

M. ARIFIN ALATAS

MEDIA PEMBELAJARAN

Bahasa Indonesia



MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

PENULIS
M. ARIFIN ALATAS

EDITOR
H. A. GHAZALI

PENERBIT
CV. Madza Media
2019

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagaimana yang telah diatur dan diubah dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, bahwa:

Kutipan Pasal 113

- 1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000,- (seratus juta rupiah)
- 2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf C, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah).
- 3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan /atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,-(satu miliar rupiah)

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

Oleh

M. ARIFIN ALATAS

Copyright @ 2019, CV. Madza Media

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ke dalam bentuk apapun, secara elektronik, mekanis, fotokopi, ataupun merekam tanpa izin penulis dan penerbit.

Penulis: M. Arifin Alatas

Editor: H. A. Ghazali

Desain Cover: Nurshobah

Cetakan: Desember 2019

ISBN: 978-623-7334-29-3



Diterbitkan oleh CV. Madza Media Kota Malang

KATA PENGANTAR

Kata Pengantar

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT yang telah mengajari hambanya untuk menulis dengan pena. Berkat pembelajaran tersebut buku *Media Pembelajaran Bahasa Indonesia* ini dapat diselesaikan. Buku ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada guru bahasa Indonesia, calon guru bahasa Indonesia, dan mahasiswa. Buku ini dapat digunakan dikalangan sekolah maupun universitas. Kehadiran buku ini juga menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di bidang teknologi karena teknologi Pendidikan yang semakin maju dan berkembang.

Isi buku ini secara garis besar terdiri atas lima babgian. Adapun kelima bagian tersebut meliputi (1) konsep media pembelajaran, (2) media sederhana, (3) media berbasis computer, (4) meda berbass intenet, dan (5) penggunaan media dalam keterampilan berbahasa. bagian tersebut diurutkan agar mempermudah penggunaan buku ini. Bagian tersebut diawali dengan teoritik, teoritik-praktik, dan praktik. Dengan demikian akan mempermudah penggunaan buku ini.

Kami berharap kepada Allah SWT agar kami selalu ikhlas dalam menulis buku ini. Karena kami menyadari bahwa, walaupun kami berusaha semaksimal mungkin melengkapi buku ini dengan teoritik, contoh, dan parktik, tetapi buku ini masih tetap banyak kekurangan. Masih terdapat bagian yang perlu untuk disempurnakan. Oleh karena itu kami mohon kritik dan saran untuk kebaikan buku ini baik dari segi isi maupun tampilan. Terakhir kami berharap buku ini bermanfaat untuk pengahar bahasa Indonesia dan calon pengajar bahasa Indonesia.

Desember 2019
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
Sampul Halaman	i
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi	v
BAGIAN I: KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN.....	1
1.1 Pengertian Media Pembelajaran	2
1.1.1 Media dan Alat Bantu Pembelajaran.....	2
1.1.2 Hubungan Media Pembelajaran, Alat Pembelajaran, Alat Bantu Pembelajaran, dan Teknologi Pembelajaran	4
1.2 Sejarah Media Pembelajaran	7
1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
1.3.1 Berdasarkan Panca Indera	11
1.3.2 Berdasarkan Keasliannya	13
1.3.3 Berdasarkan Ciri-Ciri Media.....	13
1.3.4 Berdasarkan Proyektor.....	16
1.4 Manfaat Media Pembelajaran.....	17
1.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	21
BAGIAN II: MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA	26
2.1 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kartu Sederhana	27
2.1.1 Makna dan Jenis Kartu.....	27
2.1.2 Kartu dan Kegiatan Berbahasa	35
2.1.3 Penggunaan Kartu dalam Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia	37
2.2 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Gambar Sederhana	40
2.2.1 Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui gambar.....	40
2.2.2 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui gambar	42
2.3 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bahan Otentik	48
2.3.1 Konsep Bahan Otentik	48
2.3.2 Jenis-Jenis Bahan Otentik	50
2.3.3 Penggunaan Bahan Otentik.....	51
BAGIAN III: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER	54
3.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer ...	55
3.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer	55
3.1.2 Tujuan Media Pembelajaran berbasis Komputer	57
3.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran berbasis Komputer	57
3.1.4 Syarat-Syarat Media Pembelajaran berbasis Komputer	59
3.1.5 Komputer sebagai Media Pembelajaran.....	60
3.1.6 Jenis-jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer.....	62
3.2 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Power Point	65
3.2.1 Media Pembelajaran Power Point	65
3.2.2 Membuat Media Power Point.....	67
3.2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan PowerPoint	78
3.3 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Program Visual	84
3.3.1 Konsep dan Manfaat Program Audio.....	84
3.3.2 Pembuatan Program Audio	88
3.3.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Audio	90
3.4 Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Program Audio.....	92

3.4.1	Konsep dan Manfaat Program Visual	92
3.4.2	Pembuatan Program Visual.....	92
3.4.3	Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Visual	92
3.5	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Audio-Visual	93
3.5.1	Konsep dan Manfaat Program Audio-Visual	93
3.5.2	Pembuatan Program Audio-Visual.....	93
3.5.3	Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Audio-Visual	99
BAGIAN IV: MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA		
BERBASIS INTERNET		101
4.1	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Edmodo	103
4.1.1	Program Edmodo	103
4.1.2	Operasional Edmodo.....	106
4.1.3	Kelas dalam Program Edmodo.....	108
4.1.4	Aktivitas Kelas dalam Program Edmodo	110
4.1.5	Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia	111
BAGIAN V: MEDIA PEMBELAJARAN KEMAHIRAN BERBAHASA ...		118
5.1	Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kemahiran Menyimak	119
5.1.1	Konsep Dasar Menyimak.....	119
5.1.2	Tujuan Menyimak	120
5.1.3	Jenis-Jenis Menyimak	121
5.1.4	Media Pembelajaran dalam Pengajaran Menyimak	122
5.1.5	Strategi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Menyimak	123

BAGIAN 1

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Deskripsi

Media pembelajaran adalah sebuah komponen yang digunakan dalam pembelajaran. Konsep dasar media pembelajaran harus dipahami dengan spesifik dan jelas, sehingga pemahaman terhadap media pembelajaran dapat dipahami dengan tepat. Bagian ini memperinci konsep media pembelajaran menjadi lima hal. Kelima hal tersebut meliputi (1) definisi media pembelajaran, (2) sejarah penggunaan media pembelajaran, (3) macam dan jenis media pembelajaran, (4) manfaat media pembelajaran, dan (5) kriteria memilih media pembelajaran. Buku ini diawali dengan definisi media pembelajaran. Hal tersebut ibarat pintu masuk untuk menyelami lebih dalam isi buku ini.

Penjelasan tentang sejarah penggunaan media pembelajaran pada subbagian kedua dapat mendukung pemahaman konsep media pembelajaran. Subbab berikutnya mesdeskripsikan macam-macam media yang diharapkan memantapkan konsep media pembelajaran. Subbab berikutnya juga dijelaskan bagaimana memilih media pembelajaran. Dengan demikian pembahasan sejarah dan macam-macam media pembelajaran mampu memperkuat pemahaman konsep media pembelajaran.

❖ Kata-Kata Kunci

Media pembelajaran
Alat bantu pembelajaran
Alat pembelajaran, Teknologi Pembelajaran
Sejarah media pembelajaran
Macam-macam media pembelajaran
Manfaat media pembelajaran
Kriteria penggunaan dan pemilihan

1.1 PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan media, alat bantu, dan alat pembelajaran
2. Mampu menyimpulkan konsep media pembelajaran
3. Mampu membedakan media dan alat bantu
4. Mampu menjelaskan fungsi media pembelajaran

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan beberapa istilah yang sering membingungkan dan dicampuradukkan. Beberapa istilah tersebut meliputi media, media pembelajaran, alat pembelajaran, alat bantu pembelajaran, dan teknologi pembelajaran. Istilah tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki pemahaman yang sama. Dengan demikian penjelasan beberapa istilah tersebut penting untuk diuraikan.

1.1.1 Media dan Alat Bantu Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yakni *Medium* yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Media merupakan perantara antara pengirim pesan kepada penerima pesan. Schramm menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan teknologi yang membawa pesan dan digunakan dalam keperluan pembelajaran. Pengertian media pembelajaran menurut Briggs merupakan sarana fisik yang digubakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Adapun contoh media pembelajaran meliputi buku, audio, video, dan film (Sudrajat 2008).

Soeparno menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan (Soeparno 1988). Secara umum media untuk menyampaikan pesan terdiri atas media audio (pendengaran), visual (penglihatan), dan audio visual (pendengaran-penglihatan). Media audio yang sering digunakan ialah radio dan *MP3 player*. Radio dan *MP3 player* tersebut menyampaikan pesan dengan indera suara/ pendengaran. Sedangkan media visual meliputi gambar, pamphlet, foto, slide dan banner. Media tersebut menyampaikan pesan dengan indera penglihatan. Disi lain, media audio visual meliputi video, televisi, dan film. Media tersebut menggunakan indera pendengar dan penglihatan. Selain

media tersebut juga terdapat media pembelajaran gerakan serti pantomim.

Lebih lanjut Soeparno menjelaskan bahwa keberadaan media pembelajaran tidak tergantung dengan keberadaan guru (Soeparno 1988). Beberapa media pembelajaran tidak memerlukan kehadiran guru. Bahkan beberapa pakar pendidikan mengungkapkan media pembelajaran mampu menggantikan keberadaan guru. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri jika kita mengingat ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Apalagi di era 4.0 ini teknologi sudah berkembang dengan pesat.

Apakah perbedaan antara media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran? Soeparno dan Effendy mengungkapkan bahwa segala sesuatu yang dapat membantu, mempermudah, dan memperjelas peahaman siswa dalam pembelajaran dapat disebut dengan media pembelajaran (Effendy 1984). Istilah media pembelajaran meliputi materi pembelajaran, buku, majalah, dan sumber belajar lainnya. Effendy mempertegas bahwa media pembelajaran mencakup alat bantu pembelajaran (Effendy 1984). Alat bantu pembelajaran meliputi gambar, alat peraga, kartu, dan lainnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki makna lebih luas daripada alat bantu pembelajaran.

Perbedaan lebih lanjut antara media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran adalah jika media pembelajaran mencangkup seluruh media yang mampu menyampaikan pesan (informasi) kepada siswa atau segala sesuatu yang mampu memperjelas informasi kepada siswa tanpa pengaruh keberadaan guru. Media yang dapat menjadi sumber informasi dan pengetahuan tanpa keberadaan guru tersebut meliputi buku teks, rekaman audio, dan audio visual. Sedangkan alat bantu pembelajaran hanya terbatas alat-alat pembelajaran yang fungsinya tergantung dengan keberadaan guru. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, perbedaan mendasar antara media pembelajarn dengan alat bantu pembelajaran adalah pada keberadaan guru. Jika media pembelajaran tidak tergantung atas keberadaan guru sedangkan alat bantu pembelajaran sangat tergantung keberadaan guru.

Walaupun demikian, Effendy juga menjelaskan bahwa antara media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran merupakan kedua hal yang saling melengkapi dan menjelaskan (Effendy 1984). Hal tersebut sesuai dengan beberapa pakar yakni Shini dan Abdullah dalam (Asrori and Ahsanuddin 2015) yang mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu pembelajaran yang digunakan

untuk menyampaikan pesan kepada siswa. Hal tersebut sama dengan Al-Qasimi dalam (Asrori and Ahsanuddin 2015) yang menolak pandangan media pembelajaran berbeda dengan alat bantu pembelajaran. Mereka menolak media pembelajaran mampu menggantikan keberadaan guru di kelas.

Shini dan Abdullah serta Al_Qasimi dalam (Asrori and Ahsanuddin 2015) berpendapat bahwa media pembelajaran tidak mampu menggantikan keberadaan guru sepenuhnya di kelas. Mereka beranggapan secanggih apapun atau interaktif bagaimanapun, media pembelajaran tidak mampu menggantikan keberadaan guru sepenuhnya. Hal tersebut karena guru merupakan inti pembelajaran. Beberapa kegiatan hanya bisa dilakukan oleh guru dan tidak bisa dilakukan oleh media media. Misalkan merancang pembelajaran, proses kegiatan, evaluasi sikap dan karakter. Disini lain guru memiliki ikatan emosi dengan siswa. Sehingga muncul ikatan emosi dalam proses pembelajaran. Jika dilihat dari komunikasi, komunikasi guru dengan siswa terjadi dua arah. Sedangkan komunikasi media dengan siswa hanya satu arah.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tidak mengutamakan perbedaan antara media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran. Penulis dalam buku ini menjelaskan bahwa antara media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran merupakan dua hal yang saling menggantikan. Buku ini menyebut media pembelajaran berarti juga alat bantu pembelajaran dan begitu pula sebaliknya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media atau alat bantu pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan guru dalam pembelajaran sehingga mempermudah penyampaian materi, penguasaan materi, pemahaman siswa, dan memperoleh keterampilan siswa.

1.1.2 Hubungan Media Pembelajaran, Alat Bantu Pembelajaran, Alat Pembelajaran, dan Teknologi Pembelajaran.

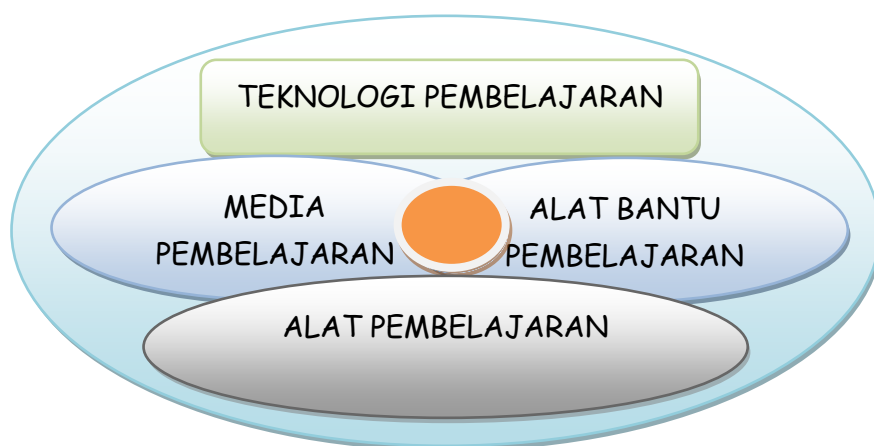
Media pembelajaran dapat disamakan dan dibedakan dengan alat bantu pembelajaran. Namun media pembelajaran juga sering membingungkan jika dibandingkan dengan alat pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Banyak yang belum mengetahui perbedaan dan persamaan antara media pembelajaran dengan alat pembelajaran dan teknologi pembelajaran. Pada paragraf berikut akan disampaikan perbedaan yang mendasar antara ketiga istilah tersebut.

Berdasarkan fungsinya, media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran memiliki perbedaan fungsi yang mendasar. Jika media

pembelajaran memiliki fungsi penjelas, maka alat pembelajaran tidak memiliki fungsi penjelas. Alat pembelajar terbatas hanya alat-alat yang digunakan guru dalam proses pembelajaran. Alat pembelajar tersebut misalkan kapur tulis, papan tulis, penggaris, dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut tidak membantu memperjelas pemahaman isi pembelajaran kepada siswa.

Alat-alat pembelajaran bisa berubah menjadi media pembelajaran. Hal tersebut jika alat pembelajaran digunakan menjelaskan makna-makna tertentu. Misalkan ketika guru menggunakan spidol, pensil, dan pena dalam menjelaskan macam-macam alat tulis. Ataupun ketika guru menggunakan penggaris untuk menjelaskan satuan mm, cm, dan m. Dengan demikian, alat pembelajaran bisa berubah menjadi media pembelajaran.

Selain istilah tersebut, juga terdapat istilah teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran merupakan perangkat yang digunakan dalam pembelajaran yang meliputi peraga pembelajaran, pemerjelas pembelajaran, strategi atau Teknik pembelajaran, dan materi pembelajaran.



Bagan 1.1 Hubungan Media Pembelajaran, Alat Bantu Pembelajaran, Alat Pembelajaran, dan Teknologi Pembelajaran.

Teknologi pembelajaran memiliki banyak pengertian atau definisi. Abdulhamid mengelompokkan definisi teknologi pembelajaran menjadi dua, yakni definisi dalam arti sempit dan dalam arti luas (Asrori and Ahsanuddin 2015). Dalam arti sempit, teknologi pembelajaran penerapan atau penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Misalkan pembelajaran dengan menggunakan komputer, lab bahasa, dan lain sebagainya. Dengan arti sempit tersebut telah diciptakan berbagai teknologi

pembelajaran yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Selain itu juga menyelesaikan problematika dalam pembelajaran. Misalkan kekurangan guru, kebanyakan siswa, dan kesulitan pembelajaran dalam kelas besar.

Sedangkan dalam arti luas, teknologi pembelajaran tidak sekedar teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Namun teknologi pembelajaran meliputi materi yang disampaikan dan teknologi yang digunakan. Kedua hal tersebut tidak dapat dipisahkan bagaikan dua sisi mata uang. Selanjutnya, selain kedua hal tersebut juga ditambah unsur sumber daya manusia (SDM) sebagai pemakai teknologi tersebut.

Al-Abid dalam Abdulhamid lebih lanjut menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran meliputi sistem perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, proses pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan kerangka tujuan pembelajaran (Asrori and Ahsanuddin 2015). Berdasarkan pengertian dan penjelasa tersebut, dapat disimpulkan bahwa teknologi pembelajaran merupakan alat teknologi modern yang digunakan dalam pembelajaran, media sederhana, sumber belajar, dan prosedur pembelajaran. Teknologi pembelajaran juga meliputi perancangan materi, program pembelajaran, alat, dan evaluasinya.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 1**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar subbagian berikutnya!

1. Jelaskan pengertian dari media pembelajaran, alat bantu pembelajaran, alat pembelajaran, dan teknologi pembelajaran!
2. Jelaskan hubungan dari media pembelajaran, alat bantu pembelajaran, alat pembelajaran, dan teknologi pembelajaran!
3. Bagaimana pendapat Anda tentang persamaan dan perbedaan media pembelajaran dengan alat bantu pembelajaran?
4. Apakah bisa meja dan kursi di kelas menjadi media pembelajaran bahasa Indonesia? Jelaskan!
5. Apakah teknologi pembelajaran bahasa terbatas pada komputer, VCD, dan lab bahasa? Jelaskan!

1.2 SEJARAH MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan sejarah penggunaan media pembelajaran
2. Mampu memberikan contoh penggunaan media pembelajaran pada zaman kenabian
3. Mampu mengidentifikasi ajaran suatu agama yang berbasis media pembelajaran

❖ Uraian

Pembelajaran atau pendidikan pada dasarnya proses menjadikan belajar kepada peserta didik baik siswa, mahasiswa, maupun santri. Apapun yang dilakukan guru harus berujung pada proses belajar pada peserta didik. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran berfungsi untuk membantu atau memudahkan terjadinya proses pembelajaran. Media tersebut meliputi audio, visual, audio-visual, dan gabungan.



Gambar 1.1 Qabil dan Jenazah Habil

Media pembelajaran telah berlangsung sejak zaman rasul. Contohnya adalah membelajarkan perilaku atau tindakan apa yang harus dilakukan ketika ada orang meninggal dunia. Allah menggunakan media pembelajaran yang sangat efektif. Media pembelajaran tersebut berupa pertarungan dua burung gagak. Pertarungan tersebut mengakibatkan satu burung mati. Satu burung yang hidup mengubur burung mati tersebut. Hal tersebut merupakan contoh media pembelajaran dari Allah ketika ada orang yang meninggal dunia.

Kisah pertarungan burung gagak tersebut ditunjukkan kepada Qabil. Sebelumnya terjadi pertengkaran antara Qabil dan Habil. Pertengkaran tersebut mengakibatkan Habil terbunuh. Qabil tidak tahu apa yang harus dilakukan kepada Habil yang telah meninggal dunia. Kemudian ditunjukkan pertarungan burung gagak tersebut. Akhirnya Qabilpun mengubur jasad Habil seperti yang

dilakukan buruk gagak yang hidup. Hal tersebut berlangsung sampai saat ini. Jadi penggunaan media pembelajaran sudah muncul sejak zaman Nabi Adam.

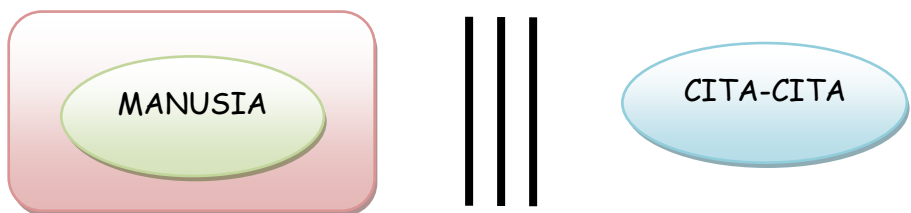


Gambar 1.1 Qabil dan Burung Gagak

Media pembelajaran juga telah digunakan oleh Rasulullah untuk menjelaskan kepada para sahabat. Salah satu contoh adalah sebagai berikut.

DALIL HALAMAN 10

Rasulullah memberikan isyarat tangan saat memberikan santunan anak yatim. Rasulullah mengacungkan telunjuk dan jari tengahnya berhimpitan. Proses pembelajaran tersebut sangatlah efektif dan berlangsung dengan cepat. Tidak hanya itu, Rasulullah juga memberikan penjelasan melalui media visual. Hal tersebut ketika Rasulullah menjelaskan kehidupan manusia bahwa manusia meninggal sebelum berhasil mencapai cita-citanya. Adapaun gambar Rasulullah adalah sebagai berikut.



Bagan 1.2 Hubungan Manusia, Cita-Cita, dan Ajal

Bagan tersebut merupakan media visual yang digunakan menjelaskan hubungan manusia, cita-cita, dan ajal. Rasulullah menggambar persegi panjang dan mengatakan “ini adalah ajal manusia”. Berikutnya Rasulullah menggambar lingkaran oval di tengah persegi panjang tersebut dan berkata “ini adalah anak

manusia”. Berikutnya Rasulullah membuat tiga garis di luar persegi panjang dan berkata “ini adalah rintangan yang harus dihadapi oleh manusia sebelum mati”. Secara keseluruhan gambar tersebut, Rasulullah menjelaskan bahwa manusia meninggal sebelum berhasil meraih cita-cita.

Berjelaskan penjelasan tersebut, media pembelajaran merupakan satu kesatuan dengan proses pembelajaran. Media pembelajaran juga telah digunakan sejak zaman Nabi Adam atau sejak awal manusia diciptakan di bumi. Media pembelajaran juga digunakan untuk segala usia, kalangan, dan golongan. Dengan demikian, media pembelajaran hendaknya diterapkan dalam setiap proses pembelajaran.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 2**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar subbagian berikutnya!

1. Kapan media pembelajaran mulai digunakan?
2. Kapan Anda mengenal media pembelajaran pertama kali?
3. Bagaimana pendapat Anda tentang penggunaan media pembelajaran dalam proses penanganan manusia yang meninggal dunia?
4. Jelaskan contoh penggunaan pada zaman prasejarah yang meliputi!
 - a. Siapa yang menggunakan media pembelajaran?
 - b. Media pembelajaran seperti apa?
 - c. Dan apa tujuan media pembelajaran tersebut?

1.3 JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menyebutkan jenis media pembelajaran berdasarkan panca indera
2. Mampu memberikan contoh pada setiap jenis media pembelajaran
3. Mampu menjelaskan jenis jenis media pembelajaran
4. Mampu mebuat peta konsep jenis media pembelajaran

❖ Uraian

Al-Qasimi dan Assayyid (1991) menjelaskan bahwa media pembelajaran dibagi menjadi lima jenis. Kelima jenis tersebut meliputi (1) papan tayang, (2) perangkat keras contoh media pembelajaran, (3) gambar/ visual, (4) benda tiga dimensi, dan (5) program komputer. Kelima jenis media pembelajaran tersebut diperinci sebagai berikut.

Papan Tayang, merupakan media pembelajaran berbasis papan. Adapun contohnya adalah papan tulis, papan pengumuman, papan madding, papan flannel, dan papan lainnya yang digunakan dalam pembelajaran.

Perangkat Keras, merupakan perangkat untuk mnyampaikan materi ke siswa. Maedia ini terdiri atas audio dan visual. Adapun contoh audio meliputi radio, rekaman, mp3, laboratorium bahasa. Sedangkan contoh visual meliputi slide, OHP, dan LCD.

Gambar/ Visual, media pembelajaran berbasis gambar-gambar. Adapun contohnya meliputi gambar berseri, gambar emotif, gambar peta, dari majalah dan poster.

Benda Tiga Dimensi, merupakan media pembelajaran tiga dimensi. Adapun contohnya meliputi model, maket, dan permainan mini.

Program Komputer, merupakan media pembelajaran berbasis program interaktif komputer.

Penjelasan tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1.3 Peta Konsep Jenis Media Pembelajaran

1.3.1 Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Indera Penyerap

Jenis media pembelajaran berdasarkan indera penyerap dikelompokkan menjadi empat. Keempat media tersebut yakni media audio, media visual, media audio-visual, dan multimedia.

a) Media Audio

Media audio merupakan media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera pendengar. Media audio pada umumnya digunakan untuk kemampuan menyimak. Contoh media audio meliputi radio, rekaman, lagu, dan program laboratorium bahasa. Contoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1.3 Media Pembelajaran Audio

b) Media Visual

Media visual merupakan media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera penglihat. Contoh media visual meliputi berbagai jenis gambar, bagan, grafik, peragaan, dan film. Media visual secara umum dibagi menjadi dua

yakni dengan menggunakan proyektor dan tanpa proyektor (Asrori and Ahsanuddin 2015). Kedua pembagian tersebut diperinci sebagai berikut.

1) Media Visual Berproyektor

Pada zaman dahulu, sering kita jumpai media visual berproyektor. Adapun contohnya Transparansi OHP, Film Strip, Slide, dan tayangan power point. Transparansi OHP dan Film Strip sudah jarang dipakai saat ini. Media visual ini digantikan oleh slide dan tayangan power point.

Slide, alat tersebut sering disebut dengan LCD Proyektor. merupakan alat untuk menampilkan tayakan power point, ms. Word, dan tampilan komputer lainnya dengan dipantulkan ke layar yang datar. LCD Proyektor lebih maju dan merupakan teknologi lanjutan dari *Overhead Projector* (OHP). OHP saat ini sudah jarang digunakan karena tidak efektif dan efisien.

2) Media Visual tanpa Proyektor

Media visual yang tidak menggunakan alat proyeksi. Adapun contohnya meliputi:

- Benda dan aktivitas nyata
- Benda dan aktivitas buatan
- Gambar
- Papan

c) Media Audio-Visual

Media visual merupakan media untuk menyampaikan pesan, materi, dan informasi dengan menggunakan indera penglihat dan pendengar. Kedua indera tersebut digunakan secara terpadu.



