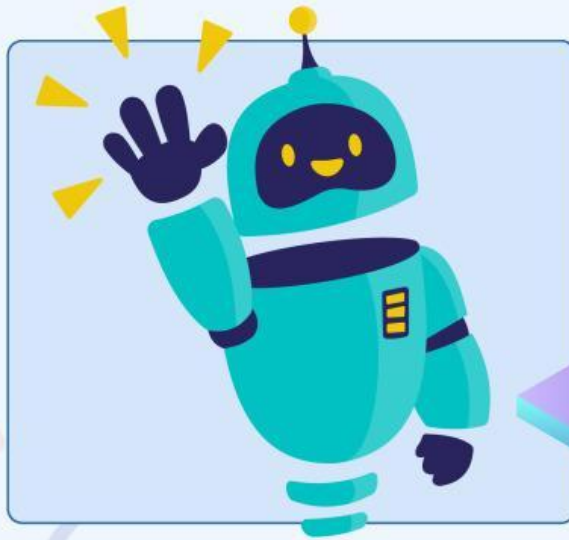


LEMBAR KERJA



Perkenalkan dirimu

Nama: _____

Kelas: _____

SELAMAT MENGERJAKAN

Media Match-Up

Mengenal jenis-jenis media komunikasi

Cocokkan jenis media di Kolom A dengan deskripsi fungsinya di Kolom B !

Kolom A

Media Audio

Media Visual

Media Video

Media Komputer

Media Tidak Diproyeksikan

Kolom B

Menyampaikan informasi dalam bentuk suara.

Menampilkan teks, gambar, dan grafik untuk memperkuat pesan.

Menggabungkan suara dan gambar bergerak untuk pembelajaran interaktif

Digunakan tanpa bantuan proyektor, seperti poster atau foto

Digunakan melalui perangkat lunak dan interaksi digital

Kasus

Seorang guru menggunakan teks cetak saja untuk menjelaskan cara kerja mesin cuci kepada siswa SMK



Pertanyaan

1. Apa kesalahan dari kasus ini ?
2. Media apa yang lebih sesuai ?
3. Gunakan model ASSURE untuk merancang ulang strategi pembelajarannya !

Jawab

1.

.....

2.

.....

3.

.....

Kuis Interaktif

Pilihan Ganda

Menguji pemahaman konsep media, komunikasi dan model ASSURE.

Jawab pertanyaanmu dengan benar !

1. Apa tujuan utama penggunaan media dalam komunikasi pembelajaran ?

- | | |
|-------------------------------|-------------------------|
| A. Membuat kelas lebih ramai. | C. Menambah tugas siswa |
| Meningkatkan | |
| B. Pemahaman siswa | D. Mengganti guru |
-

2. Apa kepanjangan dari model ASSURE ?

- A. Analyze, State, Select, Utilize, Require, Evaluate.
 - B. Assess, Solve, Show, Use, Reflect, Examine.
 - C. Analyze, State, Select, Use, Require, Evaluate.
 - D. All Students Study Until Results End.
-

3. Manakah yang termasuk media tidak diproyeksikan?

- | | |
|---------------------|----------------------|
| A. Video Youtube | C. Poster dan grafik |
| B. Slide PowerPoint | D. E-learning |
-

Kuis Interaktif

Pilihan Ganda

Menguji pemahaman konsep media, komunikasi dan model ASSURE.

Jawab pertanyaanmu dengan benar !

4. Apa pengertian media menurut Heinich ?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| A. Alat untuk mengibur masyarakat | C. Alat bantu komunikasi seperti film dan televisi. |
| B. Alat bantu dalam belajar kelompok. | D. Perangkat lunak untuk komputer. |
-

5. Fungsi ekspresif dari komunikasi memungkinkan seseorang untuk ?

- | | |
|--|--------------------|
| A. Membuat media | C. Memberi tugas |
| B. Menyampaikan perasaan dan pandangan hidup | D. Mencari hiburan |
-

6. Apa tujuan dari komunikasi menurut Kicaid (1981) ?

- | | |
|------------------------------|---|
| A. Mengubah kebiasaan | C. Membentuk pertukaran informasi dan saling pengertian |
| B. Menyampaikan pesan formal | D. Memberi sanksi sosial |
-

Kuis Isian Singkat

Menguji pemahaman konsep media, komunikasi dan model ASSURE.

Jawab dengan memindahkan jawabannya ke masing masing kolom

1. Kerucut Pengalaman Edgar Dale menunjukkan bahwa pembelajaran paling efektif berasal dari pengalaman _____
 2. Salah satu manfaat media dalam komunikasi adalah menebus batas _____ dan _____
 3. Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada _____
 4. Komunikasi interpersonal biasanya terjadi secara _____ muka
 5. Dalam pembelajaran, media berperan untuk memudahkan pencapaian _____ Pembelajaran
-

Opsi jawaban pilihlah dengan benar !

Ruang

Komunikasikan

Pengalaman langsung

Waktu

Tatap

Tujuan

Kuis Benar / Salah

Menguji pemahaman konsep media, komunikasi dan model ASSURE.

Jawab pertanyaanmu dengan benar !

1. Komunikasi ritual biasanya dilakukan melalui media masa seperti televisi. (Benar/Salah)

Jawab : BENAR / SALAH

2. Komunikasi interpersonal terjadi antara dua orang atau lebih secara tatap muka. (Benar/Salah)

Jawab : BENAR / SALAH

3. Media pembelajaran tidak memiliki peran dalam mengatasi keterbatasan ruang dan waktu. (Benar/Salah)

Jawab : BENAR / SALAH

4. Komunikasi interpersonal hanya dapat terjadi melalui media digital. (Benar/Salah)

Jawab : BENAR / SALAH

5. Kerucut pengalaman Edgar Dale menekankan bahwa belajar dari pengalaman langsung lebih efektif dari pada hanya membaca atau mendengarkan. (Benar/Salah)

Jawab : BENAR / SALAH