Audio Video Interleaved)

AVI adalah format video yang paling populer, gambar yang diberikan sangat baik. Avi dikenal sendiri oleh microsoft pada tahun 1992 sebagai bagian dari teknologi video for windows miliknya sebagai format multimedia yang menyesuaikan antara audio dan video.

Kesimpulan :

File AVI menyimpan data audio dan video pada struktur interleaved. File ini hanya berupa kontainer dan data audio video dapat dikompres

¹⁰Nasrudin., *Desain media pembelajaran : klasifikasi media pembelajaran.2013*.universitas tadulako.

menggunakan berbagai codec. Kualitas dan kapasitas tergantung pada codec dan codec khusus yang digunakan adalah MPEG, Divx, dan MWX.

5. Format 3GP

3GP adalah sebuah multimedia container format yang ditetapkan oleh third generation partenship project untuk 3G UMTS jasa multimedia yang didukung memiliki future capture. Yang digunakan di 3G ponsel, ada juga 2G dan 4G. ukuran pun lebih kecil dari AVI dan MPEG.¹¹

D. Cara mendesain media proyeksi

Adapun cara mendesain yang dapat dilakukan agar media proyeksi menarik antara lain :

1. Memilih media proyeksi yang digunakan.
2. Menggunakan beragam warna yang bersesuaian menarik.
3. Mempersiapkan sematang matangnya agar tidak jadi kesalahan.
4. Menyampaikan materi menggunakan bahasa yang komunikatif.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran proyeksi yang sederhana sebagai berikut :

1. Menganalisis karakter siswa.
2. Menetapkan tujuan pembelajaran melalui sikap yang akan ditanam melalui memperoleh ketrampilan yang ingin dikembangkan.
3. Memiliki penyajian materi kepada siswa secara keseluruhan.
4. Menggunakan kartu indeks ukuran 8 x 14 cm membuat sketsa gambar, diagram, grafik,dll.
5. Pernyataan singkat yang didapat melalui gagasan materi yang dikandung oleh media visual.
6. Gunakan catatan naskah audio.
7. Penyajian media berupa slide ditayangkan.¹²

¹¹Cahaya bulan., *Media proyeksi*.2015.

¹² Ibid....,

Keunggulan dari media proyeksi :

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. Dapat digunakan berulang-ulang
5. Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara.
6. Merangsang minat dan perhatian siswa dengan warna dan gambar yang kongkrit.
7. Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan
8. Memiliki variasi program yang cukup banyak.
9. Sifatnya mobile, karena mudah dipindah-pindah tempat dan gelombangnya.
10. Baik untuk mengembangkan imajinasi siswa.
11. Dapat lebih memusatkan perhatian siswa terhadap kata, kalimat atau musik, sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa.
12. Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh massa yang banyak.

Kelemahan media proyeksi :

1. Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik.
2. Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga.
3. Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya.
4. Memerlukan penggelapan ruangan
5. Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan siswa untuk mendengarkannya.
6. Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya.

7. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang.
8. Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar.
9. Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor.
10. Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya.¹³

¹³<http://relisagustien.blogspot.co.id/2014/12/media-proyeksi.html> diakses pada tanggal 15 november 2017 pada jam 13.30

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar dan aspek penunjang dalam proses belajar. Dimana media ini menjadi perantara dalam pembelajaran terhadap pola pikir peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dilihat dari jenis media proyeksi :

1. Film bingkai
2. Slide
3. Film rangkai
4. Proyektor transparan (OHP)
5. Proyektor tak tembus pandang
6. mikrofis

Dilihat dari format media proyeksi :

1. Format MP4
2. Format MPEG
3. Format FLV
4. Format AVI
5. Format 3GP

B. Saran

Dalam membuat makalah ini, terlebih dahulu harus mengerti apa saja yang harus kita tulis dalam penulisan tersebut dan insyaallah dapat menghasilkan hasil yang baik dan bermanfaat bagi Mahasiswa PGMI dan rekan-rekan semua yang membacanya, serta saya berharap makalah ini dapat memberikan tambahan ilmu dan wawasan bagikitasemua. Dan mohon maaf jika ada salah kata dalam penulisan mohon maaf di maklumi dengan sebesar-besarnya.

REFERENCES

- Muhammad, M., & Nurdyansyah, N. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2015). *Inovasi teknologi pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Nurdyansyah, N., Rais, P., & Aini, Q. (2017). The Role of Education Technology in Mathematic of Third Grade Students in MI Ma'arif Pademonegoro Sukodono. *Madrosatuna: Journal of Islamic Elementary School*, 1(1), 37-46.
- Nurdyansyah, N. (2016). *Developing ICT-Based Learning Model to Improve Learning Outcomes IPA of SD Fish Market in Sidoarjo*. *Jurnal TEKPEN*, 1(2).
- Nurdyansyah, N., & Andiek, W. (2017). *Manajemen Sekolah Berbasis ICT*. Sidoarjo: Nizamia learning center.
- Syarifuddin dan Muadip, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X Bahasa SMA Al-Ashriyyah Nurul Iman Parung-Bogor*, *Jurnal Educate*. Vol. 1.
- Yudhi Muhadi. *Media pembelajaran sebuah pendekatan baru*. 2010. Jakarta: Gaung Perseda Press. H.
- Azhar, arsyad. *Media pembelajaran*. 2009. Jakarta: rajawali press.
- Nasrudin., *Desain media pembelajaran : klasifikasi media pembelajaran*. 2013. universitas tadulako.
- Cahaya bulan. *media proyeksi*. 2015. <http://relisagustien.blogspot.co.id/2014/12/media-proyeksi.html> diakses pada (15 november 2017 pada jam 13.30)