Rekaman Video



Siaran Televisi

Gambar 1.4 Media Pembelajaran Audio-Visual

d) Multimedia

Multi media merupakan media yang mengintegrasikan audio-visual dengan teks, warna, dan musik (Sudrajat 2008). Media tersebut yang gencar berkembang di era saat ini. Apalagi saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi juga berkembang dengan pesat. Media pembelajaran tersebut berbasis multimedia yang mengintegrasikan indera penglihatan dan pendengaran. Media tersebut juga mengintegrasikan visual diam dan bergerak, teks, audio, komputer, animasi, dan teknologi informasi dan komunikasi.

Asyhar menjelaskan bahwa, multimedia merupakan media yang mengintegrasikan suara dan teks (Asyhar 2011). Jika seperti hal tersebut, maka televisi, powerpoint menjadi golongan multimedia. Asyhar juga menjelaskan perbedaan antara audio-visual dengan multimedia. Jika multimedia seperti video rekaman, maka multi media seperti media komputer interaktif dan non-interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media pembelajaran yang berbasis komputer dan mengintegrasikan berbagai jenis media.

Berdasarkan sejarahnya, multimedia berawal dari media audio-visual yang dikembangkan. Multi media dikembangkan dengan berbagai unsur meliputi suara, teks, gerak, warna, dan lainnya. Jika mengacu pada hal tersebut, media audio-visual pada dasarnya sama dengan multimedia. Maka contoh multimedia bisa merupakan pentas drama, pentas music, dan pementasan pameran. Namun sekali lagi, multi media lebih cenderung dengan media berbasis komputer dan teknologi digital.

1.3.2 Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Keasliannya

Berdasarkan keasliannya, media pembelajaran dibagi menjadi dua. Media tersebut yakni media pembelajaran asli dan media pembelajaran tiruan. Adapun contoh media pembelajaran asli misalkan jam dinding, meja, kursi, pintu, jendela, dan lampu. Sedangkan contoh media pembelajaran tiruan misalkan tiruan rumah, tiruan motor atau mobil, dan tiruan pesawat terbang.

Masing-masing media baik asli maupun tiruan memiliki kelemahan dan kekurangan masing-masing. Kelebihan media asli, tentunya siswa mampu memperhatikan bentuk asli sehingga lebih gampang memahaminya. Sedangkan kelemahan media asli, tidak mudah mobilisasi/ pindah, efektif tempat. Adapun kelebihan media tiruan adalah mudah dipindah-pindahkan, efektif tempat, dan terjangkau. Sedangkan kelemahan media tiruan, tentunya tidak sama persis dengan media asli. Sehingga siswa terkadang kurang

mampu memahaminya. Dengan demikian pemilihan media asli dan tiruan dapat dilihat dari beberapa faktor.

1.3.3 Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Ciri Fisik

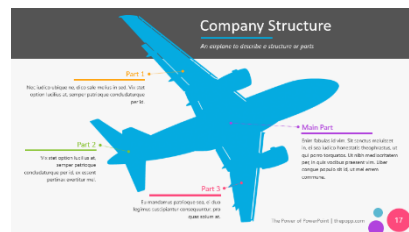
Berdasarkan ciri fisik, media pembelajaran dibagi menjadi empat. Keempat media pembelajaran tersebut meliputi, (a) media pembelajaran dua dimensi (2D), (b) media pembelajaran tiga dimensi (3D), media pembelajaran pandang diam, dan media pembelajaran pandang gerak. Pada dasarnya, keempat media tersebut merupakan media pembelajaran berbasis media visual (penglihatan). Ciri fisik dan karakter keempat media tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a) Media Pembelajaran Dua Dimensi (2D)

Media pembelajaran dua dimensi (2D) merupakan media pembelajaran yang hanya diamati dari satu arah yakni dimensi panjang dan lebar. Media tersebut tidak memiliki dimensi volume. Media dua dimensi ini juga dapat ditampilkan dengan media proyeksi. Adapun contoh media tersebut meliputi gambar bidang datar, grafik, tabel, bagan, peta, dan kartu. Contoh media tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Grafik



Bagan Struktur

Tabel

Gambar 1.5 Media Pembelajaran Dua Dimensi

b) Media Pembelajaran Tiga Dimensi (3D)

Media pembelajaran tiga dimensi (3D) merupakan media pembelajaran yang memiliki tampilan dengan dapat diamati dari

berbagai arah. Media tersebut memiliki panjang, lebar, tinggi, dan tebal. Sehingga media tersebut memiliki volume atau isi. Adapun contoh media tersebut meliputi benda sesungguhnya, benda tiruan, tiruan model, globe, prototipen, dan benda lainnya yang memiliki volume. Contoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Globe



Replika Mobil

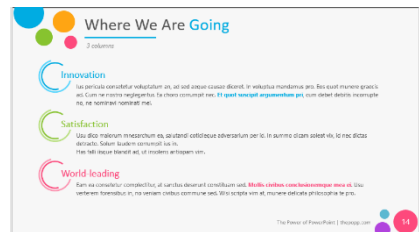
Gambar 1.6 Media Pembelajaran Tiga Dimensi

c) Media Pembelajaran Pandang Diam

Media pembelajaran pandang diam merupakan media pembelajaran dengan alat proyeksi dengan menampilkan gambar yang diam atau tidak bergerak. Adapun contoh media tersebut misalkan foto, tulisan teks, gambar, yang ditampilkan pada layar yang diam atau tidak bergerak. Contoh lainnya adalah tayangan film strip, slide, dan powerpoint yang tidak bergerak.



Powerpoint



Tulisan Teks

Gambar 1.7 Media Pembelajaran Pandang Diam

d) Media Pembelajaran Pandang Gerak

Media pembelajaran pandang gerak merupakan media pembelajaran dengan alat proyeksi dengan menampilkan gambar yang bergerak di layar. Adapun contoh media tersebut misalkan VCD, Film, siaran TV, dan Sinetron yang ditampilkan pada layar

bergerak. Layar yang dimaksudkan juga meliputi TV, monitor, komputer, dan LCD. Contoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Rekaman Video



Siaran Televisi

Gambar 1.8 Media Pembelajaran Pandang Gerak

1.3.4 Jenis Media Pembelajaran Berdasarkan Proyektor

Berdasarkan proyektor, media pembelajaran dibagi menjadi dua. Kedua pembagian tersebut yakni media pembelajaran menggunakan proyektor dan tidak menggunakan proyektor. Hal tersebut telah diperjelas pada sub bagian media pembelajaran visual (1.3.1)

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 3**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar subbagian berikutnya!

1. Sebutkan jenis media pembelajaran berdasarkan alat indera! Jelaskan!
2. Berikan contoh masing-masing tiga untuk jawaban no 1!
3. Bentuklah kelompok kemudian buatlah peta konsep jenis-jenis media pembelajaran! Jelaskan!

1.4 MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

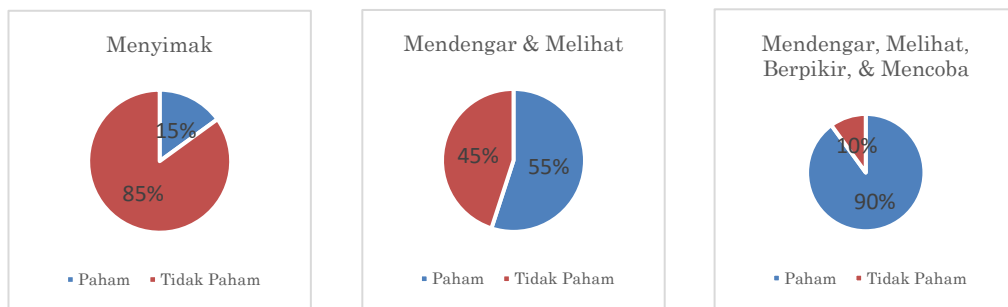
1. Mampu menjelaskan pentingnya media pembelajaran
2. Mampu menjelaskan penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa
3. Mampu menjelaskan pemahaman siswa antara yang menggunakan media pembelajaran dan tanpa media pembelajaran
4. Mampu membuat peta konsep dan kesimpulan manfaat media pembelajaran

❖ Uraian

Pada subbab ini akan dijelaskan manfaat media pembelajaran. Baca dan pahami keterangan berikut secara individu dan kelompok. Kemudian jawablah pertanyaan di bagian akhir sebagai evaluasi pemahaman kalian.

Pada bagian sebelumnya, telah dijelaskan bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Pesan atau informasi tersebut dapat ditangkap dengan indera penglihatan, pendengar, dan perpaduan antara indera penglihatan dan pendengar.

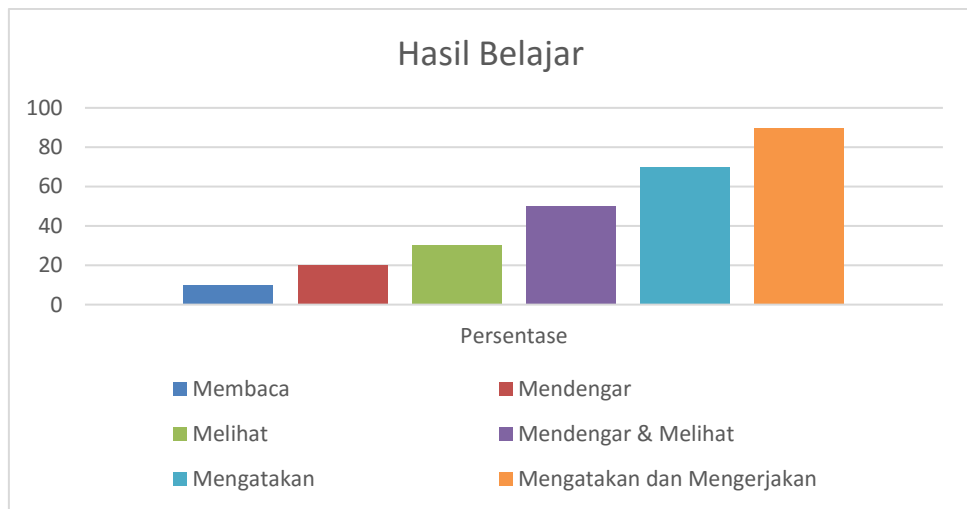
Ahli pendidikan beranggapan bahwa proses pembelajaran akan lebih bermakna jika melibatkan multi indera, kognisi, dan emosi sekaligus. Ahli pendidikan beranggapan pemahaman dengan media pembelajaran memiliki hubungan yang sebanding. Maknanya adalah semakin banyak melibatkan indera dan, kognisi, dan emosi maka semakin baik pula pemahaman siswa. Hal tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1.4 Tingkat Pemahaman Berdasarkan Indera (Soediatmo 1980)

Berdasarkan bagan 1.4 tersebut, diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa berdasarkan penggunaan media pembelajaran bermacam-macam. Jika menggunakan indera menyimak, maka tingkat pemahaman siswa kurang lebih 15%. Jika media pembelajaran menggunakan indera mendengar dan melihat, maka tingkat pemahaman siswa kurang lebih 55%. Dan jika menggunakan indera mendengar, melihat, berpikir, dan mencoba, maka tingkat pemahaman siswa mencapai 90%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahana siswa sebanding dengan media tangkap dari media pembelajaran. Semakin banyak melibatkan indera dan, kognisi, dan emosi maka semakin baik pula pemahaman siswa.

Selaras dengan penjelasan Soediatmo, Magnesen menjelaskan bahwa manusia belajar sepuluh persen dari yang dibaca, dua puluh persen dari yang didengar, tiga puluh persen dari yang dilihat, lima puluh persen dari yang didengar dan dilihat, tujuh puluh persen dari yang dikatakan, dan Sembilan puluh persen dari yang dikerjakan (Asrori and Ahsanuddin 2015). Hal tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



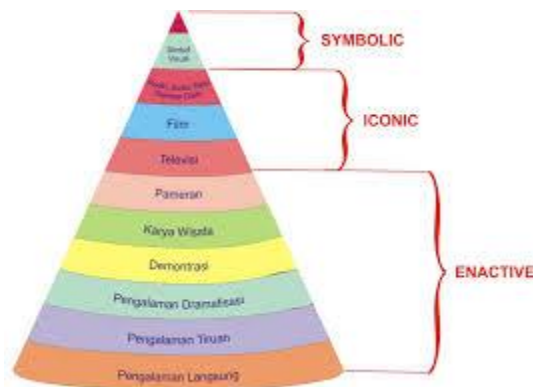
Bagan 1.5 Persentase Hasil Belajar

Berdasarkan bagan tersebut, diketahui bahwa persentase pemahaman yang paling rendah adalah dengan membaca. Sedangkan pemahaman yang paling tinggi adalah dengan mengatakan dan mengerjakan. Oleh karena itu, sebaiknya media pembelajaran mampu membuat siswa seolah-olah melakukan dan

mengerjakan. Sehingga pemahaman dan keberhasilan pembelajaran siswa memiliki persentasi yang paling tinggi.

Manusia belajar dari apa yang manusia lihat, apa yang manusia dengar, apa yang manusia kecap, apa yang manusia sentuh, apa yang manusia bau, dan apa yang manusia lakukan.

Tingkat penyerapan informasi yang diungkapkan Edgar Dale melalui berbagai pengalaman yang berbentuk kerucut dan dikenal dengan kerucut pengalaman Edgar Dale. Hal tersebut dapat dilihat pada bagan berikut.



Bagan 1.6 Kerucut Edgar Dale

Berdasarkan bagan 1.6 tersebut, diketahui bahwa tingkat penyerapan informasi dipengaruhi oleh stimulus. Secara umum stimulus dibagi menjadi tiga yakni mulai yang paling sederhana adalah symbol, ikonik, dan aktivitas. Semakin sederhana stimulus yang digunakan maka akan menghasilkan pemahaman yang semakin rendah dan begitupula sebaliknya. Bagan tersebut juga menggambarkan pembelajaran yang hanya menggunakan stimulus bunyi akan menghasilkan pemahaman yang terbatas. Jika ditambah dengan stimulus lain (pandangan, gerakan, dan bunyi), maka akan menghasilkan pemahaman yang lebih besar. Apalagi jika menggunakan stimulus pengalaman langsung dan nyata, maka siswa akan memiliki kadar pemahaman yang paling besar. Dengan demikian, media pembelajaran sebaiknya menggunakan stimulus yang kompleks atau perpaduan dari berbagai stimulus. Media pembelajaran juga diusahakan untuk menuntut siswa melakukan kegiatan nyata dan mendapat pengalaman baru.

Al-Qasimi menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki empat manfaat. Keempat manfaat tersebut meliputi (1) mengurangi ketergantungan terhadap kamus, (2) meningkatkan pemahaman siswa mengenai pemaknaan, (3) menambah menarik pembelajaran

sehingga menambah kesenangan dalam proses pembelajaran, dan (4) menambah stimulus dan peran keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Asrori and Ahsanuddin 2015).

Sedangkan Soeparno menyebutkan enam manfaat media pembelajaran. Keenam manfaat tersebut meliputi (1) meningkatkan fokus atau perhatian siswa, (2) meningkatkan motivasi belajar siswa, (3) meningkatkan pemikiran yang sistematis pada siswa, (4) memberikan pengalaman langsung atau nyata kepada siswa, (5) menjadikan pengalaman belajar menjadi ingatan jangka panjang, dan (6) menjadikan kegiatan belajar lebih bermakna (Soeparno 1988).

Menurut (Sudrajat 2008) media pembelajaran memiliki delapan manfaat. Kedelapan manfaat tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Mengatasi keterbatasan siswa dalam proses pembelajaran. Misalkan ketika siswa tidak mampu melihat objek pembelajaran secara langsung, maka dibawahlah objek tersebut ke hadapan siswa dengan media pembelajaran.
2. Mengatasi keterbatasan ruang kelas dalam tempat pembelajaran.
3. Menimbulkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Menghasilkan berbagai ragam pengamatan.
5. Memberikan pemahaman konsep dasar secara konkrit dan nyata.
6. Membangkitkan rasa ingin tahu, minat baru, dan keinginan.
7. Memberikan motivasi belajar dan merangsang siswa untuk belajar.
8. Memberikan pengalaman yang menyeluruh mulai abstrak hingga nyata.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 4**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar subbagian berikutnya! Tulislah jawaban di kertas dan bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan pentingnya keeberadaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran!
2. Jelaskan variasi media pembelajaran yang mampu menambah daya ingat dan pikir siswa!
3. Bandingkan antara siswa yang aktif dengan siswa yang pasif dalam proses pembelajaran! Jelaskan!
4. Buatlah peta konsep dan ringkasan manfaat media pembelajaran!

1.5 KRITERIA PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan pentingnya memahami kriteria pemilihan media pembelajaran.
2. Mampu menyebutkan kriteria pemilihan media pembelajaran.
3. Mampu menjelaskan kaidah umum penggunaan media pembelajaran.

❖ Uraian

Pada subbab ini akan dijelaskan kriteria pemilihan media pembelajaran. Baca dan pahami keterangan berikut secara individu dan kelompok. Kemudian jawablah pertanyaan di bagian akhir sebagai evaluasi pemahaman kalian.

Bagian sebelumnya telah diuraikan pengertian dan jenis media pembelajaran. Oleh karena itu, kita mampu memahami jenis media pembelajaran beserta pengertiannya. Dengan banyaknya jenis media pembelajaran tersebut, akan mengakibatkan kebingungan untuk menentukan media pembelajaran yang tepat. Tidak semua media pembelajaran bisa diaplikasikan dalam semua materi pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru sebaiknya memiliki kriteria dalam pemilihan media pembelajaran. Adapapun kriteria yang dimaksudkan meliputi:

1. Tingkat kesesuaian dengan materi pembelajaran. Misalkan media gambar berseri sesuai dengan materi cerita pendek dan tidak sesuai dengan materi menyimak.
2. Waktu, tenaga, dan biaya. Guru mempertimbangkan media yang efektif dan efisien.
3. Tingkat kemenarikan media pembelajaran. Semakin menarik media pembelajaran maka semakin tertarik siswa untuk mengikuti pembelajaran.
4. Tingkat kesesuaian dengan kemampuan siswa. Guru sebaiknya juga mempertimbangkan tingkat kemampuan siswa.
5. Tingkat akurasi isi media secara ilmiah.
6. Tingkat kemampuan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran.

(Asrori and Ahsanuddin 2015) menyebutkan beberapa pertanyaan yang mampu membantu dalam menentukan pemilihan media pembelajaran. Pertanyaan tersebut diuraikan sebagai berikut.

1. Apakah media pembelajaran mampu memberikan gambaran yang nyata terhadap materi, pesan, dan pikiran yang disampaikan?
2. Apakah media pembelajaran mampu mewujudkan instrumen tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan?
3. Apakah media pembelajaran mampu memberikan kejelasan makna pembelajaran?
4. Apakah media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa?
5. Apakah media pembelajaran sesuai dengan karakter guru?
6. Apakah media pembelajaran sudah efektif dan efisien?

Berdasarkan paparan tersebut, kita mampu untuk menentukan kriteria pemilihan media pembelajaran yang tepat. Namun pemilihan media pembelajaran yang tepat belum menjamin kualitas penggunaannya. Hal tersebut karena kriteria pemilihan dan penggunaan media pembelajaran merupakan dua hal yang berbeda. Oleh karena itu, guru juga sebaiknya memperhatikan kaidah penggunaan media pembelajaran.

Asrori menyebutkan ada tiga kaidah penggunaan media pembelajaran. Ketiga hal tersebut meliputi.

1. Menjahui bentuk formal media. Media pembelajaran harus sesuai dan relevan dengan materi pembelajaran. Jika tidak sesuai dan relevan, maka media pembelajaran tidak memiliki makna.
2. Tidak memenuhi jam pelajaran. Media pembelajaran juga memperhatikan jam pelajaran. Jika tidak sesuai (kurang/lebih), maka penggunaan media pembelajaran akan sulit untuk diterapkan.
3. Kesesuaian media dengan karakter siswa. Siswa memiliki tingkat berpikir dan pengalaman yang berbeda-beda. Dengan demikian media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan karakter siswa. (Asrori and Ahsanuddin 2015)

Soediatmo memaparkan empat kaidah penggunaan bahasa. Keempat kaidah tersebut meliputi.

1. Media pembelajaran memiliki tingkat visibilitas yang baik/tingkat keterbacaan yang baik.
2. Media pembelajaran sesuai dengan jumlah siswa dan ukuran kelas.
3. Media pembelajaran ditayangkan pada waktu yang diperlukan saja. Media pembelajaran tidak perlu ditampilkan dari awal hingga akhir.

- Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan (tidak kurang dan tidak lebih) (Asrori and Ahsanuddin 2015).

Sutjiono menjelaskan bahwa pemilihan media pembelajaran memiliki enam prinsip. Keenam prinsip tersebut dirumuskan dalam akronim *ACTION*. Keenam prinsip tersebut diuraikan sebagai berikut (Sutjiono 2005).

- A** = *Acces* (kemudahan akses)
- C** = *Cost* (biaya)
- T** = *Technology* (ketersediaan teknologi dan pengoperasi)
- I** = *Interactivity* (interaksi dua arah)
- O** = *Organization* (dukungan lembaga)
- N** = *Novelty* (kebaruan media)

Sudrajat menguraikan kriteria utama dalam pemilihan media pembelajaran adalah kesesuaian antara media pembelajaran dengan tujuan kompetensi yang akan dicapai. Adapun table hubungan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

JENIS MEDIA	1	2	3	4	5	6
Gambar Diam	S	T	S	S	R	R
Gambar Hidup	S	T	T	T	R	R
Televisi	S	S	T	S	R	S
Objek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programmed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku Teks Tercetak	S	R	S	S	R	S

Keterangan:

- Belajar informasi factual
- Belajar pengenalan visual
- belajar prinsip, konsep, dan aturan
- Prosedur belajar
- Penyampaian keterampilan persepsi motorik
- Mengembangkan sikap, opini, dan motivasi

- R: Rendah
S: Sedang
T: Tinggi

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 5**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

- Apakah guru harus memilih media pembelajaran? Jelaskan!

2. Menurut anda, apa yang terjadi jika guru tidak memilih media pembelajaran? Jelaskan!
3. Jelaskan kriteria dan kaidah memilih media pembelajaran!
4. Buatlah peta konsep dan ringkasan kriteria dan kaidah memilih media pembelajaran!

DAFTAR RUJUKAN

- Asrori, Imam, and Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Effendy, A. F. 1984. *Media Pengajaran Bahasa*. Malang: Pustaka Lisan.
- Soediatmo. 1980. *Teknik Penyajian Materi*. Jakarta: BP7 Pusat.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. "Pengertian, Fungsi, Dan Jenis Media Pembelajaran." 2008.
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>.
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Penabur* IV: 76–84.
www.bpkpenabur.or.id.

BAGIAN 2

MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

❖ Deskripsi

Bagian kedua ini menguraikan media pembelajaran sederhana dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Bagian ini memiliki kesamaan dengan bagian pertama dalam hal teori. Namun bagian kedua ini disertai dengan contoh dan penggunaan media pembelajaran. Dengan demikian, bagian kedua ini lebih lengkap dan praktis dibandingkan dengan bagian pertama.

Bagian kedua ini menguraikan khusus media pembelajaran yang bersifat sederhana untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut berbeda dengan bagian pertama yang hanya menjelaskan media pembelajaran secara umum. Dengan demikian, pembaca buku ini lebih bisa mendalami media pembelajaran sederhana untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

Bagian kedua ini menguraikan tiga topik pembahasan. Ketiga topik tersebut meliputi (1) kartu sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, (2) gambar sederhana sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia, dan (3) bahan otentik sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Media kartu sederhana dijadikan awal dari bagian kedua ini. Hal tersebut karena kartu sederhana lebih banyak yang mengenal dan lebih sederhana dibandingkan dengan dua media lainnya.

Pembahasan yang kedua yakni gambar sederhana. Hal tersebut karena gambar sederhana lebih familiar dibandingkan dengan bahan otentik. Selain itu gambar sederhana lebih sering kita jumpai dan mudah ditemukan. Namun, pada dasarnya gambar sederhana tidak mutlak hanya untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Gambar sederhana merupakan media yang umum digunakan dalam segala materi pembelajaran. Oleh karena itu, bagian kedua ini lebih difokuskan pada penggunaan media tersebut.

Pembahasan yang ketiga yakni bahan otentik. Hal tersebut karena penggunaan bahan otentik dalam media pembelajaran lebih jarang dipakai jika dibandingkan dengan kartu dan gambar. Selain itu juga bahan otentik jarang dijumpai di Indonesia.

❖ Kata-Kata Kunci

Media pembelajaran
Kartu sederhana
Gambar sederhana
Bahan otentik

2.1 KARTU SEDERHANA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan makna dan jenis kartu
2. Mampu menghubungkan jenis kartu dengan kegiatan berbahasa
3. Mampu menjelaskan penggunaan kartu dalam pembelajaran bahasa Indonesia
4. Mampu mempraktikkan penggunaan kartu sederhana dalam kegiatan berbahasa
5. Mampu mempraktikkan penggunaan kartu sederhana dalam pembelajaran bahasa Indonesia

❖ Uraian

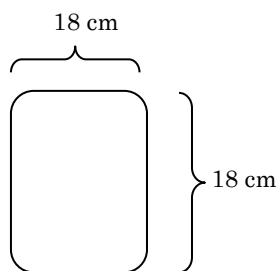
Subbagian ini menjelaskan kartu sederhana sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun uraian yang dijelaskan meliputi makna dan jenis kartu, kartu dan kegiatan berbahasa, dan penggunaan kartu dalam permainan berbahasa. Hal tersebut diperinci sebagai berikut.

2.1.1 Makna dan Jenis Kartu

Kartu merupakan benda berbahan dasar kertas dan berbentuk persegi panjang untuk keperluan tertentu (Ridwan 2006). Subbagian ini memaparkan jenis kartu sederhana yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. subbagian ini juga memaparkan contoh dan bidang penggunaannya. Adapun jenis kartu tersebut meliputi (a) kartu kilat (*flash card*), (b) kartu kata, (c) kartu kalimat, (d) kartu tanya jawab, dan (e) kartu peran.

a) Kartu Kilat (*Flash Card*)

Kartu kilat (*flash card*) merupakan kartu berisi kata atau gambar. Kartu tersebut pada umumnya berbentuk persegi atau persegi panjang. Adapun ukuran kartu tersebut 18cm x 24cm. Pada dasarnya kartu tersebut mampu untuk merangsang atau stimulus siswa untuk berkreasi. Hasil kreasi tersebut misalkan puisi, cerita, dan teks ilmiah. Bagus tidaknya rangsangan akrtu atau stimulus berdasarkan gambar dalam kartu. Semakin gambar kartu emotif maka semakin baik pula kartu tersebut. Adapun contoh kartu kilat dapat dilihat pada gambar berikut.



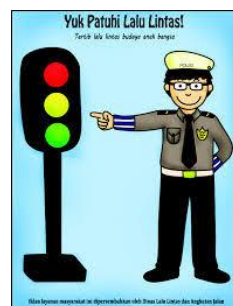
Ukuran Kartu Kilat



Gambar Saja
(Dokter)



Kata Saja
(Bahagia)



Gambar dan Kata



Gambar di depan Kata di belakang

Gambar 2.1 Contoh Kartu Kilat

Media pembelajaran kartu kilat pada umumnya untuk merangsang atau stimulus imajinasi siswa. Selain itu juga dapat digunakan stimulus pendapat dan kesan siswa terhadap isi kartu tersebut. Berikut ini salah satu contoh langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu kilat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Langkah pembelajaran menulis puisi

1. Siswa mendapat gambar emotif pertama dari guru (gambar hutan lestari).
2. Siswa mengungkapkan isi dan pendapat terkait dengan gambar pertama tersebut.
3. Siswa mendapat gambar emotif kedua dari guru (gambar penebangan liar).
4. Siswa mengungkapkan isi dan pendapat terkait dengan gambar kedua tersebut.
5. Siswa mendapat gambar emotif ketiga dari guru (gambar hutan rusak).
6. Siswa mengungkapkan isi dan pendapat terkait dengan gambar kedua tersebut.
7. Siswa mendapat tugas untuk menulis puisi bebas berdasarkan rangkaian gambar emotif yang diberikan.

Keterangan:



Hutan Lestari



Penebangan Liar



Hutan Rusak

Gambar 2.2 Proses Pembelajaran Menulis Puisi dengan Kartu Kilat

b) Kartu Kata

Kartu kata merupakan kartu khusus berisi kata-kata tertentu. Perbedaan dengan kartu kilat adalah kartu kata pada umumnya lebih kecil. Ukuran kartu kata yakni 10cm x 10 cm. Selain itu kartu kata lazimnya digunakan untuk menyusun kalimat sesuai dengan struktur kalimat yang benar. Kartu kata juga dapat digunakan untuk menentukan pasangan kata yang benar dan membedakan jenis kata. Kartu kata dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.3 Contoh Kartu Kata

Gambar tersebut dapat digunakan untuk media pembelajaran merangkai kalimat. Sehingga terbentuk kalimat yang benar, efektif, dan efisien. Berikut ini salah satu contoh langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan kartu kilat dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Langkah menulis kalimat berpola SPOK

1. Siswa membentuk kelompok.
2. Siswa dalam kelompok mendapat kata-kata dari guru.
3. Siswa membaca dan menunjukkan kartu kata yang didapat.
4. Siswa merangkai kata dalam kelompok menjadi sebuah kalimat berpola SPOK.
5. Kelompok yang lain memberikan koreksi dan komentar.
6. Bergantian dengan kelompok lain.

Dengan menggunakan media tersebut, siswa lebih merasa menarik dan menyenangkan. Proses pembelajaran tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

Perhatikan gambar berikut.



Gambar 2.4 Proses Pembelajaran Menulis Kalimat SPOK

c) Kartu Kalimat

Kartu kalimat merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia dengan isi kalimat-kalimat. Media tersebut lazimnya digunakan untuk media pembelajaran membaca dan menyimak. Adapun cara menggunakannya adalah kartu depan dituliskan kalimat pertama. Bagian belakang dituliskan kalimat kedua. Siswa bergantian ada yang membaca dan ada yang menyimak. Selain itu kartu kalimat ini bisa meningkatkan kreatifitas menciptakan kalimat. Adapun caranya adalah siswa melanjutkan kalimat yang telah dibacakan temannya dengan kalimatnya sendiri. Adapun contohnya dapat dilihat pada gambar berikut.

Ahmad sholat magrib di masjid. (kartu depan)

Ahmad belajar mengaji di masjid. (kartu belakang)

Gambar 2.5 Kartu Kalimat

Gambar tersebut merupakan contoh kartu kalimat. Kalimat dalam kartu tersebut disesuaikan dengan kemampuan siswa. Jika mengajar tingkat dasar, maka gunakan kalimat utuh seperti contoh tersebut. Jika mengajar tingkat mahir, maka bisa dikembangkan dalam bentuk paragraf bahkan wacana. Adapun contoh dan langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia dengan kartu kalimat dapat dilihat sebagai berikut.

Langkah membaca dan menyimak dengan kartu kalimat

1. Siswa mendapat kartu kalimat secara acak.
2. Siswa membaca satu kartu dan siswa lain menyimak.
3. Siswa lain menyambung kalimat dengan membaca kartu kalimat berikutnya, dan seterusnya.
4. Siswa lain menyimak pembacaan kalimat tersebut.
5. Siswa lain melanjutkan dalam bentuk paragraph atau wacana.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kalimat ini sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca dan menyimak. Bahkan bisa dikembangkan dalam pembelajaran menulis.

d) Kartu Tanya Jawab

Kartu tanya jawab merupakan kartu yang berisi pertanyaan dan jawaban. Penggunaan kartu ini penting untuk kemahiran bertanya dan menjawab. Adapaun isi pernyataan tersebut berurutan dari yang paling sederhana ke pertanyaan rumit. Pentingnya media ini karena sering sekali penggunaan bahasa Indonesia tidak menggunakan kata tanya yang tepat dalam bertanya. Adapun contoh kartu tanya jawab dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.6 Kartu Tanya Jawab

Berdasarkan gambar tersebut terlihat bahwa urutan pertanyaan yang paling mudah ke yang paling rumit adalah Apa, Dimana, Kapan, Siapa, Mengapa, dan Bagaimana. Pertanyaan tersebut bisa disingkat akronim ADIKSIMBA. Selain itu gambar tersebut menunjukkan pasangan untuk masing-masing pertanyaan. Pemanfaatan kartu tanya jawab tersebut bisa digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi wawancara reportase. Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

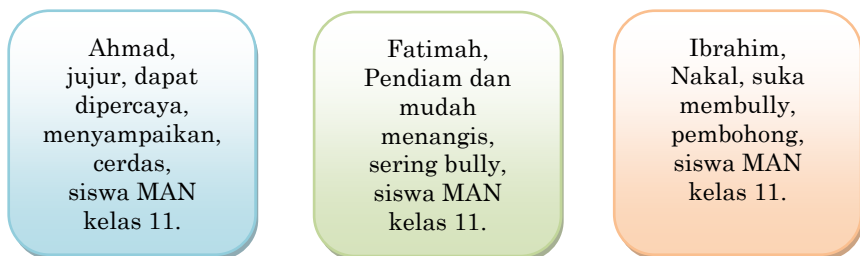
Langkah kegiatan pembelajaran wawancara reportase

1. Siswa membentuk kelompok
2. Siswa menentukan informasi apa yang akan dicari
3. Siswa menentukan sumber informan yang akan diwawancarai
4. Siswa menyusun pertanyaan sesuai dengan kebutuhan
5. Siswa melakukan wawancara
6. Siswa mencatat jawaban dari sumber informasi
7. Siswa membuat berita kesimpulan berdasarkan informasi wawancara

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu kalimat ini sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca dan menyimak. Bahkan bisa dikembangkan dalam pembelajaran menulis.

e) Kartu Peran

Kartu peran merupakan kartu yang berisi dekripsi singkat tokoh, situasi, dan peran yang dimainkan oleh seseorang. Siswa diberikan kartu peran secara acak yang berisi tokoh, situasi, dan peran. Siswa dituntut untuk improvisasi dalam mengucapkan dan bergerak. Dengan demikian siswa dituntut juga untuk berpikir secara cepat dan spontan.



Gambar 2.7 Kartu Peran

Gambar tersebut merupakan contoh kartu peran. Tingkat detail dalam kartu peran ditentukan seorang guru. Dalam kartu tersebut terlihat nama tokoh yakni Ahmad, Fatimah, dan Ibrahim. Selain itu juga terlihat sikap dan karakter pada masing-masing tokoh. Kartu peran tersebut juga terdapat lokasi dan kedudukan seorang tokoh. Dengan demikian, siswa berpikir keras untuk berperan secara spontan dan cepat. Kartu tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bermain peran. Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran bermain peran

1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa mendapat kartu peran secara acak
3. Siswa berdiskusikan secara kelompok
4. Siswa kelompok tampil di depan kelas
5. Siswa lain menyimak penampilan
6. Siswa mencatat jalannya cerita dan amanat cerita

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media kartu peran ini sesuai digunakan dalam pembelajaran bermain peran. Bermain peran tersebut mampu mengasah keempat kemampuan berbahasa Indonesia.

2.1.2 Kartu dan Kegiatan Berbahasa

Media pembelajaran kartu dapat digunakan dalam berbagai kegiatan pembelajaran berbahasa. Adapun kegiatan tersebut meliputi (a) kegiatan klasikal, (b) individu, (c) berpasangan, (d) kelompok, dan (e) antar kelompok. Adapun kelima kegiatan tersebut diperinci sebagai berikut.

a) Kegiatan Klasikal

Kegiatan klasikal merupakan kegiatan pembelajaran di kelas dengan penugasan yang sama dan dikerjakan secara serentak. Kartu yang dibutuhkan dalam kegiatan klasikal ini tentunya memiliki ukuran yang lebih besar. Sehingga kartu tersebut memiliki keterbacaan yang jelas ke semua siswa.

Contoh penggunaan kartu dalam kegiatan klasikal misalkan pada materi teks deskripsi. Siswa disediakan gambar bangunan ataupun Gedung yang besar dan siswa pun bisa mendeskripsikannya. Untuk membantu siswa dalam mendeskripsikan gambar tersebut, dapat dibantu dengan

memberikan pertanyaan sebagai stimulus. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.8 Monas Jakarta

Pertanyaan stimulus yang digunakan untuk media gambar tersebut meliputi.

1. Gambar apa yang kalian lihat?
2. Dimanakah gambar tersebut berada?
3. Kapan bangunan tersebut dibangun?
4. Siapa saja yang berada dalam gambar tersebut?
5. Mengapa bangunan tersebut dibangun?
6. Bagaimana proses pembuatannya dan keadaan sekarang?

Dengan menggunakan pertanyaan tersebut, mampu memberikan stimulus siswa dalam mendeskripsikan gambar tersebut. Demikian merupakan contoh kegiatan klasikal.

b) Kegiatan Kelompok

Kegiatan kelompok merupakan kegiatan pembelajaran yang dilakukan lebih dari dua siswa. Penentuan jumlah kelompok dan anggota kelompok disesuaikan dengan tingkat efektif dan efisien. Penentuan kelompok juga ditentukan dengan materi pembelajaran.

Contoh kegiatan kelompok dengan menggunakan media kartu adalah sebagai berikut.

1. Kelompok diberikan tugas tertentu dengan menggunakan kartu, misalkan merangkai kata menjadi kalimat yang berpola SPOK.
2. Kelompok menuliskan satu paragraph berdasarkan stimulus gambar.
3. Permainan kelompok, kelompok berikan kesempatan dengan cepat menjawab singkat kartu tanya jawab.

4. Pesan berantai dalam kelompok. Siapa yang cepat dan tepat itulah kelompok yang menang.
5. Kartu masalah. Kelompok berdiskusi menyelesaikan masalah tersebut.

Cara yang digunakan media kartu dalam kelompok masih banyak lagi, sekali lagi hal tersebut ditentukan dengan kondisi dan situasi pembelajaran di kelas.

c) Kegiatan Antar Kelompok

Kegiatan antar kelompok merupakan kegiatan pembelajaran dengan melibatkan kelompok satu dengan kelompok yang lain. Adapun perbedaannya dengan kelompok adalah kegiatan pembelajaran fokus pada siswa dalam kelompok, sedangkan antar kelompok fokus pada kelompok dalam kelas. Persainya yang terjadi adalah persaingan antar kelompok. Dengan kegiatan ini kekompakan tim/ kelompok sangat memengaruhi keberhasilan kelompok.

Media pembelajaran kartu mampu digunakan dalam kegiatan antar kelompok. Contoh kegiatan tersebut sebagai berikut.

1. Antar kelompok diberikan tugas tertentu dengan menggunakan kartu, misalkan wacana berdasarkan kartu yang diperoleh.
2. Antar kelompok menuliskan satu wacana berdasarkan stimulus gambar.
3. Permainan antar kelompok, antar kelompok berikan kesempatan dengan cepat menjawab singkat kartu tanya jawab.
4. Pesan berantai antar kelompok. Siapa yang cepat dan tepat itulah kelompok yang menang.
5. Kartu masalah. Antar kelompok berdiskusi menyelesaikan masalah tersebut.

Cara yang digunakan media kartu dalam kelompok masih banyak lagi, sekali lagi hal tersebut ditentukan dengan kondisi dan situasi pembelajaran di kelas.

2.1.3 Penggunaan Kartu dalam Permainan Berbahasa

Permainan bahasa merupakan pembelajaran bahasa Indonesia dengan disertai dengan unsur hiburan (*refreshing*) dan bersaing. Pada dasarnya permainan berbahasa hamper sama dengan latihan berbahasa. Adapun perbedaannya pada unsur hiburan dan bersaing. Selain itu permainan berbahasa juga terdapat unsur kerjasama, waktu, dan persaingan baik antarsiswa maupun antarkelompok.

Guru bebas memilih antara latihan berbahasa ataupun permainan berbahasa. Guru bisa memodifikasi latihan berbahasa dengan permainan berbahasa. Hal tersebut bertujuan untuk pembelajaran lebih terasa menyenangkan, tanpa beban, tidak takut salah, dan tidak membosankan. Sebelum memulai permainan, guru harus menjelaskan aturan permainan agar permainan berjalan sesuai dengan rancangan.

Salah satu contoh permainan bahasa adalah dengan menggunakan kartu kilat (*flashcard*). Permainan tersebut bisa dimodifikasi siapa cepat dia dapat. Guru dengan cepat menunjukkan kartu kilat. Siswapun dituntut untuk berpikir cepat dan membuat kalimat. permainan tersebut melatih kecepatan membaca, berpikir, dan memproduksi kalimat.

Contoh permainan bahasa tidak terbatas. Berikut beberapa contoh permainan bahasa yakni menebak, mengingat, dan berimajinasi. Ketiga permainan tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a) Langkah Permainan Berbahasa Menebak

1. Siswa disediakan gambar sebanyak 15-20 dari majalah, koran, atau buku.
2. Siswa diberikan waktu untuk memperhatikan seksama.
3. Siswa menebak gambar yang telah dicampur dan dibalik di meja guru
4. Siswa mendeskripsikan gambar tersebut dengan keras di depan kelas dan siswa lain menyimak dan seterusnya
5. Seluruh siswa membuat kesimpulan kegiatan pembelajaran

b) Langkah Permainan Berbahasa Mengingat

1. Siswa disediakan gambar dari majalah, koran, atau buku.
2. Siswa diberikan waktu satu hingga dua menit untuk memperhatikan seksama.
3. Siswa mengingat gambar yang telah dibalik di meja guru.
4. Siswa mendeskripsikan gambar berdasarkan ingatan siswa.
5. Siswa menukarkan hasil tulisan siswa ke siswa lainnya.
6. Siswa lain saling mengoreksi hasil tulisan siswa.

c) Langkah Permainan Berbahasa Berimajinasi

1. Siswa diberikan gambar berseri
2. Siswa memperhatikan gambar berseri
3. Siswa berimajinasi terkait jalan cerita gambar berseri tersebut

4. Siswa menuliskan teks cerita fantasi berdasarkan gambar berseri
5. Siswa membacakan cerita fantasi di depan kelas dan siswa lain menyimak

Contoh tersebut merupakan contoh permainan berbahasa berimajinasi. Permainan tersebut sesuai untuk menggali ide kreatif siswa.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 6**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya!

1. Apa yang dimaksud dengan kartu sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia? jelaskan!
2. Sebutkan jenis kartu yang dapat digunakan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia! jelaskan!
3. Buatlah langkah pembelajaran baru dengan menggunakan kartu sebagai media pembelajaran! Jelaskan!

2.2 GAMBAR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan manfaat penggunaan media gambar
2. Mampu mengidentifikasi materi dalam pembelajaran bahasa Indonesia
3. Mampu mempraktikkan langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan gambar sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun uraian yang dijelaskan meliputi hakikat penggunaan media gambar, mengidentifikasi materi, mempraktikkan langkah penggunaan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

2.2.1 Hakikat Media Gambar

a) Definisi Media Gambar

Hamalik menjelaskan bahwa gambar merupakan segala sesuatu yang ditampakkan secara visual dan dalam bentuk dua dimensi (Hamalik 1986). Gambar tersebut juga dapat mencurahkan isi perasaan dan pikiran seseorang. Sedangkan menurut KBBI, Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar merupakan segala bentuk visual yang hanya dapat dilihat, namun tidak memiliki unsur suara atau audio untuk menyampaikan materi pembelajaran.

b) Fungsi Media Gambar

Fungsi media gambar yakni mendorong kegiatan belajar dengan memberikan pengalaman visual. Hal tersebut juga dapat mendorong motivasi belajar siswa. Selain itu media gambar juga mempermudah konsep yang abstrak atau kompleks menjadi lebih sederhana dan konkret sehingga lebih mudah dipahami. Adapun fungsi media gambar diperinci sebagai berikut.

Fungsi Atensi, merupakan fungsi media gambar yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi. Hal tersebut membuat siswa lebih memperhatikan isi pelajaran. Selain itu juga fokus pada makna visual dan teks pada pembelajaran.

Fungsi Afektif, merupakan fungsi media gambar dapat dinikmati siswa secara emosional. Hal tersebut mengakibatkan siswa lebih menikmati pembelajaran.

Fungsi Kognitif, merupakan fungsi media gambar dalam menyampaikan materi dengan lebih mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Hal tersebut mengakibatkan materi lebih cepat tersampaikan kepada siswa.

Fungsi Kompensatoris, merupakan fungsi media pembelajaran khusus siswa yang kesulitan memahami teks. Fungsi ini lebih bermanfaat ketika siswa tersebut lebih cepat memahami gambar. Dengan demikian siswa tersebut belajar mudah dan cepat paham.

c) Manfaat Media Gambar

Subana menjelaskan bahwa media gambar memiliki lima manfaat. Kelima manfaat tersebut meliputi meningkatkan daya tarik, mempermudah pengertian serta pemahaman, mempermudah pemahaman yang bersifat abstrak, memperjelas bagian yang penting dan memperbesar bagian yang bagian kecil, menyingkat suatu uraian (Subana and Sunarti 1998).

d) Jenis-Jenis Media Gambar

Media gambar memiliki berbagai macam atau jenis. Adapun jenis-jenis media gambar sebagai berikut

Realita, merupakan gambar dari benda nyata. Contohnya meliputi lukisan alam atau pemandangan.

Model, merupakan benda tiga dimensi yang merepresentasikan dari benda sebenarnya. Contohnya meliputi model rumah, mobil, dan gedung.

Benda Grafis, merupakan gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.

Display, merupakan bahan dari pameran yang dipasang di tempat tertentu.

e) Kelebihan dan Kekurangan Media Gambar

Purwanto dan Alim menjelaskan bahwa media gambar memiliki kelebihan dan kelemahan. Kelebihan dan kelemahan media gambar menurut (Purwanto and Alim 1997). Kelebihan media gambar meliputi (1) bersifat konkrit, realistis, menunjukkan pokok masalah, (2) mengatasi batasan ruang dan waktu, (3) mengatasi keterbatasan pengamatan, (4) memperjelas masalah dalam bidang

apa saja, dan (5) harganya murah, mudah didapatkan, dan digunakan.

Sedangkan kelemahan media gambar meliputi (1) menekankan persepsi indera mata saja, (2) terlalu kompleks dan kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran, dan (3) memiliki ukuran yang terbatas.

f) Contoh Media Gambar

Poster merupakan media gambar yang berbentuk ilustrasi yang sederhana. Poster dibuat dengan ukuran besar agar dapat dilihat dengan jelas. Adapun tujuan poster adalah untuk menarik perhatian yang isinya berupa bujukan dan memotivasi.

Kartun merupakan media gambar unik untuk menyampaikan pesan. Adapun karakter kartun adalah memiliki gambar animasi atau bukan gambar nyata.

Komik merupakan media gambar berupa animasi. Perbedaan dengan dengan kartun adalah jika komik memiliki alur cerita, maka kartun hanya satu gambar.

Gambar Fotografi merupakan media gambar yang berasal dari alat foto. Oleh karena itu, gambar fotografi pasti berupa gambar realita.

Grafik merupakan media gambar yang berasal dari angka-angka. Media grafik tersebut bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami angka-angka dan kenaikan ataupun penurunan.

Bagan merupakan kombinasi antara media grafis dengan foto. Bagan dirancang untuk menggambarkan suatu fakta dan gagasan dengan cara yang logis dan teratur. Adapun fungsi bagan yaitu untuk menampilkan perbandingan, jumlah relatif, proses, perkembangan, klasifikasi, dan organisasi.

Diagram merupakan gambaran umum yang digunakan untuk menjelaskan suatu data. Diagram tersebut bertujuan untuk mempercepat pemahaman siswa.

2.2.2 Model Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Media Gambar

Pada dasarnya hampir semua materi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bisa menggunakan media gambar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

No.	Materi		
	Kelas Tujuh	Kelas Delapan	Kelas Sembilan
1	Deskripsi	Berita	laporan
2	cerita fantasi	Iklan	pidato
3	Prosedur	Eksposisi	cerpen
4	laporan observasi	Puisi	tanggapan
5	puisi rakyat	Eksplanasi	diskusi
6	cerita rakyat	Ulasan	cerita inspirasi
7	Surat	Persuasi	
8		Drama	

Tabel 2.1 Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan paparan tabel tersebut, diketahui bahwa hampir semua materi pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran gambar. Namun media gambar tersebut tidak dapat sepenuhnya digunakan dalam semua materi tersebut. Media gambar harus digabungkan dengan media lain.

Selain materi tersebut, media gambar juga digunakan dalam materi yang secara umum ada dalam pembelajaran bahasa Indonesia dasar. Adapun materi tersebut meliputi kosakata, kata, frasa, kalimat, paragraf, dan wacana. Materi tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a) Kosakata

Penggunaan media gambar dalam materi kosakata meliputi padanan kosakata baru. Hal tersebut perlu diajarkan kepada siswa karena pada umumnya siswa tidak mengetahui padanan kata. Misalkan kosakata *email* lebih sering digunakan dari pada *surat elektronik*. Selain kosakata tersebut masih banyak lagi. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 2.9 Padanan Kosakata

Berdasarkan gambir tersebut, ternyata ada banyak padanan kosakata asing. Faktanya penggunaan istilah asing tersebut lebih sering digunakan dibandingkan dengan istilah Indonesia. Oleh karena padanan istilah tersebut perlu diajarkan sejak dini.

Media gambar tepat digunakan untuk mengajarkan padanan istilah asing tersebut. Berikut contoh pembelajaran media gambar pada padanan istilah Asing – Indonesia. Perhatikan simulasi berikut.

Langkah-langkah pembelajaran materi padanan istilah dengan media gambar

1. Siswa diberikan beberapa gambar padanan istilah Asing – Indonesia
2. Siswa memperhatikan gambar padanan tersebut
3. Siswa diberikan tebakan setelah gambar padanan ditutup
4. Siswa bergantian angkat tangan (aktif) untuk menjawab tebakan tersebut
5. Siswa mendapat sekor berdasarkan jawaban siswa
6. Siswa mendapat hadiah bagi yang mendapat sekor tertinggi

Berikut merupakan contoh gambar isitilah padanan kata dalam pembelajaran tersebut.

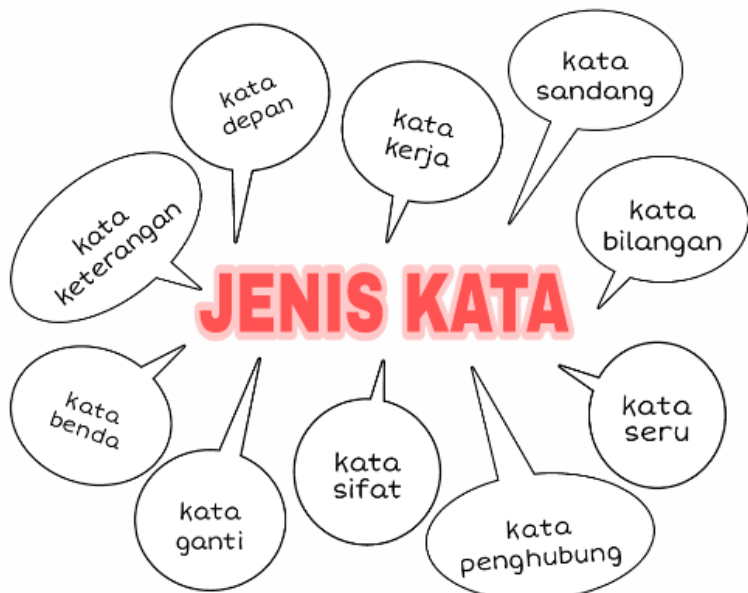




Gambar 2.10 Padanan Kosakata Asing - Indonesia

b) Kata

Media pembelajaran gambar juga bisa diterapkan dalam materi kata. Hal tersebut karena dalam materi kata khususnya masih banyak yang belum memahaminya. Selain itu pada umumnya pembelajaran materi kata itu menjenuhkan. Oleh karena itu, perang media gambar dalam materi kata penting. Berikut contoh gambar dalam materi kata.



Gambar 2.11 Peta Konsep Jenis Kata

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat bahwa kata terdiri atas sepuluh jenis. Penjelasan dengan gambar tersebut akan lebih

mudah dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan deskripsi dan ceramah. Berikut merupakan langkah pembelajaran media gambar dalam materi jenis kata.

Langkah-langkah pembelajaran materi jenis kata dengan media gambar

1. Siswa diberikan beberapa gambar 10 jenis kata
2. Siswa memperhatikan gambar padanan tersebut
3. Siswa diberikan contoh kata pada masing-masing jenis
4. Siswa mencari contoh kata lain pada masing-masing jenis
5. Siswa menyimpulkan pemahaman terkait jenis kata

c) Kalimat

Media pembelajaran gambar juga bisa diterapkan dalam materi kalimat khususnya kalimat aktif dan pasif. Hal tersebut karena dalam materi tersebut masih membingungkan bagi siswa. Selain itu pada umumnya pembelajaran kalimat menjenuhkan bagi siswa. Oleh karena itu, peran media gambar dalam materi tersebut penting. Berikut contoh gambar dalam materi kalimat aktif dan pasif.



Gambar 2.12 Kalimat Aktif – Kalimat Pasif

Berdasarkan gambar tersebut, terlihat antara kalimat aktif dan kalimat pasif berbeda. Selain itu juga dijelaskan singkat antara unsur perbedaannya. Penjelasan dengan gambar tersebut akan lebih mudah dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan deskripsi dan ceramah. Berikut merupakan langkah pembelajaran media gambar dalam materi kalimat aktif dan kalimat pasif.

**Langkah-langkah pembelajaran
materi jenis kata dengan media gambar**

1. Siswa ditampilkan gambar ilustrasi kalima aktif - pasif
2. Siswa memperhatikan ilustrasi gambar tersebut
3. Siswa medapat penjelasan terkait ilustrasi tersebut
4. Siswa mendapat gambar kosong dan membuat kalimat
5. Siswa membuat kalimat aktif -pasif dan seterusnya
6. Siswa menyimpulkan pemahaman kalimat aktif - pasif

Demikian materi pembelajaran bahasa Indonesia melalui media gambar. Materi yang di paparkan dalam buku ini terbatas kosakata, kata, dan kalimat. materi tersebut dapat dikembangkan ke materi lain seperti paragraf hingga wacana.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 7**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya!

1. Apa manfaat penggunaan media pembelajaran gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia? Jelaskan!
2. Identifikasilah materi bahasa Indonesia yang sesuai dengan media gambar!
3. Buatlah langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia dengan media gambar!
4. Praktikkanlah pembelajaran bahasa Indonesia dengan media gambar bersama kelompok!

2.3 BAHAN OTENTIK SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan konsep dasar bahan otentik
2. Mampu menjelaskan perbedaan bahasa antara bahan otentik dengan buku teks
3. Mampu mengidentifikasi bahan otentik untuk pembelajaran bahasa Indonesia
4. Mampu merumuskan langkah-langkah pembelajaran dengan media bahan otentik

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan bahan otentik sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Adapun uraian yang dijelaskan meliputi konsep dasar bahan otentik, perbedaan bahasa antara bahan otentik dengan buku teks, mengidentifikasi bahan otentik untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dan merumuskan langkah-langkah pembelajaran dengan media bahan otentik. Hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

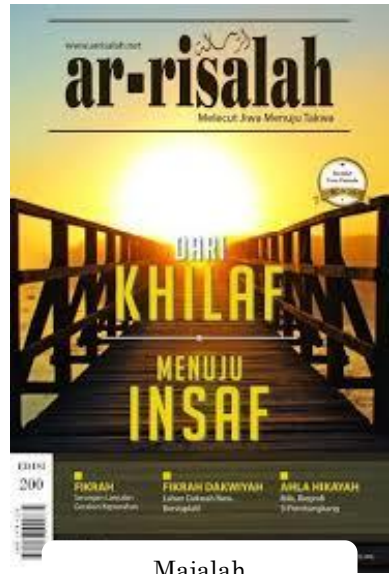
2.3.1 Konsep Bahan Otentik

Cook menjelaskan bahwa bahan otentik merupakan seluruh materi kebahasaan yang diproduksi oleh penutur asli dalam kehidupan sehari-hari (Cook 1981). Selaras dengan Rueckert juga menjelaskan bahwa bahan otentik merupakan keseluruhan material yang digunakan dalam pembelajaran di kelas yang berasal dari produk asli atau tanpa mengubah, menambah, dan mengurangi (Rueckert 2006). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa segala sesuatu media pembelajaran yang berasal dari sumber asli dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun contoh bahan otentik meliputi koran, surat, iklan, lagu, dan lain-lain. Cook mempertegas bahwa jika seorang guru telah menggunakan media koran, surat, iklan, dan lagu, maka guru tersebut telah bisa dikatakan menggunakan media bahan otentik (Cook 1981). Adapun contoh bahan otentik menurut Rueckert meliputi majalah, brosur, menu, iklan, komik, form aplikasi, jadwal bus dan kereta, tiket, kartu kredit, iklan TV (Rueckert 2006). Contoh-contoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Iklan



Majalah



Brosur



Komik



Gambar 2.12 Contoh Bahan Otentik

2.3.2 Jenis Bahan Otentik

Asrori menjelaskan bahwa jenis bahan otentik ada dua. Kedua jenis tersebut yakni bahan otentik asli dan bahan otentik tiruan (Asrori and Ahsanuddin 2015). Bahan otentik asli merupakan bahan otentik yang benar-benar asli dari penutur bahasa. Sedangkan bahan otentik tiruan merupakan tiruan bahan otentik dari penutur bahasa. Adapun contoh bahan otentik asli meliputi majalah asli, koran asli, dan brosur asli. Sedangkan contoh bahan otentik tiruan meliputi majalah buatan guru, koran buatan siswa, dan brosur buatan. Contoh tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



KORAN

Jumat, 13 Desember 2019 TBIN Fak Tarbiyah melaksanakan kegiatan kunjungan ke Jawa Pos. kegiatan itu diikuti oleh mahasiswa TBIN dan Dosen Pendamping.

BROSUR

Jumat, 13 Desember 2019 TBIN Fak Tarbiyah melaksanakan kegiatan kunjungan ke Jawa Pos. kegiatan itu diikuti oleh mahasiswa TBIN dan Dosen Pendamping.

Gambar 2.13 Contoh Bahan Otentik Asli

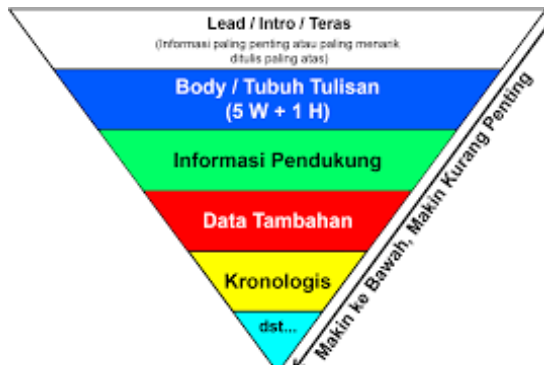
2.3.3 Penggunaan Bahan Otentik

Penggunaan bahan otentik pada umumnya bisa digunakan dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia. salah satu contoh dalam pembelajaran menulis berita. Media bahan otentiknya adalah koran. Koran merupakan salah jenis bahan otentik asli. Berikut langkah-langkah pembelajaran dengan media pembelajaran bahan otentik koran.

Langkah-langkah pembelajaran menulis berita dengan media pembelajaran bahan otentik “koran”

1. Siswa diberikan contoh berita dalam koran
2. Siswa membaca dan mengamati berita dalam koran
3. Siswa medapat penjelasan terkait berita dalam koran
4. Siswa membentuk kelompok dan dibagi tugas menulis berita
5. Kelompok mendesain berita dalam format koran
6. Siswa menyimpulkan pembelajaran menulis berita

Berikut media bahan otentik yang digunakan dalam pembelajaran tersebut.



Gambar 2.14 Contoh Bahan Otentik untuk Menulis Berita

❖ Pertanyaan dan Soal Latihan 8

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya!

1. Apa anda ketahui tentang bahan otentik? Jelaskan!
2. Jelaskan perbedaan antara bahan otentik dan buku teks!
3. Identifikasilah bahan otentik yang dapat digunakan media pembelajaran bahasa Indonesia!
4. Buatlah langkah-langkah pembelajaran bahasa Indonesia dengan media bahan otentik!
5. Praktikkanlah pembelajaran bahasa Indonesia dengan media bahan otentik bersama kelompok!

DAFTAR RUJUKAN

- Asrori, Imam, and Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Cook, Vivian. 1981. "Using Material Authentic Materials in The Classroom."
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Gambar*. Bandung: CV. Mandar Maj.
- Purwanto, M. N., and D. Alim. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra.
- Ridwan, N. A. 2006. "Kartu Kata Dan Kartu Gambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah." In . Malang: Sastra Arab Universitas Negeri Malang.
- Rueckert, Carol. 2006. "ESL Lesson Plans, Teaching Locales, Tips, Tricks & Budgeting Advice for Native & Veteran ESL Instructor."
- Subana, M., and Sunarti. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

BAGIAN 3

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER

❖ Deskripsi

Salah satu bagian dari buku ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komputer. Bagian ini menjelaskan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis computer. Hal tersebut karena computer telah berkembang dengan pesat. Computer tidak hanya sebagai alat komputasi dan pengolahan kata, tetapi dapat pula menjadi sara belajar dan mengajar.

Wujud pembelajaran bahasa Indonesia berbasis computer yakni melalui program *power point*, audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Bagian ketiga ini diawali dengan media *power point*. Hal tersebut karena program ini sering digunakan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. *Power point* sering digunakan dalam melakukan presentasi.

Pembahasan kedua yakni media pembelajaran berbasis computer berbasis audio. Program audio sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Misalkan dalam pembelajaran menyimak. Adapun program computer yang digunakan adalah rekaman dan MP3 dengan adobe audition.

Pembahasan ketiga yakni media pembelajaran berbasis computer berbasis visual. Program visual sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Misalkan dalam pembelajaran membaca. Adapun program computer untuk visual adalah adobe photoshop dan corel draw.

Pembahasan keempat yakni media pembelajaran berbasis computer berbasis audio-visual. Program audio-visual juga sering digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Misalkan dalam pembelajaran menyimak, membaca, bahkan menulis dan berbicara. Banyak program computer untuk mengolah audio-visual. Salah satu program adalah adobe premier.

❖ Kata-Kata Kunci

Media pembelajaran berbasis computer *power point*

Media pembelajaran berbasis computer audio

Media pembelajaran berbasis computer visual

Media pembelajaran berbasis computer audio-visual

3.1 KONSEP DASAR MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan pengertian media pembelajaran berbasis komputer
2. Mampu menjelaskan tujuan media pembelajaran berbasis komputer
3. Mampu menjelaskan karakteristik media pembelajaran berbasis komputer
4. Mampu menjelaskan syarat-syarat media pembelajaran berbasis komputer
5. Mampu menjelaskan komputer sebagai media pembelajaran
6. Mampu menjelaskan jenis-jenis pembelajaran berbantuan komputer

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan konsep dasar media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komputer. Subbagian ini mengawali bab media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis computer. Adapun rincian tersebut meliputi pengertian media pembelajaran berbasis computer, tujuan media pembelajaran berbasis computer, karakteristik media pembelajaran berbasis computer, syarat-syarat media pembelajaran berbasis computer, komputer sebagai media pembelajaran, dan jenis-jenis pembelajaran berbantuan computer. Pembahasan tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki pemahaman. Dengan demikian penjelasan beberapa istilah tersebut penting untuk diuraikan.

3.1.1 Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Pembelajaran berbasis komputer merupakan penggunaan alat komputern untuk menyampaikan materi kepada siswa. Computer juga sebagai alat memantau kemajuan belajarnya. Computer juga sebagai bahan pembelajaran tambahan yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa secara individual. Pembelajaran berbasis komputer juga merupakan bentuk aplikasi dan penggunaan komputer yang diterapkan dalam pembelajaran siswa secara langsung untuk menyampaikan isi pelajaran dan memberikan latihan belajar siswa.

Pembelajaran Computer Assisted Instruction atau Pembelajaran Berbantuan Komputer atau (PBK) sebagai proses

mengajar yang dilakukan secara langsung yang melibatkan komputer untuk mempresentasikan bahan ajar dalam suatu model pembelajaran yang interaktif untuk memberikan dan mengendalikan lingkungan belajar secara individual pada masing-masing mahasiswa (Splittgerber dan Stirzaker, 1984).

Definisi ini selaras dengan Steinberg yang menyatakan bahwa PBK merupakan semua penerapan komputer untuk pembelajaran yang memiliki aspek individual, interaktif, dan arahan (Steinberg, 1991). Makna PBK sebagai pembelajaran individual, karena komputer memberikan layanan sebagai seorang tutor bagi seorang mahasiswa dari pada sebagai seorang instruktur untuk suatu kelompok mahasiswa.

Dalam pembelajaran berbantuan komputer terjadi komunikasi dua arah secara intensif antara mahasiswa dengan sistem komputer. Ini dimaknai sebagai PBK interaktif. Selain ini, dengan PBK memungkinkan 6 mahasiswa dapat mengajukan pertanyaan, memberi respon dan sistem komputer menyajikan umpan balik secepat mungkin setelah mahasiswa memberi respon. Umpan balik yang diberikan komputer diharapkan agar mahasiswa selalu dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan.

Prosedur stimuli yang disajikan melalui layar monitor, respon mahasiswa melalui papan ketik dan umpan balik yang berbentuk teks, suara atau gambar diarahkan berdasarkan struktur program yang dirancang oleh pengembang PBKI. Ditinjau dari peran apa yang diperankan program komputer, Merrill (1996) secara spesifik menyatakan bahwa PBKI merupakan penggunaan komputer untuk membantu dalam aktivitas pembelajaran. Pada umumnya digunakan dengan mengacu penerapan tutor, seperti misalnya memberi drill and practice, tutorials, simulation, and games. Definisi ini selaras dengan Tailor dalam Merrill (1996), yang menyatakan bahwa semua aplikasi komputer dalam pendidikan dapat diklasifikasi sebagai tutor, tool atau tutee.

Dalam hal ini terdapat 2 fungsi Komputer dalam pembelajaran,

1. Komputer sebagai Subjek

Dalam pengajaran dan pembelajaran, pelajar boleh diberikan pengetahuan tentang teknologi komputer itu sendiri. Ini merupakan langkah pertama yang harus dipelajari sebelum seseorang itu dapat memahami dan menggunakan komputer secara baik. Inilah yang dinalamakan sebagai Literasi Komputer (melek komputer). Pengetahuan tentang literasi komputer adalah sangat perlu untuk

memberdayakan seseorang berperan dengan baik dengan perkembangan teknologi informasi. Komputer sebagai alat

Aktivitas yang paling menarik untuk memanfaatkan kecanggihan komputer adalah dengan menggunakan komputer sebagai alat untuk membantu pekerjaan kita sehari-hari.

2. Komputer sebagai tenaga pengajar

Perspektif pekerja adalah komputer sebagai tenaga pengajar/buruh sebagaimana guru dalam kelas. Pengajaran ini dapat terjadi dalam bentuk pengujian bahan kuliah, tanya jawab dengan pelajar dalam bentuk dialog, memeriksa jawaban ujian, mengulang bahan pengajaran dan sebagainya. Satu kelebihan sistem komputer yang berfungsi sebagai guru adalah proses pengajaran dan pembelajaran dapat berlangsung secara individu. Bahkan di tingkat yang lebih ekstrim, komputer dapat diprogram dengan memasukkan ciri kepintaran di dalamnya. Dengan cara ini, komputer tersebut bukan saja dapat bertindak sebagai guru tetapi juga berupaya menambah ilmu pengetahuannya ketika komputer berinteraksi dengan pelajar.

3.1.2 Tujuan Media Pembelajaran berbasis Komputer

Program computer digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi dalam pembelajaran. Dengan berbagai fitur dan aksesoris pendukungnya, (seperti : teks, suara, gambar, video dan animasi.) PBK dan tampak lebih menarik, interaktif, dan lebih bersifat edukatif. Selain hal tersebut dengan dihubungkan melalui jaringan internet, PBK memiliki cakupan atau ruang lingkup yang lebih luas dibandingkan dengan bahan pembelajaran jenis lain.

3.1.3 Karakteristik Media Pembelajaran berbasis Komputer

PBK yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran, PBK yang efektif harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. PBK yang hanya menampilkan tampilan yang bagus saja tidak efektif bila tidak sesuai dengan tujuan pembelajaran.

PBK yang efektif menyesuaikan dengan karakteristik siswa, PBK yang efektif harus sesuai dengan karakteristik siswa, misalnya bila PBK itu akan digunakan untuk siswa SD, maka dalam PBK itu harus menampilkan warna-warni yang cerah, kata-kata yang sederhana dan suara yang dapat menarik perhatian siswa.

PBK yang efektif memaksimalkan interaksi, mungkin keuntungan yang paling besar dalam pembelajaran yang dikomputerisasi daripada pembelajaran berdasarkan buku teks dan media lainnya adalah potensi untuk melakukan interaksi selama

pelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan kemampuan komputer dalam menampilkan gambar-gambar, animasi serta suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga interaksi antara siswa dengan pelajaran dapat maksimal.

PBK yang efektif diindividualisasi, beberapa program memperbolehkan murid untuk mengawasi suatu pelajaran seperti tingkat kesulitan, kapan harus beralih pada bahasan selanjutnya atau ketika bantuan diberikan oleh program tertentu yang memperbolehkan untuk memberikan komentarnya yang nantinya akan direview kembali oleh perancangan pembelajaran.

PBK yang efektif menarik minat siswa, jangan mengasumsikan bahwa belajar dengan menggunakan komputer maka akan memotivasi siswa. Walaupun beberapa siswa lebih suka bentuk pembelajaran dengan komputer, tetapi hal itu tidak akan berlangsung lama apabila isi dari komputer itu tidak menarik minat mereka. Pelajaran yang tidak menarik minat siswa tidak hanya gagal secara instruksional tetapi juga akan mengurangi antusiasme siswa pada pelajaran berikutnya. Oleh karena itu PBK yang efektif adalah PBK yang dapat menarik minat siswa dari awal pelajaran sampai akhir.

PBK yang efektif melakukan pendekatan yang positif kepada siswa, Sifat dari PBK yang efektif harus menyerupai seperti antara guru dengan murid pada pertemuan tatap muka. Hindari pemberian hukuman kepada siswa yang masih anak-anak. Satu alasan yang membuat siswa senang dengan PBK yaitu mereka merasa nyaman dan merasa bahwa PBK merupakan media yang tidak mengancam.

PBK yang efektif menyediakan feedback yang beragam, siswa yang masih anak-anak senang atau bahkan membutuhkan umpan balik yang positif yang menunjukkan bahwa mereka telah melakukan sesuatu dengan baik. Dengan kata lain, mereka akan merasa senang apabila mereka diberikan suatu pujian apabila melakukan pekerjaannya dengan baik.

PBK yang efektif sesuai dengan lingkungan pembelajaran, banyak pelajaran PBK dikembangkan di sekolah untuk digunakan siswa secara perseorangan dengan lingkungan kelas pada umumnya. Oleh karena itu, keterlibatan seorang guru harus diminimalisir. Siswa harus bisa memulai pelajaran tanpa bantuan satu orang pun. Hasil yang dikerjakan oleh siswa disimpan oleh komputer lalu kemudian dievaluasi oleh guru.

PBK yang efektif mengevaluasi prestasi sesering mungkin, kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan pembelajaran dan kebutuhan siswa merupakan kemampuan yang dimiliki oleh PBK.

Bagaimanapun juga, kemampuan komputer tersebut akan kehilangan arah apabila kita tidak mengevaluasi prestasi siswa sesering mungkin. Hal yang harus dilakukan adalah sebagai berikut:

Memberikan pertanyaan yang sesuai, pertanyaan-pertanyaan yang akan diberikan kepada siswa harus sesuai dengan apa yang tertera di dalam pembelajaran dan dapat diukur sejauh mana mereka telah mampu menerima suatu pelajaran.

Hindari makna ganda atau pertanyaan yang kurang baik, menulis soal tes yang akan ditafsirkan dengan benar oleh siswa adalah sulit. Soal tes harus berisi kosa kata yang sama dengan pengajaran di kelas sehingga siswa dapat menjawab dengan benar. Oleh karena itu, soal tes tersebut harus dapat dimengerti oleh siswa.

Menilai jawaban dari awal hingga akhir, ketika komputer menerima jawaban tak terduga, komputer dapat memberitahu siswa bahwa jawaban yang diberikan kurang tepat dan meminta siswa untuk memperbaiki jawabannya. Hal ini harus dapat dilakukan oleh PBK dari awal pelajaran sampai akhir pelajaran.

Jangan keliru ketidakmampuan untuk merespon dengan mengabaikan jawaban yang benar. Karena respon PBK hanya pada penggunaan keyboard, PBK yang baik harus dapat membedakan antara ketidakmampuan siswa dalam menjawab soal dengan siswa yang mengabaikan jawaban yang benar.

PBK yang efektif menggunakan sumber daya komputer yang baik, perancangan PBK yang efektif harus mengetahui kemampuan dari sistem tentang komputernya untuk mengembangkan pelajaran dan mampu membuat pelajaran lebih efektif.

PBK yang efektif mengacu pada prinsip desain pembelajaran, sebuah desain pembelajaran yang bagus dapat memotivasi siswa, memberitahu siswa tentang tujuan pembelajaran, menampilkan perintah yang tersusun rapi, mengevaluasi umpan balik. PBK yang efektif harus dapat melakukan itu semua.

PBK yang efektif sudah dievaluasi terus-menerus, PBK harus dievaluasi di setiap lebel baik kualitas pembelajaran, pertimbangan afektif, tampilan fisik maupun relevansinya dengan kurikulum.

3.1.4 Syarat-Syarat Media Pembelajaran berbasis Komputer

Syarat-syarat Menurut Slamet Suyanto, secara umum prosedur pengembangan bahan pembelajaran berbasis komputer adalah sebagai berikut :

- a) Membuat peta konsep keilmuan.
- b) Menyusun peta konsep pokok bahasan konsep keilmuan.

- c) Menyusun sub konsep yang lebih rinci dari pokok bahasan yang akan disampaikan.
- d) Menyusun konsep-konsep yang akan disampaikan.
- e) Menyusun isi atau penjelasan dari setiap konsep.
- f) Menyusun gambar, grafik, chart, dan visual lainnya.
- g) Memilih program berbasis komputer yang akan digunakan sesuai dengan sifat materi

3.1.5 Komputer sebagai Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Maka komputer sebagai media pembelajaran, dalam hal ini sebelumnya pembelajaran, yaitu pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Dengan tersambungannya komputer pada jaringan internet maka siswa akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Siswa tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri.

Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat. Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada siswa untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi interaktif yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Untuk mendukung proses pembelajaran berbasis komputer tersebut di atas, maka sebuah sekolah perlu dilengkapi dengan sebuah laboratorium komputer serta fasilitas pembelajarannya. Misalnya minimal 20 unit komputer (bila dana terjangkau, termasuk koneksi internet) dengan spesifikasi yang memadai, software pembelajaran, LCD, Modul Pembelajaran, tenaga instruktur, dan lain-lain.

Terminologi penggunaan komputer dalam bidang pembelajaran merupakan masalah debatable. Bentuk CAI, CBI dan CAL seringkali digunakan untuk mendeskripsikan aplikasi komputer dalam pembelajaran. CAI mampu menjangkau strategi belajar yang lebih luas dan kompleks, karena CAI mengaplikasikan pendekatan

belajar terprogram. Dimana upaya mahasiswa dalam mencapai kompetensi, dilakukan kegiatan belajar melalui tahapan-tahapan pembelajaran tertentu (Simoson dan Thompson, 1990). Bentuk pembelajaran dengan CAI biasanya diintegrasikan sebagai suatu pendekatan komputer untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa, sehingga banyak bentuk CAI mengacu pada program komputer drill and practice serta tutorial. Pada awalnya, CAI dan CAL hanya mampu menyajikan materi ajar dalam bentuk teks dan grafik.

Perkembangan teknologi komputer saat ini, telah mengubah konsep multimedia. Pada era 60-an, akronim kata multimedia dalam taksonomi teknologi pendidikan bukan istilah yang asing. Pada saat itu, multimedia diartikan kumpulan/gabungan dari berbagai peralatan media yang berbeda yang digunakan untuk presentasi (Barker and Tucker, 1990).

Gayestik (1992) mendeskripsikan multimedia sebagai suatu sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan dan mengakses kembali informasi berupa teks, grafik, suara, video atau animasi. Multimedia interaktif mempunyai potensi untuk digunakan dalam pembelajaran dengan berbagai strategi, khususnya sebagai alat bantu pembelajaran untuk tutorial interaktif dan buku pedoman (Phillips, 1997). Pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mengacu pada filosofi konstruktivisme, yang memungkinkan kegiatan pembelajaran secara eksplisit masih diperlukan.

Terminologi aplikasi komputer dalam pembelajaran terus berkembang, seiring dengan perkembangan teknologi komputer dan teknologi informasi dalam meningkatkan mutu pembelajaran. E-learning disebut juga dengan pembelajaran berbantuan komputer. Secara umum, e-learning terdapat dua katagori yaitu (1) belajar melalui komputer mandiri (standalone) dan (2) belajar melalui komputer dalam jaringan (Purbo, 2001). Pengembangan lingkungan belajar berbasis Web dapat diciptakan dan diakses melalui jaringan internet atau intranet. Pengembangan lingkungan belajar dengan berbantuan Web, identik dengan kegiatan dosen memberikan informasi untuk kegiatan belajar mahasiswa. Pembelajaran berbasis Web mampu digunakan belajar untuk membentuk kompetensi mahasiswa melalui variasi tugas, menggunakan berbagai perangkat lunak, belajar berkolaborasi untuk suatu proyek dan tukar informasi (Jolliffe dkk., 2001).

Menurut Steinberg komputer dapat membantu pembelajaran dengan berbagai cara, yaitu dapat menyajikan materi, berinteraksi

dengan mahasiswa dengan menampilkan seperti tutor, baik secara individual maupun secara kelompok kecil (Steinberg,1991). Penelitian yang dilakukan Kulik menunjukkan bahwa PBK mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa 3 sebesar 50%, serta mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan kegiatan belajar mahasiswa (Dalton, 1986). Penggunaan pembelajaran berbantuan komputer di sekolah lanjutan tingkat atas dan pendidikan tinggi, Suppes dan Wells menyimpulkan bahwa pembelajaran berbantuan komputer sama efektifnya dengan pembelajaran konvensional, namun waktu belajar jauh lebih hemat jika strategi belajar menggunakan pembelajaran berbantuan komputer (Splittgerber dan Stirzaker, 1984).

3.1.6 Jenis-jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer

a. Tutorial (Penjelasan)

Jenis PBK ini digunakan untuk menyampaikan suatu materi pengajaran. Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, dimana komputer menyampaikan materi, sesuai dengan bahan yang akan diajarkan.

Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linier dan tutorial bercabang (Hastuti, 1997). Tutorial linier menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pemrogram, sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya.

Sebaliknya pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada siswa untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Penyajian materi dan topik pada tutorial bercabang menyesuaikan dengan pilihan dan kemampuan siswa.

Dalam hal ini, tutorial bercabang memiliki kelebihan dibanding tutorial linier, karena hal-hal sebagai berikut:

1. Siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari.
2. Pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel.
3. Pembelajaran lebih efektif.

Dalam beberapa hal pula, tutorial diperlukan agar membantu siswa dalam mengatasi masalah belajarnya. Biasanya dengan bantuan navigasi materi yang diajarkan, tutorial akan memudahkan siswa mempelajari bagian-bagian materi tertentu.

b. Latihan dan praktik (Drill and Praticce)

Jenis ini digunakan untuk menguji tingkat pengetahuan siswa dan mempraktekkan pengetahuan mereka, sehingga pembuatannya disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing siswa. Dalam hal ini, siswa bertugas menjawab soal setelah selesai menjawab seluruh soal komputer memberikan feedback, atau juga memberi feedback setelah menjawab satu soal sebelum beralih ke soal berikutnya.

Latihan dan praktik juga dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, di mana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

c. Simulation (Simulasi)

Stimulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

Pada perangkat ajar simulasi siswa dihadapkan pada situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Intinya, dunia nyata dipresentasikan dalam bentuk model dan kemudian dengan teknik simulasi siswa dapat mempelajari kelakuan sistem.

d. Games (Permainan)

Berdasarkan tujuan belajarnya jenis permainan dibagi menjadi dua tipe, yaitu sebagai berikut:

1. Permainan Intrinsik (Intrinsic Games)

Mempelajari aturan permainan dan keahlian dalam suatu permainan (games).

2. Permainan Ekstrinsik (Extrinsic Games)

Permainan hanya sebagai perangkat tambahan sebagai fasilitas belajar dan membangkitkan motivasi siswa.

Pada dasarnya, jenis PBK ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

Perangkat ajar dapat diimplementasikan dalam tipe tertentu tergantung pada bidang pengajaran, sasaran yang ingin dicapai, dan siswa sebagai pemakai sistem. Perangkat ajar dapat diimplementasikan dalam berbagai bentuk. Pemilihannya tergantung

pada materi yang akan dibahas, sebab antara materi dan alur pengajaran terdapat keterkaitan yang erat.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 9**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran berbasis computer!
3. Jelaskan tujuan media pembelajaran berbasis computer!
4. Jelaskan karakteristik media pembelajaran berbasis computer!
5. Jelaskan syarat-syarat media pembelajan berbasis computer!
6. Jelaskan komputer sebagai media pembelajaran!
7. Jelaskan jenis-jenis pembelajaran berbantuan computer!

3.2 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER *POWERPOINT*

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan media pembelajaran *PowerPoint*
2. Mampu membuat media *PowerPoint*
3. Mampu menjelaskan pembelajaran bahasa indonesia dengan *PowerPoint*

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis komputer *PowerPoint*. Subbagian ini merupakan tindak lanjut dari sub bagian sebelumnya. Adapun rincian tersebut meliputi menjelaskan media pembelajaran *PowerPoint*, membuat media *PowerPoint*, dan menjelaskan pembelajaran bahasa indonesia dengan *PowerPoint*. Pembahasan tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki kemampuan penggunaan *PowerPoint* dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan demikian penjelasan tersebut penting untuk diuraikan.

3.2.1 Media Pembelajaran Power Point

a) Pengertian

Media power point merupakan suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah persentase yang efektif, profesional, dan juga mudah. Power point akan membantu sebuah gagasan menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya jika dipersentasikan karena power point akan membantu dalam pembuatan slide, outline persentase, persentase elektronika, menampilkan slide yang dinamis, clip art yang menarik, yang semua itu mudah ditampilkan di layar monitor komputer.

Beberapa macam media pembelajaran yang ada pada dasarnya merupakan suatu sarana atau alat bantu untuk menyampaikan pesan ataupun informasi agar dapat diterima dengan baik bahkan bisa lebih menarik. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan sangat berpengaruh dalam mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran secara lebih optimal.

Menurut Suyanto (2015: 1) menyatakan bahwa, “Microsoft Office Power Point adalah aplikasi yang memungkinkan untuk dapat merancang dan membuat presentasi secara mudah, cepat, serta dengan tampilan yang menarik dan professional”. Microsoft Power Point atau Microsoft Office Power Point adalah sebuah program

computer untuk presentasi yang dikembangkan oleh Microsoft di dalam paket aplikasi kantoran mereka, Microsoft Office, selain Microsoft Word, Excel, Access dan beberapa program lainnya. Power Point berjalan di atas komputer PC berbasis sistem operasi Microsoft Windows dan juga Apple Macintosh yang menggunakan sistem operasi Apple Mac OS, meskipun pada awalnya aplikasi ini berjalan di atas sistem operasi Xenix.

Aplikasi ini sangat banyak digunakan, apalagi oleh kalangan perkantoran dan pebisnis, para pendidik, siswa, dan trainer. Dimulai pada versi Microsoft Office System 2003, Microsoft mengganti nama dari sebelumnya Microsoft Power Point saja menjadi Microsoft Office Power Point. Versi terbaru dari Power Point adalah versi 12 yang tergabung ke dalam paket Microsoft Office System.

Berdasarkan pengertian-pengertian Microsoft Power Point oleh ahli, dapat disimpulkan bahwa Microsoft Power Point adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari Microsoft Office. Pada pembelajaran, perangkat lunak tersebut digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan materi pembelajaran yang berfungsi untuk menarik perhatian siswa agar semangat dan berminat untuk mengikuti pembelajaran. Tetapi guru harus pintar memilih materi mana yang cocok dipresentasikan, karena mungkin tidak semua materi cocok untuk dipresentasikan.

b) Kegunaan Media Power Point

Media power point baik jika di gunakan dengan tepat dengan menggunakan power point lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media power point lebih mudah mempresentasikan dibanding dengan software sejenis lainnya, seperti: Storyboard, Ulid studio dan lain-lain. Power point digunakan untuk keperluan dalam pembuatan persentasi yakni.

1. Untuk membuat aplikasi panduan pendidikan.
2. Untuk memperkenalkan salah satu produk unggulan yang akan dipasarkan kepada masyarakat.
3. Untuk acara wisuda.
4. Untuk seminar dikalangan mahasiswa, pelajar, masyarakat umum, perusahaan-perusahaan , universitas, sekolah tinggi dan lain-lain.
5. Untuk bahan ajar Guru dan Dosen.

c) Kelebihan dan Kekurangan Media Power Point

Menurut Suyanto (2015) secara teoritis, sejauh ini Microsoft Power Point di dalam pembelajaran memiliki beberapa kelebihan

diantaranya, Penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto.

1. Lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji.
2. Pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik.
3. Guru tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan.
4. Dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang.
5. Dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket/Flashdisk), sehingga paraktis untuk di bawa ke mana-mana.

Sedangkan kekurangan media power point meliputi.

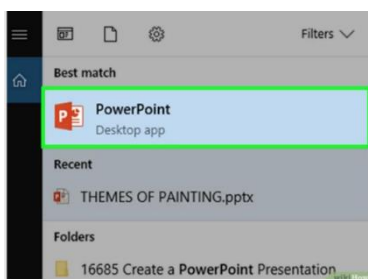
1. Harus ada persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga dalam pembuatan media power point.
2. Jika layar monitor yang digunakan terlalu kecil (14” – 15”), maka kemungkinan besar siswa yang duduk jauh dari monitor kesulitan melihat sajian bahan ajar yang ditayangkan di PC tersebut.
3. Para guru harus memiliki cukup kemampuan untuk mengoperasikan program power point, agar pada saat mempresentasikan tidak sulit.

3.2.2 Membuat Media Power Point

Suba bab berikut mengajarkan kepada Anda cara membuat presentasi Microsoft PowerPoint sendiri. PowerPoint merupakan program dari suite Microsoft Office, yang tersedia untuk komputer Windows dan Mac.

a) Membuat Berkas Power Point Baru

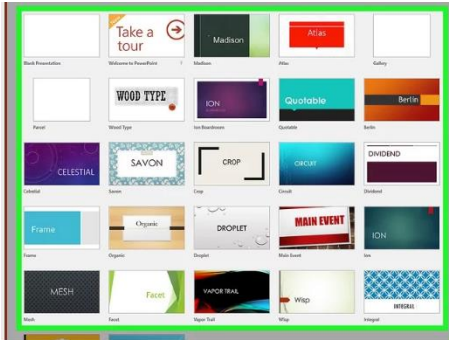
1. Buka PowerPoint.



Gambar 3.1 Membuka Power Point

Klik atau klik dua kali ikon aplikasi PowerPoint yang tampak seperti kotak berwarna oranye dengan huruf “P” berwarna putih. Setelah itu, halaman templat PowerPoint akan ditampilkan.

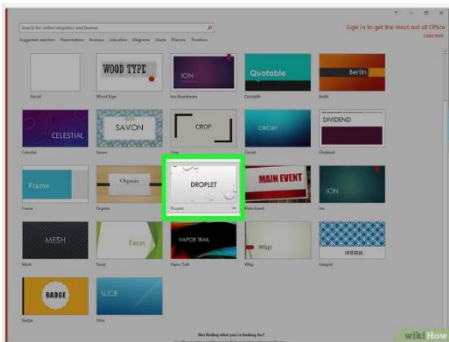
2. Tinjau Tema Power Point



Gambar 3.1 Membuka Power Point

Tinjau pilihan tema yang tersedia. Telusuri halaman hingga Anda menemukan templat yang diinginkan. Tema tersebut mencakup aspek-aspek seperti skema warna yang dapat dimodifikasi, fon, dan tampilan umum.

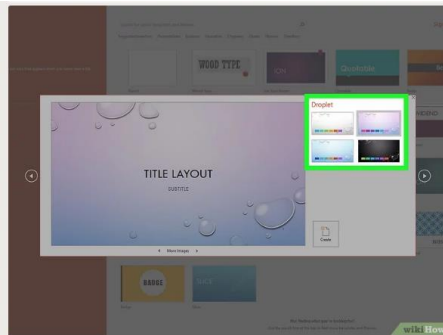
3. Pilih Tema Power Point



Gambar 3.3 Memilih Tema Power Point

Pilih templat. Klik templat yang ingin digunakan. Setelah itu, jendela templat akan dibuka. Jika Anda tidak ingin menggunakan templat, klik opsi “Blank” di pojok kiri atas halaman dan lewati dua langkah berikutnya.

4. Pilih Tema Power Point yang Sesuai

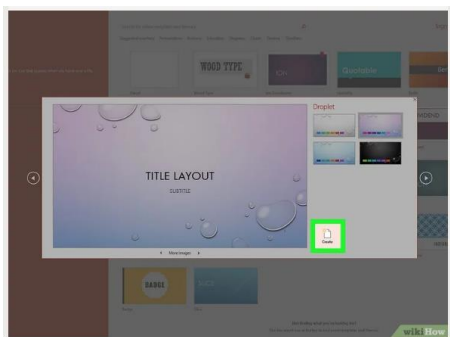


langkah ini jika templat yang terpilih tidak memiliki tema.

Gambar 3.4 Memilih Tema Power Point yang Sesuai

Pilih tema jika memungkinkan. Banyak templat yang menawarkan beragam skema warna atau tema berbeda yang ditandai oleh kotak-kotak berwarna di pojok kanan bawah jendela. Klik salah satu kotak tersebut untuk mengubah skema warna dan/atau tema templat. Lewati

5. Klik Create pada Power Point

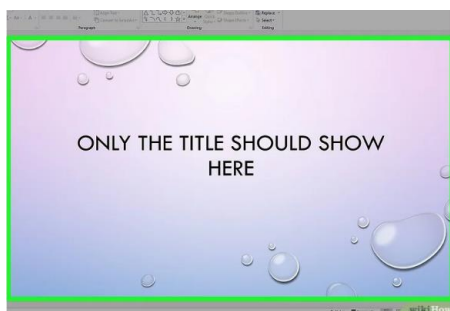


Gambar 3.5 Membuat Power Point

Klik Create. Tombol ini berada di pojok kanan bawah jendela. Setelah itu, templat akan terpilih dan berkas presentasi PowerPoint akan dibuat.

b) Membuat Halaman Judul

1. Tentukan Tampilan Halaman Judul

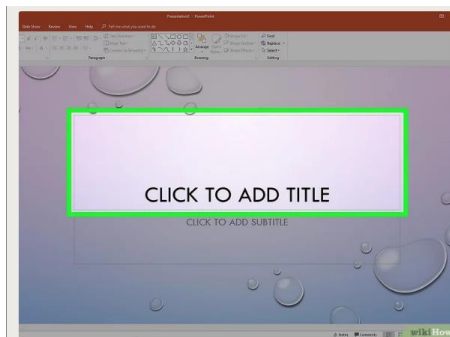


Tentukan tampilan halaman judul presentasi Anda. Tidak seperti halaman-halaman lain pada presentasi, halaman judul tidak boleh memiliki konten-konten apa pun selain judul dan subjudul. Hal ini dianggap sebagai keharusan profesional saat membuat presentasi

PowerPoint. Jika Anda diminta membuat presentasi PowerPoint dengan halaman judul yang lebih kompleks, abaikan langkah ini.

Gambar 3.6 Membuat Tampilan Halaman Judul

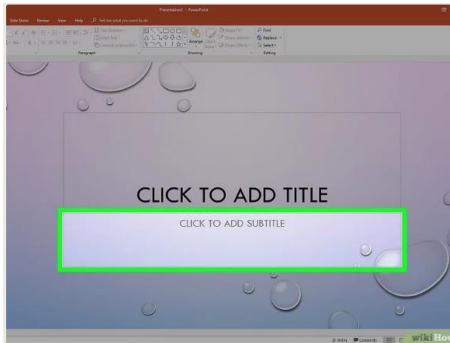
2. Tambahkan Judul



Gambar 3.7 Taambahkan Judul

Tambahkan judul. Klik kotak teks besar yang berada di tengah halaman pertama, kemudian tikkan judul presentasi. Anda bisa mengubah fon dan ukuran teks yang digunakan pada tab "Home" di pita oranye yang ditampilkan di bagian atas jendela program.

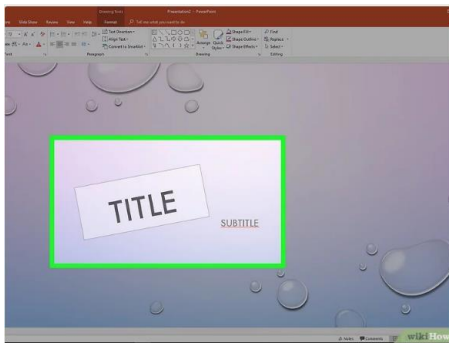
3. Tambahkan Sub Judul



Gambar 3.8 Taambahkan Sub Judul

Tambahkan subjudul. Klik kotak teks yang lebih kecil di bawah kotak judul, kemudian tikkan subjudul yang ingin digunakan. Anda juga bisa mengosongkan kotak tersebut jika mau.

4. Susun Kotak Judul

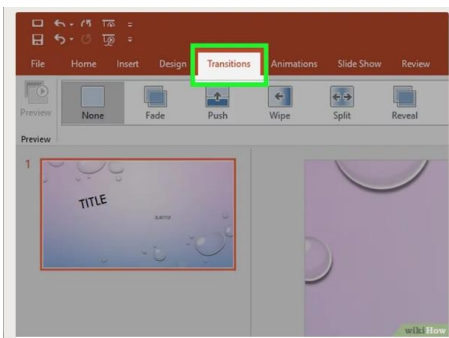


memperbesar ukuran kotak teks.

Gambar 3.9 Taambahkan Sub Judul

Susun kembali kotak judul. Tempatkan kursor pada salah satu sudut kotak judul, kemudian klik dan seret kotak ke sekitar halaman untuk mengubah posisinya. Anda juga bisa mengeklik dan menyeret salah satu sudut kotak teks ke luar atau dalam untuk memperbesar atau mengecilkan atau

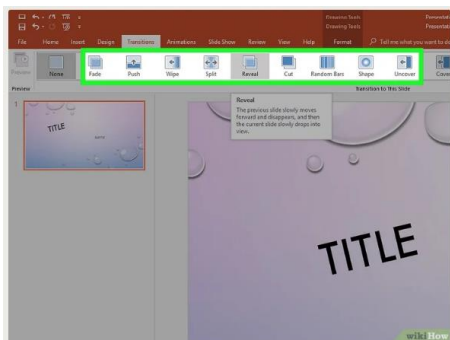
5. Buat Transisi



Gambar 3.10 Transisi Power Point

Klik tab Transitions. Tab ini berada di bagian atas jendela PowerPoint. Setelah itu, daftar efek transisi halaman akan ditampilkan di bagian atas halaman

6. Pilih Transisi



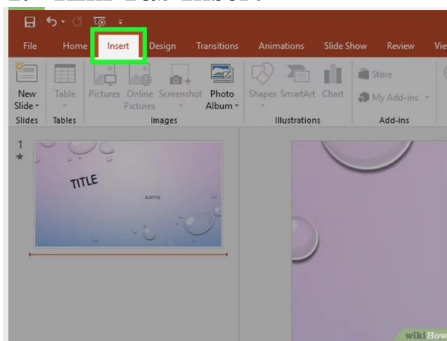
pada opsi transisi untuk mendemonstrasikan tampilan transisi setelah disisipkan.

Gambar 3.11 Pilih Transisi Power Point

Pilih transisi untuk halaman judul. Klik transisi yang ingin digunakan untuk diterapkan pada halaman. Langkah ini mengakhiri proses pembuatan halaman judul. Sekarang, Anda bisa menambahkan halaman lain untuk konten utama presentasi. Tempatkan kursor

c) Menambah Halaman Baru

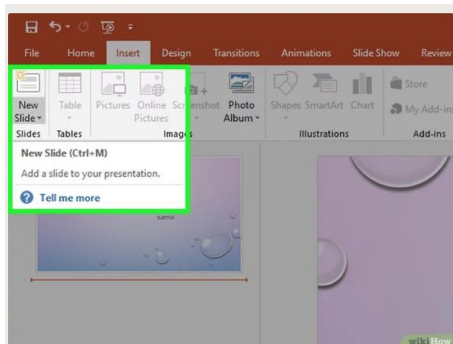
1. Klik Tab Insert



Gambar 3.12 Pilih Tab Insert

Klik tab Insert. Tab ini berada di bagian atas jendela PowerPoint. Setelah itu, bilah peralatan baru akan ditampilkan di bagian atas jendela. Pada komputer Mac, klik tab “Home”.

2. Klik Tombol New Slide

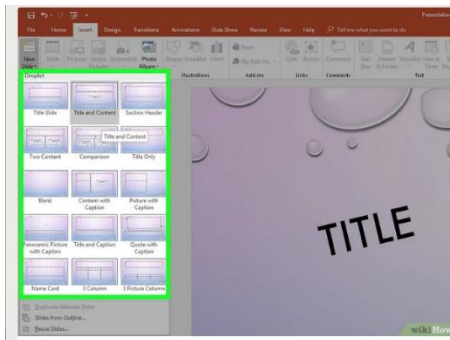


halaman salindia berwarna putih di atas opsi untuk memasukkan halaman teks baru pada presentasi.

Klik tombol New Slide ▼. Tombol ini berada di ujung kiri bilah peralatan. Setelah itu, menu drop-down akan ditampilkan. Pada komputer Mac, klik panah drop-down Gambar berjudul Android7dropdown.png di samping kanan ikon “New Slide” pada bilah peralatan. Klik kotak

Gambar 3.13 Pilih New Slide

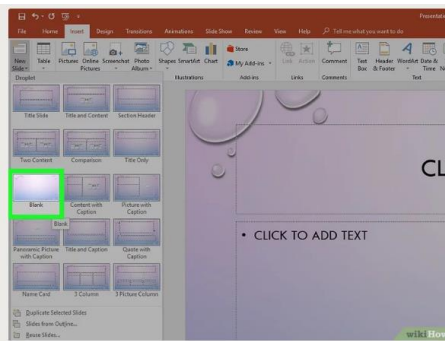
3. Memilih Jenis Halaman



Pilih jenis halaman. Pada menu drop-down, klik salah satu opsi berikut untuk ditambahkan ke presentasi: “Title Slide” (halaman judul), “Title and Content” (halaman judul dan konten), “Section Header” (halaman judul segmen), “Two Content” (halaman dengan dua konten), “Comparison” (halaman dengan perbandingan konten), “Title Only” (halaman dengan judul saja), “Blank” (halaman kosong), “Content with Caption” (halaman dengan konten dan keterangannya), “Picture with Caption” (halaman dengan gambar dan keterangannya).

Gambar 3.14 Pilih Jenis Halaman

4. Menentukan Halaman Lain

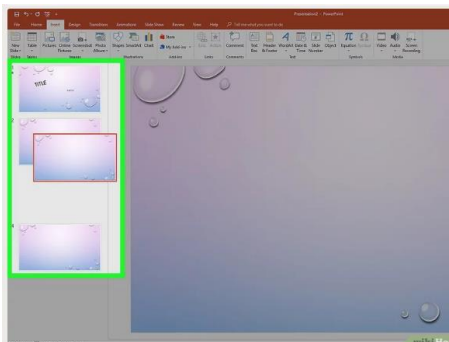


Tambahkan halaman-halaman lain yang dibutuhkan. Anda bisa menambahkan halaman sambil mengerjakan presentasi, tetapi dengan menambahkan beberapa halaman sejak awal, Anda bisa mendapatkan gambaran mengenai tata letak

presentasi sambil menyelesaikannya.

Gambar 3.15 Pilih Menentukan Halaman

5. Memosisikan Kembali



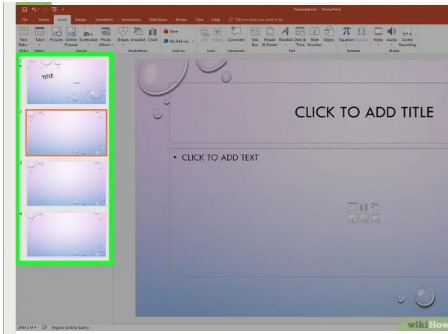
Posisikan kembali halaman-halaman sesuai kebutuhan. Setelah memiliki lebih dari satu halaman pada presentasi PowerPoint, Anda bisa memindahkan halaman-halaman dengan mengklik dan menyeret kotak

pratinjau halaman ke atas atau bawah di kolom kiri jendela PowerPoint. Halaman judul tentu saja harus menjadi halaman pertama dalam presentasi. Ini artinya, halaman tersebut harus selalu berada di posisi teratas di kolom kiri jendela program.

Gambar 3.16 Pilih Memosisikan Kembali

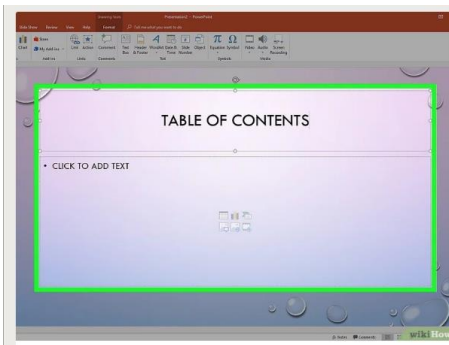
d) Menambah Konten ke Halaman

1. Pilih Halaman



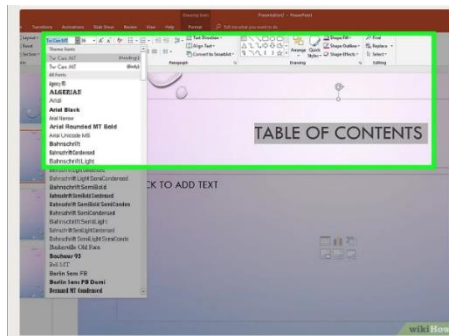
Pilih halaman. Pada kolom kiri pratinjau halaman, klik halaman yang ingin disunting. Setelah itu, halaman tersebut akan ditampilkan di jendela presentasi utama.

2. Cari Kota Teks



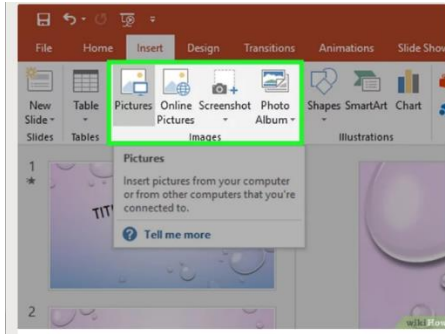
Carilah kotak teks. Jika memilih halaman yang memiliki kotak teks, Anda bisa menambahkan teks ke halaman tersebut. Lewati langkah ini dan dua langkah berikutnya jika halaman yang terpilih menggunakan templat yang tidak memiliki kotak teks.

3. Tambah Teks Pada Halaman



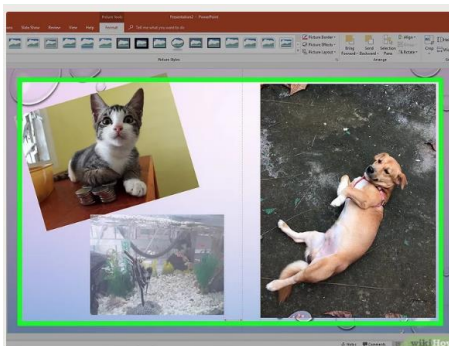
Tambahkan teks ke halaman. Klik kotak teks, kemudian klikkan teks sesuai kebutuhan. Kotak teks pada PowerPoint secara otomatis akan mengatur format teks yang Anda masukkan (mis. menambahkan poin/bullet) berdasarkan konteks konten itu sendiri.

4. Sesuaikan Format



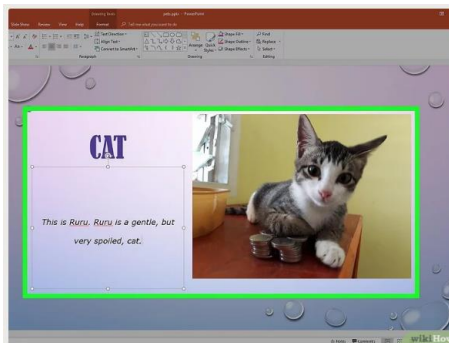
Sesuaikan format teks halaman. Jika perlu, pilih teks yang ingin diubah, klik tab “Home”, dan tinjau opsi format teks pada segmen "Font" di bilah peralatan. Anda bisa mengubah fon teks yang terpilih dengan mengeklik nama fon yang digunakan saat ini dan mengeklik fon yang diinginkan. Jika Anda ingin mengubah ukuran teks, klik kotak drop-down bernomor dan pilih nomor yang lebih besar atau kecil, berdasarkan pilihan yang diinginkan (mis. memperbesar atau memperkecil tampilan teks). Anda juga bisa mengubah warna, menebalkan, memiringkan, menggarisbawahi teks, atau melakukan perubahan lain pada tahap ini.

5. Tambah Gambar



Tambahkan foto ke halaman. Jika Anda ingin menambahkan foto ke halaman, klik tab “Insert”, kemudian klik “Pictures” pada bilah peralatan dan pilih foto yang diinginkan.

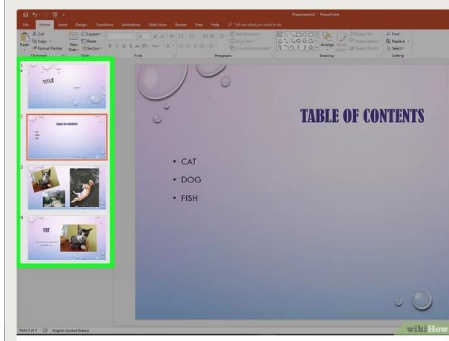
6. Sesuaikan Konten Halaman



luar.

Sesuaikan kembali konten halaman. Seperti halnya pada halaman judul, Anda bisa memindahkan konten pada halaman dengan mengeklik dan menyeretnya. Foto dapat diperbesar atau diperkecil dengan mengeklik dan menyeret salah satu sudutnya ke arah dalam atau

7. Ulangi Langkah Sesuai Kebutuhan

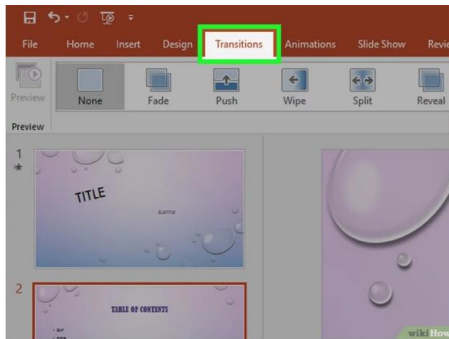


Ulangi langkah ini untuk setiap halaman presentasi. Setelah membuat setiap halaman untuk presentasi, Anda bisa beralih ke bagian berikutnya. Ingatlah untuk menjaga agar setiap halaman tetap rapi dan tidak memiliki banyak pengalih perhatian. Ada baiknya setiap

halaman memiliki teks dengan 33 kata (atau kurang)

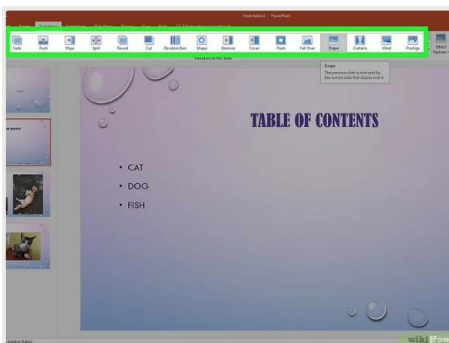
e) Menambah Transisi

1. Pilih Halaman



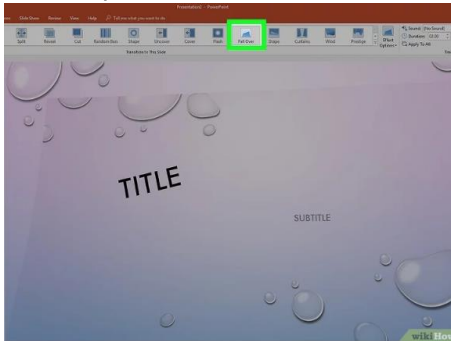
Pilih halaman. Di kolom kiri jendela PowerPoint, klik halaman yang ingin disisipi transisi.

2. Klik tab Transitions



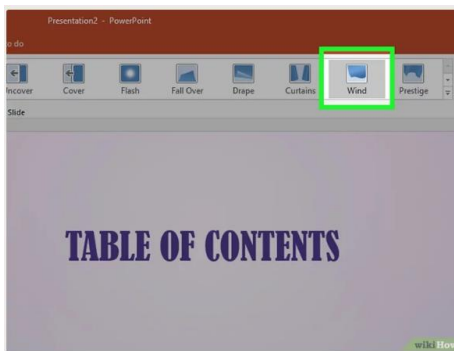
Klik tab Transitions. Tab ini berada di bagian atas jendela PowerPoint. Setelah itu, bilah peralatan “Transitions” akan ditampilkan di bagian atas jendela.

3. Tinjau Pilihan Transisi



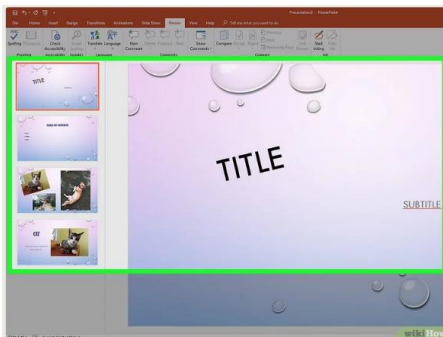
Tinjau pilihan transisi yang tersedia. Transisi membuat halaman dibuka dalam tampilan yang menarik pada saat Anda melakukan presentasi. Anda bisa melihat daftar transisi yang tersedia di bagian atas jendela.

4. Pilih Transisi



Tampilkan pratinjau transisi. Klik transisi di bagian atas jendela untuk menyaksikannya pada salindia

5. Tambah Transisi ke Halaman

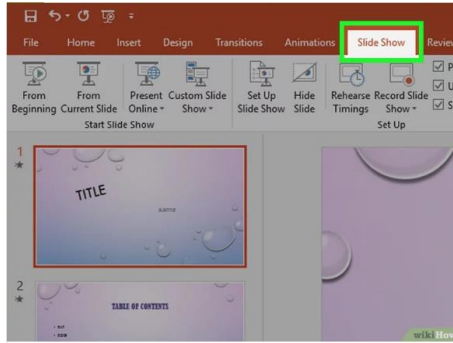


Tambahkan transisi ke konten halaman. Anda bisa menerapkan transisi pada bagian konten tertentu (mis. foto atau poin paragraf) dengan memilih konten, mengklik tab “Animations” di bagian atas jendela, dan memilih transisi yang ingin digunakan.

Konten halaman akan menampilkan animasi dalam urutan yang Anda tetapkan. Sebagai contoh, jika Anda menggunakan animasi pada foto di halaman, kemudian menggunakannya pada teks judul, animasi foto akan ditampilkan sebelum animasi judul.

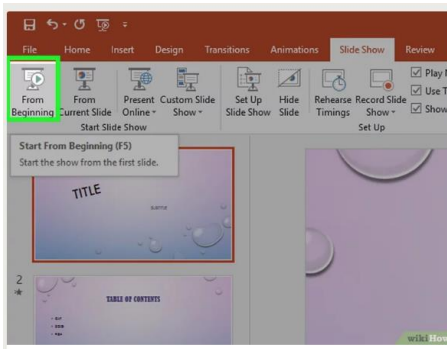
f) **Menguji dan Menyimpan Presentasi**

1. Tinjau presentasi



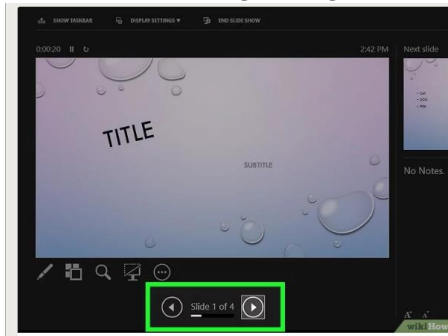
Tinjau presentasi PowerPoint yang baru dibuat. Setelah selesai menambahkan sisa konten presentasi, periksa setiap halaman untuk memastikan tidak ada konten yang belum ditambahkan.

2. Klik Tab Slide Show



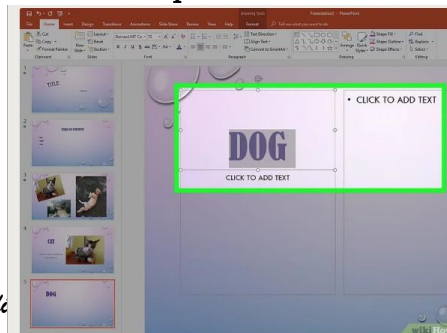
Klik tab Slide Show. Tab ini berada di bagian atas jendela. Setelah itu, bilah alat "Slide Show" akan ditampilkan.

3. Klik From Beginning



Klik From Beginning. Tombol ini berada di pojok kiri bilah peralatan. Sekarang, presentasi PowerPoint Anda akan dibuka dalam tampilan salindia (slideshow).

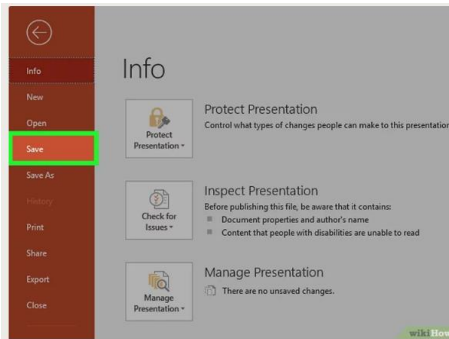
4. Buka Tiap Halaman



Buka setiap halaman pada salindia. Anda bisa menggunakan tombol panah kiri dan kanan untuk kembali atau maju ke halaman berikutnya pada presentasi. Jika Anda perlu keluar dari

mode salindia, tekan tombol Esc

5. Buat Perubahan



Buatlah perubahan yang diperlukan sebelum beralih ke langkah berikutnya. Setelah selesai menelusuri presentasi, tambahkan detail-detail yang terlupakan, hapus konten yang tidak diperlukan, dan lakukan perubahan lainnya.

6. Simpan Presentasi

Simpan presentasi PowerPoint. Presentasi akan disimpan sebagai berkas yang bisa dibuka di komputer Windows atau Mac yang memiliki program PowerPoint: Windows – Klik menu “File”, pilih “Save”, klik dua kali “This PC”, pilih lokasi penyimpanan berkas, masukkan nama presentasi, dan klik “Save”. Mac – Klik menu “File”, pilih “Save As...”, masukkan nama presentasi pada kolom "Save As", pilih lokasi penyimpanan dengan mengeklik kotak "Where" dan memilih folder yang diinginkan, dan klik “Save”. Dengan demikian, media power point siap untuk digunakan.

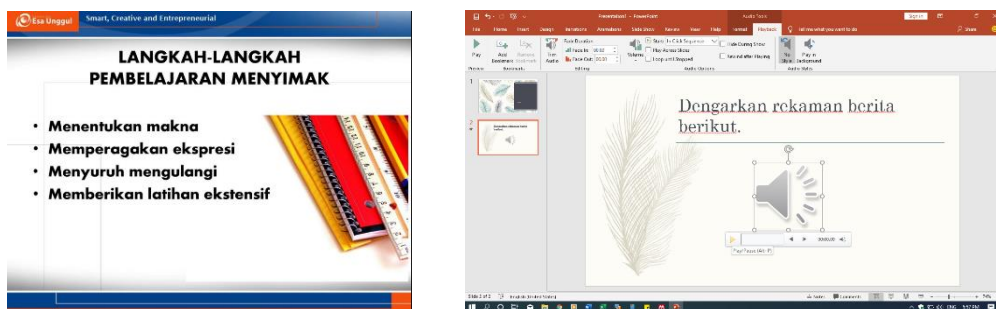
3.2.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan *PowerPoint*

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan *PowerPoint* dapat dimanfaatkan dalam pengajaran empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pembelajaran keterampilan menyimak dapat menggunakan audio yang dimasukkan dalam *PowerPoint* dan dengan speaker. Pembelajaran membaca dapat memasukkan teks dalam *PowerPoint*, sehingga siswapun membaca teks yang ada dalam *PowerPoint*. Pembelajaran menulis dengan media *PowerPoint* bisa dirangsang dengan gambar emotif yang membuat siswa menulis. Bahkan pembelajaran berbicarapun dapat menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* yakni dengan memberikan rekaman bercerita atau rekaman berpidato. Hal tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a) Pembelajaran Menyimak dengan *PowerPoint*

Salah satu keterampilan berbahasa adalah menyimak. Menyimak merupakan mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yg diucapkan atau dibaca orang atau meninjau (memeriksa, mempelajari) dengan teliti. Salah satu contoh penggunaan media

PowerPoint dalam pembelajaran menyimak adalah menyimak berita. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *PowerPoint*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran menyimak berita. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menyimak dan menyimak audio siaran berita. Siswa mencari unsur berita lima W dan satu H. Dengan demikian, siswa berpikir keras untuk menyimak dengan seksama. Audio tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menyimak.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *PowerPoint* menyimak

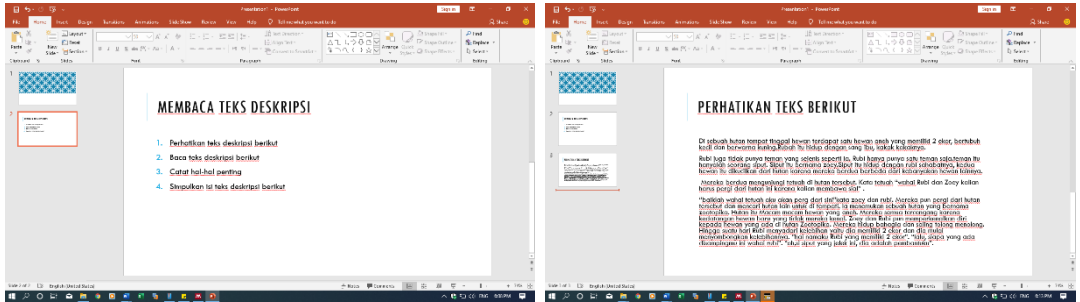
1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa mendapat penjelasan jalannya pembelajaran
3. Siswa menyimak audio rekaman berita
4. Siswa mencatat hal-hal penting dalam isi rekaman berita
5. Siswa berdiskusikan secara kelompok
6. Siswa kelompok menyimpulkan isi berita 5W dan 1H
7. Siswa lain menyimak presentasi kelompok di depan kelas

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menyimak.

b) Pembelajaran Membaca dengan *PowerPoint*

Salah satu keterampilan berbahasa adalah membaca. Membaca merupakan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Salah satu contoh penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran membaca

adalah membaca teks deskripsi. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *PowerPoint*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran membaca teks deskripsi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah membaca teks deskripsi. Siswa mencari isi dari teks tersebut. Dengan demikian, siswa konsentrasi untuk membaca. Teks tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia membaca. Apalagi dengan efek yang ada dalam *PowerPoint* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *PowerPoint* membaca

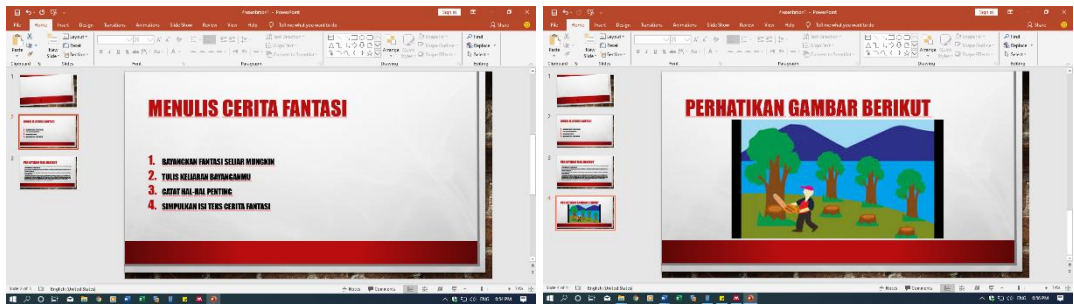
1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa mendapat penjelasan jalannya pembelajaran
3. Siswa membaca teks deskripsi dalam *PowerPoint*
4. Siswa mencatat hal-hal penting dalam isi teks
5. Siswa berdiskusikan secara kelompok
6. Siswa kelompok menyimpulkan isi teks deskripsi
7. Siswa lain memperhatikan presentasi kelompok di depan kelas

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca. Pembelajaran membacapun juga akan berjalan lebih menarik.

c) Pembelajaran Menulis dengan *PowerPoint*

Salah satu keterampilan berbahasa lainnya adalah menulis. Menulis merupakan membuat huruf (angka dsb) dengan pena (pensil, kapur, dsb) untuk melahirkan pikiran atau perasaan (spt mengarang,

membuat surat). Salah satu contoh penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran menulis adalah menulis teks cerita fantasi. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *PowerPoint*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menulis cerita fantasi. Siswa mencoba membayangkan gambar tersebut. Dengan demikian, siswa berfantasi untuk menulis cerita fantasi. Media tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis. Apalagi dengan efek yang ada dalam *PowerPoint* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

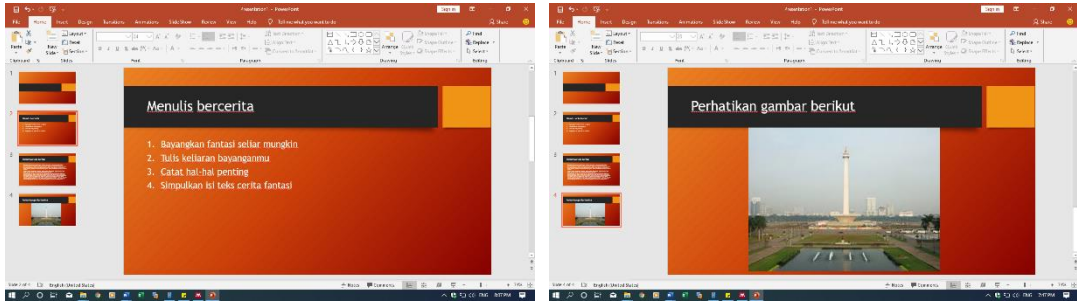
Langkah kegiatan pembelajaran *PowerPoint* menulis

1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa diberikan gambar berseri melalui *PowerPoint*
3. Siswa memperhatikan gambar berseri yang ada dalam *PowerPoint*
4. Siswa berimajinasi terkait jalan cerita gambar berseri tersebut
5. Siswa menuliskan teks cerita fantasi berdasarkan gambar berseri
6. Siswa membacakan cerita fantasi di depan kelas dan siswa lain menyimak

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran menulis pun juga akan berjalan lebih menarik.

d) Pembelajaran Berbicara dengan *PowerPoint*

Salah satu keterampilan berbahasa lainnya adalah berbicara. Berbicara merupakan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan pendapat (dengan perkataan, tulisan, dsb). Salah satu contoh penggunaan media *PowerPoint* dalam pembelajaran berbicara adalah bercerita di depan kelas. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *PowerPoint*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *PowerPoint* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menulis cerita fantasi. Siswa mencoba membayangkan gambar tersebut. Dengan demikian, siswa berfantasi untuk menulis cerita fantasi. Media tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis. Apalagi dengan efek yang ada dalam *PowerPoint* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *PowerPoint* menulis

1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa diberikan gambar berseri melalui *PowerPoint*
3. Siswa memperhatikan gambar berseri yang ada dalam *PowerPoint*
4. Siswa berimajinasi terkait jalan cerita gambar berseri tersebut
5. Siswa menuliskan teks cerita fantasi berdasarkan gambar berseri
6. Siswa membacakan cerita fantasi di depan kelas dan siswa lain menyimak

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *PowerPoint* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran menulispun juga akan berjalan lebih menarik.

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 10**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan media pembelajaran PowerPoint!
2. Buatlah media PowerPoint sesuai dengan kelompok!
3. Jelaskan pembelajaran bahasa indonesia dengan PowerPoint!

3.3 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER AUDIO

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan konsep dan manfaat program audio
2. Mampu membuat program audio untuk pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Mampu mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis audio. Subbagian ini merupakan lanjutan dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis computer. Adapun rincian tersebut meliputi konsep dan manfaat program audio, membuat program audio untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dan mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio. Pembahasan tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki pemahaman dan juga mempraktikkan media audio. Dengan demikian penjelasan tersebut penting untuk diuraikan.

3.3.1 Konsep dan Manfaat Program Audio

Media Dengar (Media Audio) adalah alat media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengaran saja. Pada penggalan ini berturut-turut dibahas Media Dengar yaitu Radio Rekaman Suara (Audio Cassete Tape Recorder) media pembelajaran, adalah suara-suara ataupun bunyi yang berkaitan dengan materi pembelajaran direkam dengan menggunakan alat perekam suara, kemudian hasil perekaman tersebut diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya

Media Audio Menurut Sadiman (2005:49) adalah media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk lambang – lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata – kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2003 :129) Media Audio untuk pengajaran adalah bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar.

a) Media audio mempunyai sifat yang khas, yaitu:

1. Hanya mengandalkan suara (indera pendengaran)
2. Personal
3. Cenderung satu arah
4. Mampu menggugah imajinasi

Kaitannya dengan audio sebagai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa Media Audio Pembelajaran yaitu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau rangkaian pesan materi pembelajaran melalui suara-suara ataupun bunyi yang direkam menggunakan alat perekam suara, kemudian diperdengarkan kembali kepada peserta didik dengan menggunakan sebuah alat pemutarnya.

b) Fungsi Media Audio

Fungsi media audio menurut Arsyad (2003:44) beliau mengutip pendapat Sudjana dan Rivai (1991:130) adalah untuk melatih segala kegiatan pengembangan keterampilan terutama yang berhubungan dengan aspek-aspek keterampilan pendengaran, yang dapat dicapai dengan media audio ialah berupa :

1. Pemusatan perhatian dan mempertahankan perhatian.
2. Mengikuti pengarahan.
3. Melatih daya analisis.
4. Menentukan arti dan konteks.
5. Memilah informasi dan gagasan.
6. Merangkum , mengingat kembali dan menggali informasi.

Fungsi lain dari Media Audio adalah sebagai alat bantu bagi para pendidik, karena sifatnya hanya sekedar membantu, maka dalam pemanfaatannya memerlukan bantuan metode atau media lain, sehingga pengalaman dan pengetahuan siap dimiliki oleh pendengar yang akan membantu keberhasilan. Selain itu juga, Sudjana (2005 : 129) menambahkan pemanfaatan fungsi Media Audio dalam pengajaran terutama digunakan dalam:

1. Pengajaran musik literaty (pembacaan sajak), dan kegiatan dokumentasi.
2. Pengajaran Bahasa Asing , baik secara Audio ataupun secara Audio Visual.
3. Pengajaran melalui radio atau radio pendidikan.
4. Paket – paket untuk berbagai jenis materi, yang memungkinkan siswa dapat melatih daya penafsirannya dalam suatu bidang studi.

c) Manfaat Media Audio

Pada uraian sebelumnya telah dikemukakan tentang fungsi dari media audio. Sebagaimana media Radio, media audio juga merupakan media pembelajaran yang sifatnya searah, sehingga jika ada sesuatu yang kurang jelas peserta didik tidak bisa langsung bertanya. Namun demikian, karena sifatnya rekaman, maka jika ada sesuatu yang kurang jelas peserta didik dapat memutarinya kembali secara berulang-ulang di mana saja dan kapan saja, sampai akhirnya peserta didik dapat memperoleh kejelasan tentang materi yang sedang mereka pelajari.

Untuk mengatasi kelemahan ini maka perlu diperhatikan beberapa hal sebagai berikut :

1. Materi yang ada di program Audio maupun Radio hendaknya mampu memotivasi agar peserta didik tertarik untuk mendengarkannya sampai selesai. Sehubungan dengan hal ini unsur menghibur perlu diperhatikan tentunya, agar peserta didik tidak bosan dan senang mendengarkannya sampai program selesai.
2. Adanya jadwal atau acara tatap muka, yaitu pertemuan antara pendidik dengan peserta didiknya guna mendiskusikan berbagai kesulitan yang ditemui dalam mempelajari materi pembelajaran yang dikemas dalam Media Audio.

d) Pengenalan Media Audio

Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa – peristiwa penting dan baru, masalah – masalah kehidupan dan sebagainya. Radio dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang cukup efektif, karena media ini mampu merangsang partisipasi aktif bagi si pendengar.

Kekurangan media radio:

- Hanya selintas
- Hanya mengandalkan suara
- Cenderung satu arah

Kelebihan media radio:

- Personal
- Cepat
- Jangkauan luas
- Imajinatif

- Sederhana
- Murah dan mudah

Alat perekam magnetik

Alat perekam magnetik atau tape recorder adalah salah satu alat elektronik yang mampu merekam suara secara manual dan merupakan salah satu media yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penyampaian keakuratan sebuah informasi. Alat ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran yang akan disampaikan kepada siswa.

Kelebihan Media Audio

- Harga murah dan variasi program lebih banyak dari pada TV.
- Sifatnya mudah untuk dipindahkan.
- Dapat digunakan bersama – sama dengan alat perekam radio, sehingga dapat diulang atau diputar kembali.
- Dapat merangsang partisipasi aktif pendengaran siswa, serta dapat mengembangkan daya imajinasi seperti menulis, menggambar dan sebagainya.
- Dapat memusatkan perhatian siswa seperti membaca puisi, sastra, menggambar musik dan bahasa
- Dapat menggantikan Guru dengan lebih baik, misalnya menghadirkan ahli dibidang– bidang tertentu, sehingga kelemahan guru dalam mengajar tergantikan.
- Pelajaran lewat radio bisa lebih bermutu baik dari segi ilmiah maupun metodis. Ini mengingat Guru kita terkadang jarang mempunyai waktu yang luang dan sumber untuk mengadakan penelitian.
- Dapat menyajikan laporan seketika, karena biasanya siaran – siaran yang aktual itu dapat memberikan kesegaran pada sebagian besar topik.
- Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.

Kekurangan Media Audio

- Dalam suatu rekaman sulit menemukan lokasi suatu pesan atau informasi, jika pesan atau informasi tersebut berada ditengah – tengah pita, apalagi jika radio, tape tidak memiliki angka – angka penentuan putaran.
- Kecepatan rekaman dan pengaturan trek yang bermacam – macam menimbulkan kesulitan untuk memainkan kembali rekaman yang direkam pada suatu mesin perekam yang berbeda.

- Memerlukan suatu pemusatan pada suatu pengalaman yang tetap dan tertentu, sehingga pengertiannya harus didapat dengan cara belajar khusus.
- Media Audio yang menampilkan symbol digit dan analog dalam bentuk auditif adalah abstrak, sehingga pada hal – hal tertentu memerlukan bantuan pengalaman visual.
- Karena abstrak, tingkatan pengertiannya hanya bisa dikontrol melalui tingkatan penguasaan pembendaharaan kata – kata atau bahasa, serta susunan kalimat.
- Media ini hanya akan mampu melayani secara baik bagi mereka yang sudah mempunyai kemampuan dalam berfikir abstrak.
- Penampilan melalui ungkapan perasaan atau symbol analog lainnya dalam bentuk suara harus disertai dengan perbendaharaan pengalaman analog tersebut pada si penerima. Bila tidak bisa maka akan terjadi kesalah pahaman.

3.3.2 Pembuatan Program Audio

Beberapa format program audio yaitu.

1. Uraian

Uraian merupakan dasar dari setiap program audio yang di dalamnya menggambarkan adanya pembicaraan yang memberikan informasi, penjelasan, dan penerangan sehingga pesan dapat dipahami.

2. Wawancara

Wawancara merupakan program audio yang menampilkan dua orang yang melakukan pembicaraan guna memperoleh informasi melalui tanya jawab.

3. Diskusi

Diskusi merupakan format audio yang menampilkan pendapat dari beberapa orang yang berbeda-beda ketika memecahkan suatu masalah.

4. Dialog

Percakapan antara dua orang atau lebih untuk membahas suatu masalah. Dialog akan berjalan dengan baik atau tidak tergantung pada pengalaman, pengetahuan, keahlian/pendidikan dan status sosial yang terlibat dalam dialog. Dialog ini dapat dimunculkan dalam suatu drama/sandiwara dan ceritera (<http://pjjpgsd.dikti.go.id>).

Penulisan Naskah Audio

Sebagai media yang hanya mengandalkan pada bunyi dan suara maka dalam proses pengembangan media jenis ini perlu

direncanakan dengan baik, salah satunya yaitu melalui penulisan naskah audio. Beberapa petunjuk yang perlu diperhatikan ketika menulis program media audio.

1. Bahasa

Bahasa yang digunakan dalam media audio adalah bahasa percakapan, bukan bahasa tulisan. Kalimat yang digunakan di dalamnya sebisa mungkin adalah kalimat tunggal dan menghindari istilah-istilah sulit.

2. Musik

Ada beberapa jenis musik yang dapat digunakan dalam pengembangan media audio yaitu.

- a. Musik tema, yaitu musik yang dapat menggambarkan watak dan situasi dari keadaan atau pesan yang akan disajikan.
- b. Musik transisi, yaitu musik yang berfungsi sebagai penghubung dua adegan.
- c. Musik jembatan, yaitu musik yang merupakan bentuk khusus dari musik transisi yaitu menjembatani dua buah adegan.
- d. Musik latar belakang, yaitu musik yang digunakan untuk mengiringi pembacaan teks atau percakapan.
- e. Musik smash, yaitu musik yang digunakan untuk membuat penekanan/kejutan.

Keterbatasan Konsentrasi

Karena adanya keterbatasan konsentrasi pada pendengar maka sebaiknya suatu pengertian tidak hanya dibicarakan sekali, tetapi dilakukan pengulangan-pengulangan dengan cara yang berbeda-beda dan bervariasi hingga dapat lebih dimengerti (Sadiman, dkk. 2002: 114-117).

Langkah-langkah dalam penulisan naskah audio adalah sebagai berikut:

- a. menentukan topik,
- b. melakukan riset pendengar/audience,
- c. merumuskan tujuan/kompetensi,
- d. menentukan pokok-pokok materi,
- e. menulis draf naskah audio (<http://pjjpgsd.dikti.go.id>).

Produksi Media Pembelajaran Audio

Proses produksi dilakukan apabila semua perlengkapan dan naskah telah siap. Apabila proses penyusunan naskah telah siap maka naskah-naskah tersebut perlu diperbanyak untuk format audio yang berupa dialog. Setelah itu, para orang yang terlibat di dalamnya harus melakukan latihan supaya dapat memberikan performa yang

baik, kemudian proses perekaman dilakukan (<http://pjjpgsd.dikti.go.id>).

3.3.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Audio

a) Mendengarkan dan Menyimak

Mendengar dan menyimak adalah dua kegiatan yang berbeda. Secara fisiologis, mendengar merupakan proses masuknya gelombang suara ke telinga hingga diteruskan sampai ke otak. Secara psikologis, menyimak berawal dari adanya kesadaran dan perhatian seseorang tentang suatu pembicaraan yang kemudian dilanjutkan dengan proses pemaknaan dan diakhiri dengan proses pemahaman (Heinich, dkk. 2002: 381).

Mendengar dan menyimak merupakan proses komunikasi dan belajar. Kemampuan menerima pesan dalam komunikasi dipengaruhi oleh pengirim pesan, dan kemampuan memahami pesan dipengaruhi oleh penerima pesan. Komunikasi yang baik juga dipengaruhi oleh ada atau tidaknya gangguan-gangguan dalam komunikasi. Penyampaian dan penerimaan suara mungkin terganggu oleh beberapa hal yaitu: (a) volume suara yang terlalu rendah dan terlalu besar, (b) suara yang terlalu monoton, (c) terhambatnya kemampuan mendengar secara fisik (Heinich, dkk. 2002: 381-382).

b) Mengembangkan Keterampilan Menyimak

Mendengar adalah dasar untuk menyimak, oleh karena itu guru perlu mengecek normal atau tidaknya kemampuan mendengar seluruh siswa sebelum proses menyimak dimulai. Guru juga perlu memperhatikan ruang kelas agar mendukung kegiatan menyimak, yaitu kelas harus ideal dan mampu meredam suara berisik dan gema. Guru juga harus memperhatikan apabila ada siswa yang sakit flu, karena hal tersebut juga mempengaruhi kemampuan mendengar siswa (Heinich, dkk. 2002: 383).

Untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, guru dapat menggunakan teknik-teknik di bawah ini.

- a. Memandu menyimak, yaitu dengan memberi siswa beberapa tujuan dan pertanyaan sebelumnya.
- b. Memberikan arahan, yaitu memberi arahan secara individual atau kelompok melalui rekaman audio.
- c. Meminta siswa menyimak gagasan utama, detail, atau kesimpulan.

- d. Gunakan konteks dalam menyimak, yaitu membedakan makna dalam konteks auditori dengan menyimak kalimat yang kata-katanya hilang dan kemudian melengkapinya dengan tepat.
- e. Menganalisis struktur sebuah presentasi, yaitu dengan meminta siswa untuk menyaringkan sebuah presentasi lisan.
- f. Membedakan antara informasi yang relevan dengan yang tidak relevan, yaitu meminta siswa mengidentifikasi kata-kata yang relevan atau kata yang tidak relevan dari sebuah presentasi lisan (Heinich, dkk. 2002: 384).

❖ **Pertanyaan dan Soal Latihan 5**

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan konsep dan manfaat program audio!
2. Buatlah program audio untuk pembelajaran Bahasa Indonesia!
3. Praktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio!

3.4 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER VISUAL

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan konsep dan manfaat program visual
2. Mampu membuat program visual untuk pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Mampu mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program visual

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis visual. Subbagian ini merupakan lanjutan dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis computer. Adapun rincian tersebut meliputi konsep dan manfaat program visual, membuat program visual untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dan mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program visual. Pembahasan tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki pemahaman dan juga mempraktikkan media visual. Dengan demikian penjelasan tersebut penting untuk diuraikan.

3.4.1 Konsep dan Manfaat Program Visual

3.4.2 Pembuatan Program Visual

3.4.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Visual

❖ Pertanyaan dan Soal Latihan 5

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

6. Apakah guru harus memilih media pembelajaran? Jelaskan!

3.5 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTER AUDIO-VISUAL

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan konsep dan manfaat program audio-visual
2. Mampu membuat program audio-visual untuk pembelajaran Bahasa Indonesia
3. Mampu mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio-visual

❖ Uraian

Subbagian ini menjelaskan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis audio-visual. Subbagian ini merupakan lanjutan dari media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis computer. Adapun rincian tersebut meliputi konsep dan manfaat program audio-visual, membuat program audio-visual untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, dan mempraktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio-visual. Pembahasan tersebut perlu dijelaskan agar pembaca memiliki pemahaman dan juga mempraktikkan media audio-visual. Dengan demikian penjelasan tersebut penting untuk diuraikan.

3.5.1 Konsep dan Manfaat Program Audio-Visual

3.5.2 Pembuatan Program Audio-Visual

Prosedur pengembangan adalah langkah-langkah prosedural yang harus ditempuh oleh pengembang dalam membentuk produk, pengembang tinggal mengikuti langkah-langkah seperti yang terlihat dalam model pengembangan. Prosedur pengembangan berguna untuk lebih memperjelas tentang bagaimana langkah prosedural yang harus dilalui agar sampai ke produk yang dispesifikasikan. Prosedur pengembangan media audio visual VCD, berdasarkan model pengembangan Haryono (1987 ; 5), sebagai berikut :

a) Tahap pembuatan rancangan

Dalam tahapan pembuatan rancangan ini, dilakukan perancangan terhadap isi atau garis besar isi program media yang terdiri dari tiga komponen, yaitu :

Penetapan Topik

Topik disebut juga pokok bahasan. Pokok bahasan menjadi dasar pengajaran dan menggambarkan ruang lingkupnya. Topik

ditentukan berdasarkan kurikulum yang digunakan pendidik dalam mengajar.

Untuk media audio visual telah dibakukan dalam silabus Pembelajaran Bahasa Inggris dengan media audio visual VCD. Adapun topik yang telah ditentukan dalam silabus media audio visual VCD sebagai berikut:

- 1) Konsep, peranan dan lingkup media audio visual VCD
- 2) Klasifikasi dan karakteristik media audio visual VCD
- 3) Produksi media audio visual VCD
- 4) Bentuk penyajian dan klasifikasi media audio visual VCD

Agar topik sesuai dengan kurikulum dan dibutuhkan peserta didik maka dilakukan analisis kebutuhan belajar peserta didik. Analisis kebutuhan belajar peserta didik dalam pengembangan media audio visual VCD dalam Proses belajar mengajar masih cenderung menerapkan cara-cara konvensional. Metode ceramah masih menjadi satu-satunya metode yang sering digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Fenomena pembelajaran klasikal yang terjadi pada Madrasah Ibtidaiyah tersebut membawa dampak ikutan dan kendala bagi pendidik, khususnya pendidik Bahasa Inggris. Salah satu kendala yang sering terjadi adalah distorse atau noise. Selain itu ada kendala lain seperti keterbatasan fisik dan tingkat interpretasi peserta didik terhadap pesan yang disampaikan pendidik yang tidak sama satu sama lain.

Berdasarkan hal-hal di atas, maka seorang pendidik memerlukan kehadiran media untuk mengatasi berbagai hambatan yang dijumpai di kelas. Media-media tersebut banyak sekali macamnya. Salah satu media yang pengembang tawarkan adalah media audio visual VCD. Sedangkan mata pelajaran yang hendak diatasi kendalanya agar mudah dalam memahami pelajaran kosa kata Bahasa Inggris, sehingga peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerjemahkan arti kosakata tersebut. Selama ini sering kali pendidik mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif untuk mata pelajaran Bahasa Inggris.

Alasan penerapan dan penggunaan media audio visual VCD ini untuk meminimalisasidistorsi karena media audio visual ini mudah penggunaannya: media audio visual VCD ini mampu menarik perhatian peserta didik dan mampu merangsang peserta didik untuk belajar serta menarik minat peserta didik terhadap mata pelajaran Bahasa Inggris, sehingga pesan yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik.

Merumuskan Tujuan Instruksional

Tujuan instruksional dirumuskan setelah topik ditentukan. Dalam tujuan instruksional disebutkan kemampuan, pengetahuan dan sikap yang diharapkan dimiliki oleh sasaran didik setelah berperan serta dalam proses belajar dengan media. Tujuan instruksional ada dua yaitu tujuan instruksional umum dan tujuan instruksional khusus. Perumusan tujuan instruksional dalam pengembangan Media Audio Visual VCD untuk pembelajaran kosakata Bahasa Inggris ini dilakukan setelah topik ditentukan dengan menggunakan cerita yang operasional dan berorientasi pada sasaran didik. Selain itu menggambarkan kemampuan, ketrampilan atau sikap yang harus dipunyai peserta didik setelah mengikuti kegiatan instruksional. Tidak kalah penting sifat-sifat sasaran didik tetap menjadi bahan pertimbangan.

Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minatnya, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik dan menggairahkan. Media-media tersebut dari tahun ke tahun selalu mengalami perkembangan, karena masing-masing media itu mempunyai kelemahan. Oleh karena itu perlu diadakan penemuan media baru dan pemanfaatan media yang baru. Karena peserta didik cepat merasakan kebosanan, saat menerima kuliah. Sebab dengan media yang kurang menarik akan bersifat verbalistik. Maka diadakan perbaikan media guna menunjang proses belajar mengajar. Pengenalan media audio visual VCD dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris dapat menarik perhatian peserta didik serta lebih komunikatif dan diharapkan dapat mengatasi masalah kondisi belajar. Begitu juga penggunaan media audio visual VCD sebagai sumber belajar, maka kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik serta mempermudah pemahaman dan akhirnya keberhasilan proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris diharapkan menarik perhatian audiens serta lebih komunikatif dan diharapkan dapat mengatasi kondisi belajar. Sinopsis dalam pengembangan media audio visual ini sebagai berikut :

Media audio visual VCD berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan dan pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam simbol-simbol komunikasi visual (Sadiman, dkk, 1993: 28).

Cerita yang ditampilkan dalam media audio visual VCD ini harus dengan benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Secara khusus media audio visual VCD berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan sebuah cerita yang dapat membantu dalam pembelajaran kosa kata Bahasa Inggris. Selain Menarik media audio visual yang menampilkan cerita berbahasa Inggris dengan terjemahan akan lebih mudah dipahami peserta didik. Ragam media audio visual, meliputi film VCD, kaset, dan lain sebagainya.

Tahap Produksi Program

Memproduksi program adalah mengubah naskah menjadi program. Dalam pengembangan media audio visual VCD ini memproduksi program berarti mengubah naskah menjadi program dalam bentuk VCD. Pada pembuatan produksi media audio visual ini tidak lupa direview oleh para ahli baik itu ahli media/design dan ahli isi atau grafis. Setelah naskah diubah dalam media audio visual VCD pengembang minta pertimbangan dari para ahli media tentang produk yang dibuatnya, tentang saran dan kritiknya. Sehingga sebelum diujicobakan telah direview, karena tugas reviewer mengkaji kelemahan-kelemahan yang masih ada dan memberikan saran-sara perbaikan. Bila produk masih ada kelemahan, pengembang merevisi atau memperbaiki.

Metode yang dipakai untuk mereview adalah wawancara. Jadi wawancara disini hanya untuk mengkaji kelemahan-kelemahan yang masih ada dan saran-saran perbaikan dalam produk media audio visual VCD.

Tahap Uji Coba

Tahap uji coba perlu dilakukan karena hasil produksi sesuatu program media yang oleh pembuatnya dianggap telah baik sekali, belum tentu mampu merangsang proses belajar sasaran didik, terkadang sulit dipahami sehingga program tersebut tidak dapat dikatakan baik. Maksud diadakan uji coba untuk melihat efektifitas program tersebut bila digunakan oleh sasaran didik yang dituju. Dalam uji coba media VCD ini melalui beberapa tahapan yaitu :

Menentukan tujuan diadakan uji coba; Dalam pengembangan media audio visual ini tujuan uji coba adalah untuk melihat efektivitas program atau produk yang dibuat dilihat dari sudut menarik tidaknya program atau produk media audio visual tersebut.

Membuat alat uji coba; Pembuatan alat uji coba perlu dilakukan supaya data-data yang berkaitan dengan efesiensi dan

efektivitas program dapat dikumpulkan melalui alat uji coba. Alat uji coba dibuat sebelum pengembang melakukan uji coba. Dalam pengembangan media audio visual ini alat uji coba berupa angket terbuka (check list). Keterangan tentang angket dan subjek coba dijelaskan pada bagian uji coba produk.

Tahap Revisi

Apabila dirasa perlu untuk revisi, bagian mana yang dianggap perlu kurang tepat ? apakah pada bagian uji cobanya, pembuatan rancangannya, penulisan naskahnya atau produksi programnya. Jika dirasa tidak perlu revisi, maka pengembangan produk dinyatakan selesai.

Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai landasan untuk menetapkan tingkat keefektivitasan, efisiensi dan daya tarik dari produk yang dihasilkan.

Aplikasi Penggunaan Media Audio Visual (Video) sebagai Media Pembelajaran

Persiapan Kegiatan

Persiapan dari seorang pendidik yang akan mengajar dengan menggunakan program kaset video antara lain:

1. Membuat satuan pelajaran sebagaimana biasa dengan mencantumkan media video
2. Mempelajari terlebih dahulu program yang akan disajikan pada peserta didik, agar lebih diketahui secara pasti materi apa yang akan disajikan sehingga apabila terdapat kekurangan dapat diketahui terlebih dahulu.
3. Mempelajari terlebih dahulu kata-kata atau istilah yang perlu disajikan kepada peserta didik sebelum menyaksikan program.
4. Akan lebih baik lagi dilakukaa priview bersama dua atau tiga orang peserta didik. Peserta didik yang ikut menyaksikan preview diberi kesempatan agar mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan program ini. Pertanyaan tersebut tidak perlu dijawab pada saat itu juga akan tetapi merupakan bahan pertimbangan bagi pendidik.

5. Menyiapkan peralatan yang akan dipergunakan agar dalam pelaksanaannya nanti tidak terburu-buru dan tidak perlu mencari-cari lagi.

Pelaksanaan

Beberapa hal yang perlu di ketahui dalam mengajar dengan media video antara lain:

- a. Ruang penyaji Ruangan yang di pergunakan untuk pelaksanaan proses pembelajaran dapat berupa ruang kelas, aula, lap atau ruang khusus untuk penyajian program-program media pendidikan. Ruangan ini harus memiliki aliran listrik dan dapat digelarkan atau setengah gelap.
- b. Peralatan yang dipergunakan Mengajar dengan menggunakan media video memerlukan peralatan: 1) Video tape recorder (VTR).
- c. Tata letak peralatan Meletakkan TV monitor di dalam ruang kelas harus di tempat yang strategis sehingga peserta didik yang ada di dalam ruang tersebut dapat melihat dan mendengarkan program dengan jelas.

Untuk itu ada beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain:

- a. Letakkan TV monitor disebelah kiri atau kanan papan tulis. Usahakan agak tinggi agar pandangan peserta didik yang ada di bagian depan tidak terganggu. Kegunaan meletakkan TV monitor disebelah kiri atau kanan papan tulis ini, apabila akan menggunakan papan tulis tidak terganggu TV monitor.
- b. Meletakkan TV monitor dapat juga dibagian tengah di depan kelas. Cara ini mempunyai kelemahan yaitu bila kita hendak mendengarkan papan tulis tentunya akan terhalang oleh TV monitor tersebut.

Langkah-langkah Pelaksanaan.

Langkah pertama, yakinkan bahwa semua peralatan sudah lengkap dan siap untuk disiapkan. Jelaskan pada peserta didik bahwa kita akan menyaksikan program video. Jelaskan lebih dahulu tentang tujuan yang ingin dicapai. Jelaskan lebih dahulu kata - kata atau istilah yang dianggap sulit dan harus diketahui oleh peserta didik sebelum menyaksikan program video yang akan disajikan. Jelaskan pula apa yang harus dilakukan peserta didik selama menyaksikan program video. Apabila peralatan, program, pendidik dan peserta didik siap penyajian program video dapat segera dimulai. Apabila dipandang perlu untuk memberi penjelasan tambahan

sewaktu program sedang disajikan, maka program tersebut dapat dihentikan untuk sementara. dalam menghentikan program harus dipilih saat yang paling tepat yaitu pada bagian apa pada program tersebut dapat dihentikan sehingga tidak mengganggu keseimbangan penyajian program.

3.5.3 Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Program Audio-Visual

Media berasal

❖ Pertanyaan dan Soal Latihan 5

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan konsep dan manfaat program audio-visual!
2. Buat program audio-visual untuk pembelajaran Bahasa Indonesia!
3. Praktikkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan program audio-visual!

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Imam, and Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Effendy, A. F. 1984. *Media Pengajaran Bahasa*. Malang: Pustaka Lisan.
- Soediatmo. 1980. *Teknik Penyajian Materi*. Jakarta: BP7 Pusat.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. "Pengertian, Fungsi, Dan Jenis Media Pembelajaran." 2008.
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>.
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Penabur* IV: 76–84.
www.bpkpenabur.or.id.

BAGIAN 4

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS INTERNET

❖ Deskripsi

Salah satu bagian dari buku ini adalah media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis internet. Bagian ini menjelaskan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis internet. Hal tersebut karena internet telah berkembang dengan pesat. Internet tidak hanya sebagai alat komputasi dan pengolahan kata, tetapi dapat pula menjadi sara belajar dan mengajar.

Wujud pembelajaran bahasa Indonesia berbasis internet yakni melalui program Edmodo, google classroom, facebook, Instagram, dan youtube. Bagian keempat ini diawali dengan media Edmodo. Hal tersebut karena program ini sering digunakan dalam media pembelajaran bahasa Indonesia. selain itu, Edmodo merupakan program khusus dalam pembelajaran berbasis internet.

Pembahasan kedua yakni google classroom. Googlepun menciptakan program khusus pembelajaran yakni dengan google classroom. google classroom merupakan kelas dunia maya yang bisa menciptakan interaksi antara siswa dan guru. Program seperti ini perlu untuk diketahui, dipahami, dan dimanfaatkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pembahasan ketiga yakni Facebook. Secara umum Facebook merupakan media social. Namun media social ini dapat pula digunakan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut karena banyaknya siswa dan guru menggunakan facebook. Sehingga pembelajaranpun akan berjalan dengan lebih menarik.

Pembahasan keempat yakni Instagram. Secara umum Instagram merupakan media social. Namun media social ini dapat pula digunakan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut karena banyaknya siswa dan guru menggunakan Instagram. Sehingga pembelajaranpun akan berjalan dengan lebih menarik.

Pembahasan kelima yakni Youtube. Youtube merupakan media berbasis video. Namun media ini dapat pula digunakan menjadi media pembelajaran. Hal tersebut karena banyaknya siswa dan guru menggunakan Youtube. Sehingga pembelajaranpun akan berjalan dengan lebih menarik.

❖ Kata-Kata Kunci

Media pembelajaran berbasis internet Edmodo

Media pembelajaran berbasis internet google classroom

Media pembelajaran berbasis internet facebook
Media pembelajaran berbasis internet Instagram
Media pembelajaran berbasis internet youtube

4.1 MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS INTERNET EDMODO

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menjelaskan Program Edmodo
2. Mampu menjelaskan operasional Edmodo
3. Mampu membuat kelas dalam program Edmodo
4. Mampu menjelaskan aktivitas kelas dalam program Edmodo
5. Mampu menerapkan Edmodo dalam pembelajaran bahasa Indonesia

❖ Uraian

Subbagian ini membahas media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis internet dengan program Edmodo. Subbagian ini memperici Program Edmodo, operasional Edmodo, membuat kelas, aktivitas kelas dalam program Edmodo, dan menerapkan Edmodo dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

4.1.1 Program Edmodo

Edmodo adalah nama sebuah situs atau lawan website www.edmodo.com. Situs ini berkantor di 60 E. 3rd Ave, Suite 390, San Mateo, California 94401, Amerika Serikat. Awalnya, Edmodo dikembangkan pada masa akhir tahun 2008 oleh Nic Borg dan Jeff Ohara yang berkeyakinan tentang perlunya lingkungan sekolah yang terhubung dengan aktifitas di dunia, sehingga tidak ada kesenjangan antara kehidupan mahasiswa di sekolah dengan kehidupan kesehariannya. Selain itu, Edmodo didirikan agar komunikasi antara guru, mahasiswa dan orang tua terus tetap terhubung, meski di luar jam sekolah, dengan memanfaatkan koneksi internet.

Kini, Edmodo dikelola para profesional di bidang IT bekerjasama dengan para aktivis dan pemerhati pendidikan yang tujuannya untuk membantu menyediakan media komunikasi bagi civitas pendidikan agar dunia pendidikan semakin maju dan mudah diakses secara luas. Para pengembang Edmodo ini membuka diri terhadap siapa saja yang menginginkan informasi lebih lanjut tentang “Program Edmodo” dengan mengirim email ke institutions@edmodo.com. Bahkan, mereka bersedia bekerjasama dengan instansi, yayasan, atau lembaga pendidikan atau bahkan personal dengan mengirim email ke partnerships@edmodo.com.

Melalui website bernama “Edmodo” ini, diharapkan para pendidik dan mahasiswa dapat mudah berinteraksi dan

berkomunikasi dengan memanfaatkan layanan koneksi internet. Dengan demikian, komunikasi pendidikan antara dosen dan mahasiswa tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Sebab, melalui jaringan internet dan pemanfaatan situs www.edmodo.com, proses dan layanan pendidikan masih tetap terhubung, kapan pun dan di manapun.

Oleh karena itu, situs www.edmodo.com memang dikhususkan bagi pendidikan dan terbuka untuk siapa saja, gratis tanpa dipungut biaya sepeser pun. Sebagaimana situs socialnetworking semisal www.facebook.com, www.twitter.com, dan situs jejaring sosial lainnya, maka situs www.edmodo.com pun juga memiliki visi membangun komunitas sosial, namun komunitas yang diharapkan adalah komunitas para pendidik, mahasiswa, pemerhati pendidikan, dan semua sivitas akademika dari berbagai belahan dunia, baik dari lembaga formal dan non-formal, mereka semua terhubung dalam komunikasi intensif dengan memanfaatkan situs www.edmodo.com tersebut.

Tidak dipungkiri lagi, dewasa ini, jaringan internet telah menjadi kebutuhan termasuk di dunia pendidikan, baik untuk keperluan komunikasi, mencari informasi, bahan referensi, media ajar, dan sebagainya. Menurut berita Antara, pengguna internet aktif di Indonesia sekitar 55 juta lebih. Melalui internet, kini telah terbangun banyak komunitas sosial (*social networking*) yang segmennya juga merambah para dosen/guru dan siswa/ mahasiswa. Salah satu yang fenomenal dan terbesar saat ini ialah www.facebook.com disusul www.twitter.com.

Menurut data statista.com, pengguna aktif (*active users*) Facebook per Juni 2012 adalah 955 juta. Artinya, sedikit lagi akan sama dengan penduduk India (1 milyar jiwa).¹ Berdasarkan data yang dimiliki Kementerian Komunikasi dan Informatika, total ada 43.6 Juta pengguna Facebook di Indonesia yang merupakan tertinggi ketiga di dunia di bawah Amerika Serikat dan Cina. Sementara itu, jumlah pengguna Twitter, Indonesia berada di urutan kelima di dunia dengan 19.5 juta.²

Edmodo dengan karakteristiknya sebagai website pendidikan berusaha hadir untuk memberi wadah tersendiri, khusus untuk pendidikan. Meskipun, konsep dasarnya sama situs jejaring sosial lain semisal Facebook, Twitter, Friendster, Google Plus, dan sebagainya. Karakteristik Edmodo inilah yang menjadi “nilai lebih” yang dimiliki Edmodo dibanding lainnya, walaupun situs jejaring lain seperti Facebook juga bisa dimanfaatkan sebagai situs komunikasi untuk pendidikan. Namun, sebagaimana konsep dasar

Facebook yang untuk pertemanan, jelas kehadiran Facebook dan pemanfaatannya khusus untuk pendidikan sedikit- banyak malah menjadi tidak terfokus karena segala informasi di luar materi pendidikan, bisa diakses melalui Facebook dan itu sedikit banyak akan mengganggu kegiatan belajar-mengajar bila Facebook dijadikan media komunikasi dalam pendidikan.³

Edmodo adalah platform media sosial yang sering digambarkan sebagai “Facebook Sekolah” dan dapat berfungsi lebih banyak lagi sesuai kebutuhan. Edmodo merupakan aplikasi menarik bagi dosen dan mahasiswa dengan elemen sosial menyerupai Facebook, tapi sesungguhnya ada nilai lebih besar dalam aplikasi edukasi berbasis jejaring sosial ini. Edmodo (dirancang oleh pendidik) berbasis cloud kolaborasi dan merupakan aplikasi yang cukup aman digunakan dosen dan mahasiswa. Seorang guru, sekolah atau lembaga pendidikan dapat dengan mudah mengelola sistem yang menyediakan fitur terbaik dan praktis sehingga dapat menghilangkan kecemasan para pendidik terhadap aktivitas yang biasa mahasiswa lakukan dengan internet, khususnya Facebook.

Dengan platform ini, akan lebih mudah memonitor interaksi mahasiswa dalam Edmodo Learning Environment. Tidak ada yang bisa masuk ke ruang Edmodo tanpa undangan, dan mahasiswa tidak dapat menggunakannya untuk berhubungan dengan orang asing seperti yang terjadi di Facebook. Guru, orang tua dan pihak sekolah dapat dengan mudah mengetahui jika ada pelanggar/penyusup/orang asing terdaftar di kelas yang dikelola dengan Edmodo. Edmodo sangat komprehensif sebagai sebuah course management system seperti layaknya Moodle, bedanya adalah aksesnya lebih cepat dan lebih mudah penggunaannya dengan beberapa fitur yang fungsinya sama seperti layaknya sebuah course management system.

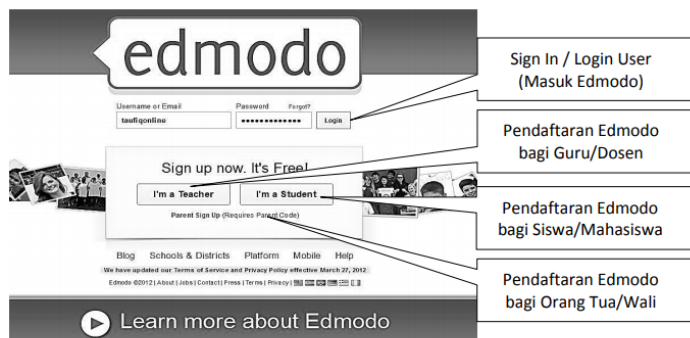
Jadi, “Program Edmodo” yang dimaksud dalam penelitian ini adalah situs atau laman website yang beralamat URL <http://www.edmodo.com>. Edmodo bukanlah sebuah piranti lunak (software) atau keras (hardware). Edmodo adalah nama sebuah domain pada situs layanan sosial yang khusus diperuntukkan bagi dunia pendidikan berbasis Learning Management System (LMS). Situs ini bisa diakses secara online melalui koneksi internet dari perangkat keras apapun seperti Komputer PC, Laptop, Tablet PC, Smartphone, Ponsel dan sebagainya yang mampu terhubung dengan internet dan memiliki fasilitas bisa membuka laman website berprotokol Hyper Transfer Protocol (HTTP).

4.1.2 Operasional Edmodo

1) Harus Memiliki Akun Email

Sebagaimana situs jejaring sosial pada umumnya, seorang calon user (pengguna), baik guru, mahasiswa dan lainnya yang ingin menggunakan fasilitas Edmodo, ia harus memiliki akun email sebagai persyaratan menjadi user sekaligus sebagai “pintu masuk” ke dalam Edmodo. Calon user bisa menggunakan akun email dari penyedia layanan email gratis seperti: Yahoo, Gmail, Hotmail, Facebook, dan sebagainya.

Jika calon user telah memiliki akun email, ia bisa langsung mengunjungi Edmodo dengan mengklik www.edmodo.com. Setelah itu, akan muncul formulir pendaftaran (Sign up) yang sifatnya gratis. Dalam formulir tersebut, ada 3 pilihan bagi calon user; jika ia dosen dapat langsung mengklik “I’m a Teacher”, dan jika ia mahasiswa segera mengklik “I’m a Student”. Bagi orang tua/wali mahasiswa, bisa mengklik “Parent Sign Up”. (Perhatikan Gambar-1 di bawah ini).



Gambar-1: Halaman Pendaftaran Edmodo dan Halaman Login bagi user

2) Pendaftaran sebagai Guru/Dosen

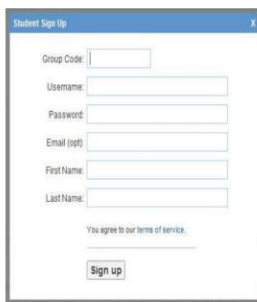
Membuat akun di Edmodo sangat mudah, kunjungi www.edmodo.com lalu pilih tombol “I’m a Teacher” untuk membuat akun baru sebagai guru. Isi form registrasi dengan data-data yang valid, lalu pilih tombol “Sign Up” sebagai pelengkap proses pendaftaran. dosen akan menerima konfirmasi pendaftaran melalui email disertai petunjuk langkah selanjutnya untuk mengatur akun Edmodo-nya. (Perhatikan Gambar-1 di atas)

3) Pendaftaran sebagai Siswa/Mahasiswa

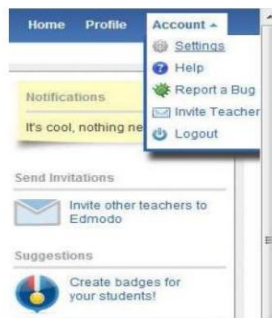
Sebelum mahasiswa mendaftar dan mendapatkan akun di Edmodo, mereka harus dibekali 6 digit kode grup (dapat grup berupa kelas atau mata kuliah) dari dosen mereka. Sekali mereka

mendapatkan kode grup ini, mereka dapat dengan mudah membuat akun di Edmodo dengan memilih tombol “I’m a Student”. (Perhatikan Gambar-1 di atas)

Baris pertama dalam form pendaftaran, mahasiswa akan menanyakan kepada dosen 6 digit kode grup yang harus diisikan. Setelah itu, mahasiswa harus mengisi username dan password yang unik. Dalam hal ini, disarankan mahasiswa untuk menggunakan nama depan ditambah kata/huruf yang unik di belakangnya. Untuk baris first name dan last name, mahasiswa harus mengisikan mereka yang sesungguhnya. Dalam pendaftaran sebagai mahasiswa ini, alamat email tidak harus diisi, sifatnya optional. Setelah itu, pilih tombol “Sign Up” sehingga pendaftaran dapat diproses. (Gambar-2).



Gambar-2: Form Pendaftaran Akun Edmodo bagi Mahasiswa



Gambar-3: Pengaturan Akun Edmodo

4) Pengaturan Akun Edmodo

Dari halaman pengaturan akun, user dapat mengatur untuk mendapat pemberitahuan (notifikasi), mengatur keamanan dan mengatur informasi profil. Untuk pergi ke pengaturan, silahkan pilih “Account” berupa menu drop down yang ada di pojok sebelah kanan halaman depan Edmodo user. Dalam menu ini, silahkan pilih “Setting”. (Gambar-3)

Di halaman ini, user dapat melakukan berbagai hal, di antaranya adalah:



Gambar-4: Halaman Pengaturan Akun Edmodo (Account)

- a. Mengubah foto profil ◇ user dapat memilih untuk mengunggah foto dari komputer pribadi atau menggunakan icon yang telah disediakan.
- b. Mengubah informasi pribadi ◇ user dapat menambah atau mengubah nama beserta alamat email. Akhiri dengan mengklik “Save Personal Info”
- c. User dapat mengubah kata sandi (password).
- d. Menentukan sekolah ◇ user dapat memilih untuk terhubung dengan sebuah sekolah atau mengubahnya. Dalam hal ini, jika user logged in melalui subdomain sebuah sekolah, misalnya “iainmadura.edmodo.com”, maka user membutuhkan kode sekolah untuk berganti ke sekolah berbeda lainnya.
- e. Menentukan notifikasi ◇ pilih menu drop down notifikasi untuk menentukan mode notifikasi. Terdapat 3 pilihan, yaitu: tanpa notifikasi, notifikasi melalui email atau SMS/teks. Jika user memilih notifikasi melalui email, artinya setiap pembaharuan aktivitas yang ada di akun Edmodo, user akan diberitahu melalui email. Jika user memilih notifikasi melalui teks, maka pemberitahuan akan dikirim melalui SMS ke HP user. Namun dalam hal ini baru penyedia layanan seluler di wilayah Amerika saja, sedangkan di Indonesia, belum bisa melalui SMS.
- f. Tipe Notifikasi ◇ user dapat memilih tipe pemberitahuan yang akan diterima dengan cara member tanda centang di kotak terhadap satu atau beberapa pilihan.

Guru/Dosen juga dapat melihat apakah ada notifikasi jika ada anggota baru bergabung, guru/dosen baru yang ingin terkoneksi, permintaan untuk terkoneksi, dan jika ada tugas dari mahasiswa yang perlu dinilai.

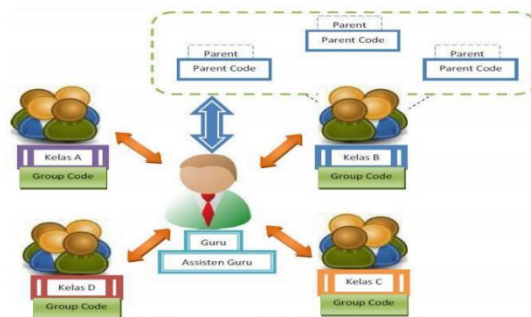
Untuk siswa/mahasiswa, bagian notifikasi juga akan terlihat manakala tugas tersedia dalam waktu 2 minggu dan menunggu untuk dikerjakan, begitu pula mahasiswa dapat melihat notifikasi nilai yang sudah diberikan guru/dosen terhadap tugas yang sudah dikerjakan.

4.1.3 Kelas dalam Program Edmodo

Setelah user atau dosen mengetahui beberapa hal teknis terkait dengan pengenalan beberapa tools yang ada di Edmodo, maka selanjutnya adalah pada bagian ini peneliti akan mendeskripsikan bagaimana membuat kelas di Edmodo dan bagaimana pengelolaannya.

Dalam membuat kelas di Edmodo, user atau dosen dapat mengampu lebih dari satu kelas seperti layaknya pembelajaran di kelas konvensional yang biasa diampunya. Di setiap kelas yang dibuat, akan terdapat password yang merupakan kunci akses bagi mahasiswa untuk dapat terdaftar di kelas Dosen tersebut. Untuk setiap mahasiswa yang tergabung, Edmodo akan secara otomatis memberikan juga kode parent yang diperuntukkan bagi orang tua/wali mahasiswa sehingga mereka dapat memantau perkembangan kuliah anaknya secara langsung melalui sistem ini.

Perhatikan Gambar-12 di bawah ini sebagai ilustrasi manajemen kelas dalam Edmodo.

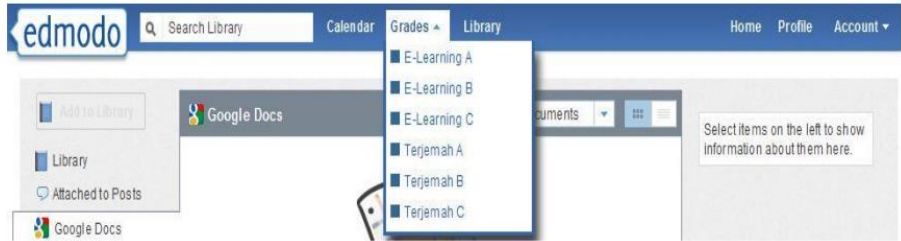


Gambar-12: Ilustrasi Pengaturan Kelas dalam Edmodo

Selanjutnya, berikut langkah-langkah membuat kelas di Edmodo.

- Perhatikan pada panel Group yang ada di sebelah kiri halaman Edmodo user, lalu klik “Create” (Lihat Gambar-9: Membuat Grup).
- Muncul jendela Create Group. Isikan data kelas yang akan dosen/user buat. Misal, “Terjemah A”, “Bahasa Arab”, “E-Learning”, dls. (Lihat Gambar-9: Membuat Grup)
- Setelah itu, muncul kotak pemberitahuan dan dosen/user dapat mengisi detail identitas kelas, sama dengan cara membuat grup. (Lihat Gambar-10).
- Kemudian, muncul halaman pemberitahuan yang menunjukkan bahwa kelas user/dosen telah berhasil dibuat (Lihat Gambar-11).
- Pada halaman itu terdapat kode kelas user/dosen untuk nama mata kuliah yang telah ditentukan beserta kode kelas/grup. Kode ini dapat user/dosen informasikan kepada mahasiswa yang terdaftar di kelas tersebut sehingga mahasiswa kelas lain tidak dapat masuk ke kelas ini. Pada bagian lain di tulisan ini akan kita lihat

bagaimana mahasiswa bergabung di kelas menggunakan kode yang user/dosen inginkan.



Gambar-13: Grades; memuat nama-nama kelas mata kuliah yang diampu dosen

- f. Untuk selanjutnya, user/dosen dipersilahkan klik nama kelas, maka “kelas online” siap digunakan. Nama-nama kelas juga muncul di bagian atas halaman Edmodo pada tulisan “Grades” untuk mempermudah dosen/user mengakses tiap kelas yang ia ampu sesuai nama mata kuliah. (Gambar-13)

4.1.4 Aktivitas Kelas dalam Program Edmodo

Sebagai situs khusus untuk pendidikan dan berbasis website, fasilitas yang disediakan Edmodo relatif lengkap dan representatif sebagai e-learning. Selain itu, semua fasilitas atau fitur yang tersedia bersifat gratis dan akses terhadap Edmodo pun tergolong cepat. Selain itu, Edmodo juga menyediakan “hard-drive” atau tempat penyimpanan data yang cukup besar bagi user (dosen, mahasiswa, lembaga) untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Ini artinya, Edmodo bukan sekedar media komunikasi, lembar/halaman publikasi, tapi lebih dari itu, Edmodo adalah kampus online, kelas online dan perpustakaan online, tempat para dosen, guru, mahasiswa, pelajar dan sebagainya untuk berkomunikasi dan melangsungkan proses pendidikan berbasis internet atau e-learning system.

Setelah peneliti mempraktikkan Edmodo dalam pembelajaran bahasa Arab di Jurusan Pendidikan Bahasa Arab sejak tahun akademik 2010/2011 lalu, peneliti melihat fasilitas Edmodo yang tersedia, sangat membantu proses pembelajaran secara online sekaligus membantu dalam hal pengarsipan data. Antusias mahasiswa pengguna Edmodo pun kian tinggi. Mereka dapat merasakan kemudahan berkomunikasi dengan dosen maupun antar sesama mahasiswa kapanpun dan dimanapun. Melalui Edmodo, dosen dan mahasiswa bisa sharing dan diskusi secara online. Hanya

dengan bantuan koneksi internet, kelas yang diampu peneliti bisa berlangsung setiap

saat sehingga layanan akademik menjadi dan konsultasi antara mahasiswa dan dosen dapat berjalan efektif dan efisien.



Gambar-15: Fasilitas Utama Edmodo untuk Aktivitas Kelas

Ada 8 (delapan) fitur atau fasilitas utama yang disediakan Edmodo, selain pengaturan kelas dan grup. Kedelapan fasilitas ini dapat dimanfaatkan dalam aktivitas pembelajaran di “kelas online”. Delapan fasilitas utama itu adalah: 1) Library, perpustakaan dan bahan ajar; 2) Calender, kalender akademik, jadwal, 3) Note, catatan, komentar atau status; 4) Alert, pengumuman; 5) Assignment, penugasan; 6) Quiz, soal dan ujian; 7) Grades, penilaian, dan 8) Poll, poling.

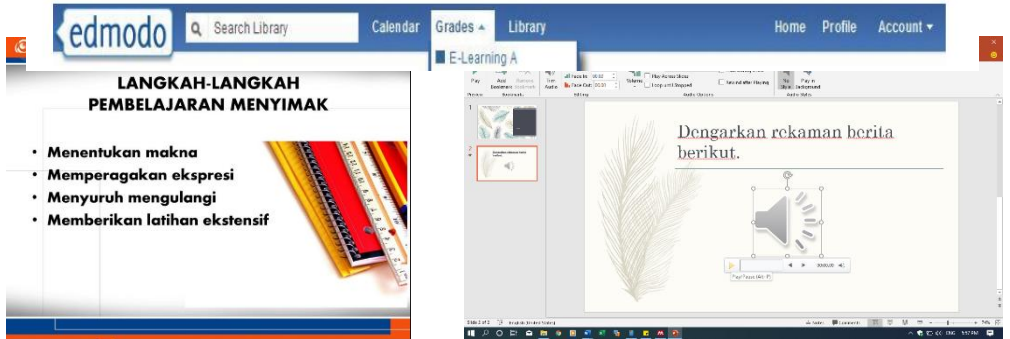
4.1.5 Edmodo dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia dengan *Edmodo* dapat dimanfaatkan dalam pengajaran empat keterampilan berbahasa yakni menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Pembelajaran keterampilan menyimak dapat menggunakan audio yang dimasukkan dalam *Edmodo* dan dengan speaker. Pembelajaran membaca dapat memasukkan teks dalam *Edmodo*, sehingga siswapun membaca teks yang ada dalam *Edmodo*. Pembelajaran menulis dengan media *Edmodo* bisa dirangsang dengan gambar emotif yang membuat siswa menulis. Bahkan pembelajaran berbicarapun dapat menggunakan media pembelajaran *Edmodo* yakni dengan memberikan rekaman bercerita atau rekaman berpidato. Hal tersebut akan diperinci sebagai berikut.

e) Pembelajaran Menyimak dengan *Edmodo*

Salah satu keterampilan berbahasa adalah menyimak. Menyimak merupakan mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yg diucapkan atau dibaca orang atau meninjau (memeriksa, mempelajari) dengan teliti. Salah satu contoh penggunaan media

Edmodo dalam pembelajaran menyimak adalah menyimak berita. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *Edmodo*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran menyimak berita. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menyimak dan menyimak audio siaran berita. Siswa mencari unsur berita lima W dan satu H. Dengan demikian, siswa berpikir keras untuk menyimak dengan seksama. Audio tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menyimak.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *Edmodo* menyimak

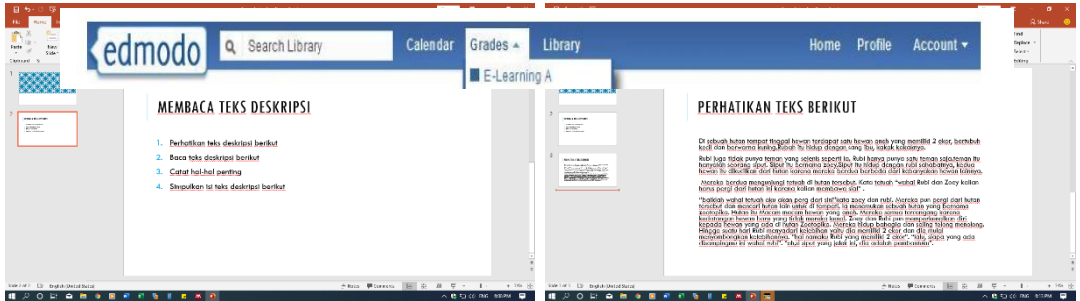
1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa mendapat penjelasan jalannya pembelajaran
3. Siswa menyimak audio rekaman berita
4. Siswa mencatat hal-hal penting dalam isi rekaman berita
5. Siswa berdiskusikan secara kelompok
6. Siswa kelompok menyimpulkan isi berita 5W dan 1H
7. Siswa lain menyimak presentasi kelompok di depan kelas

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Edmodo* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menyimak.

f) Pembelajaran Membaca dengan *Edmodo*

Salah satu keterampilan berbahasa adalah membaca. Membaca merupakan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati). Salah satu contoh penggunaan media *Edmodo* dalam pembelajaran membaca

adalah membaca teks deskripsi. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *Edmodo*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran membaca teks deskripsi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah membaca teks deskripsi. Siswa mencari isi dari teks tersebut. Dengan demikian, siswa konsentrasi untuk membaca. Teks tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia membaca. Apalagi dengan efek yang ada dalam *Edmodo* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *Edmodo* membaca

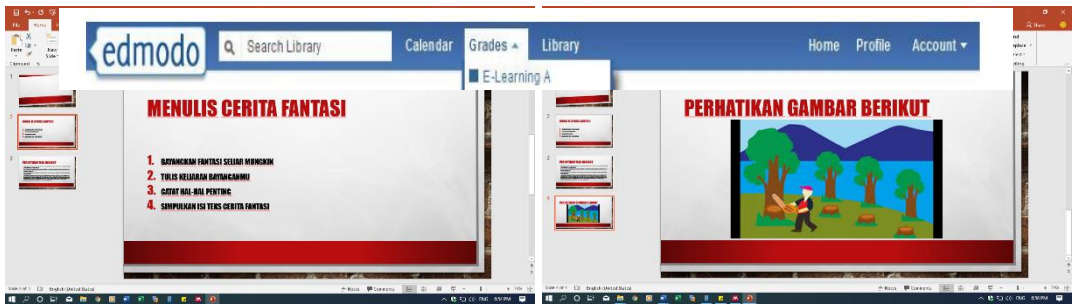
1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa mendapat penjelasan jalannya pembelajaran
3. Siswa membaca teks deskripsi dalam Edmodo
4. Siswa mencatat hal-hal penting dalam isi teks
5. Siswa berdiskusikan secara kelompok
6. Siswa kelompok menyimpulkan isi teks deskripsi
7. Siswa lain memperhatikan presentasi kelompok di depan kelas

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Edmodo* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran membaca. Pembelajaran membacapun juga akan berjalan lebih menarik.

g) Pembelajaran Menulis dengan *Edmodo*

Salah satu keterampilan berbahasa lainnya adalah menulis. Menulis merupakan membuat huruf (angka dsb) dengan pena (pensil, kapur, dsb) untuk melahirkan pikiran atau perasaan (spt mengarang,

membuat surat). Salah satu contoh penggunaan media *Edmodo* dalam pembelajaran menulis adalah menulis teks cerita fantasi. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *Edmodo*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menulis cerita fantasi. Siswa mencoba membayangkan gambar tersebut. Dengan demikian, siswa berfantasi untuk menulis cerita fantasi. Media tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis. Apalagi dengan efek yang ada dalam *Edmodo* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *Edmodo* menulis

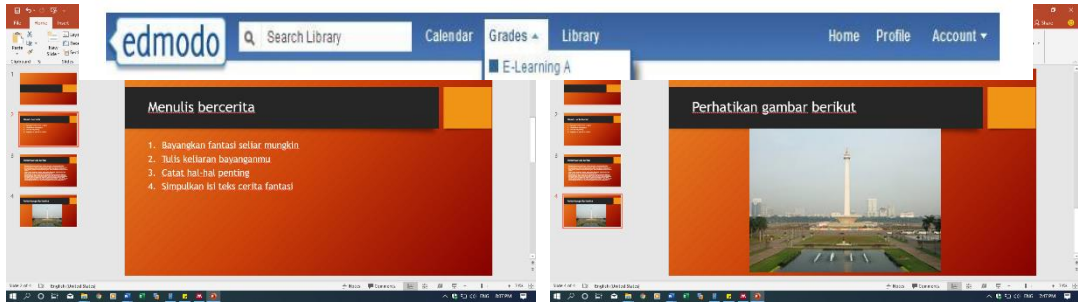
1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa diberikan gambar berseri melalui *Edmodo*
3. Siswa memperhatikan gambar berseri yang ada dalam *Edmodo*
4. Siswa berimajinasi terkait jalan cerita gambar berseri tersebut
5. Siswa menuliskan teks cerita fantasi berdasarkan gambar berseri
6. Siswa membacakan cerita fantasi di depan kelas dan siswa lain menyimak

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Edmodo* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran menulis pun juga akan berjalan lebih menarik.

h) Pembelajaran Berbicara dengan *Edmodo*

Salah satu keterampilan berbahasa lainnya adalah berbicara. Berbicara merupakan berkata, bercakap, berbahasa, melahirkan

pendapat (dengan perkataan, tulisan, dsb). Salah satu contoh penggunaan media *Edmodo* dalam pembelajaran berbicara adalah bercerita di depan kelas. Hal tersebut dapat diperhatikan dalam gambar berikut.



Gambar 2.7 *Edmodo*

Gambar tersebut merupakan contoh penggunaan *Edmodo* dalam pembelajaran menulis cerita fantasi. Gambar tersebut menunjukkan langkah-langkah menulis cerita fantasi. Siswa mencoba membayangkan gambar tersebut. Dengan demikian, siswa berfantasi untuk menulis cerita fantasi. Media tersebut sesuai digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia menulis. Apalagi dengan efek yang ada dalam *Edmodo* membuat pembelajaran membaca lebih menarik.

Adapun contohnya dapat dilihat pada contoh langkah-langkah pembelajaran berikut.

Langkah kegiatan pembelajaran *Edmodo* menulis

1. Siswa membentuk kelompok terdiri atas tiga orang
2. Siswa diberikan gambar berseri melalui Edmodo
3. Siswa memperhatikan gambar berseri yang ada dalam Edmodo
4. Siswa berimajinasi terkait jalan cerita gambar berseri tersebut
5. Siswa menuliskan teks cerita fantasi berdasarkan gambar berseri
6. Siswa membacakan cerita fantasi di depan kelas dan siswa lain menyimak

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *Edmodo* ini sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis. Pembelajaran menulis pun juga akan berjalan lebih menarik.

❖ Pertanyaan dan Soal Latihan 10

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar bab berikutnya! Bandingkan serta diskusikan dengan sekelas kalian!

1. Jelaskan media pembelajaran Edmodo!
2. Buatlah media Edmodo sesuai dengan kelompok!
3. Jelaskan pembelajaran bahasa indonesia dengan Edmodo!

DAFTAR PUSTAKA

- Asrori, Imam, and Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Effendy, A. F. 1984. *Media Pengajaran Bahasa*. Malang: Pustaka Lisan.
- Soediatmo. 1980. *Teknik Penyajian Materi*. Jakarta: BP7 Pusat.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Sudrajat, Akhmad. 2008. "Pengertian, Fungsi, Dan Jenis Media Pembelajaran." 2008.
<https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/01/12/konsep-media-pembelajaran/>.
- Sutjiono, Thomas Wibowo Agung. 2005. "Pendayagunaan Media Pembelajaran." *Jurnal Pendidikan Penabur* IV: 76–84.
www.bpkpenabur.or.id.

BAGIAN 5

MEDIA PEMBELAJARAN KEMAHIRAN BERBAHASA

❖ Deskripsi

Bagian ketiga ini merupakan penerapan penggunaan media pembelajaran dalam kemahiran berbahasa. Hal ini merupakan tindak lanjut dari bagian satu dan dua yang merupakan teoritis. Dengan berurutan demikian, maka diharapkan mempermudah pembaca dalam memahami dan mempraktikkan buku ini.

Adapun isi bagian ketiga ini adalah memaparkan pemahaman dan penguasaan terhadap unsur-unsur kebahasaan. Unsur kebahasaan tersebut meliputi menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kompetensi berbahasa sebanding dengan latihan berbahasa. Artinya semakin sering berlatih berbahasa, maka semakin baik pula kompetensi berbahasa.

Hubungan bagian ketiga ini dengan media pembelajaran yakni media pembelajaran memberikan media untuk berlatih kompetensi berbahasa. Berbagai media dapat digunakan untuk berlatih kompetensi berbahasa. Guru perlu memperhatikan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi berbahasa.

Bagian ketiga ini memiliki empat pokok pembahasan. Keempat pokok tersebut meliputi (a) media pembelajaran menyimak, (b) media pembelajaran berbicara, (c) media pembelajaran membaca, dan (d) media pembelajaran menulis. Pembahasan tersebut diurutkan berdasarkan pemerolehan kemahiran berbahasa.

❖ Kata-Kata Kunci

Media pembelajaran menyimak

Media pembelajaran berbicara

Media pembelajaran membaca

Media pembelajaran menulis

5.1 MEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK

❖ Tujuan

Pengguna buku ini ditargetkan mampu:

1. Mampu menyebutkan dan menjelaskan jenis menyimak dan makna menyimak
2. Mampu menyebutkan media untuk setiap jenis menyimak

❖ Uraian

Kemampuan menyimak merupakan kemampuan pertama yang diperoleh dalam berbahasa. Sehingga kemampuan menyimak memiliki peran penting dalam keterampilan berbahasa. disisi lain pengguna bahasa lisan lebih banyak dibanding tulis dalam kehidupan sehari-hari. Tanpa kemampuan menyimak akan terjadi salah paham.

Pada umumnya menyimak merupakan kegiatan yang membosankan dibanding dengan kegiatan berbahasa lainnya. Salah satu solusinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu pada subagian ini akan dipaparkan konsep dasar menyimak, perbedaan menyimak dan mendengar, tujuan menyimak, jenis-jenis menyimak, dan penggunaan media pembelajaran dalam pengajaran menyimak. Hal tersebut diperinci sebagai berikut.

5.1.1 Konsep Dasar Menyimak

Menyimak merupakan sebuah proses mendengarkan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, dan evaluasi. Proses menyimak tidak semudah yang kita bayangkan selama ini. Adapun proses menyimak, meliputi kegiatan mendengarkan, pemahaman, menghubungkan dengan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki siswa, hingga merespon hasil simakan.

Proses mendengar dalam menyimak membutuhkan indera pendengar. Sumber suara harus ditangkap oleh siswa yang menyimak. Proses pemahaman ditentukan oleh tingkat pemahaman siswa. Begitu pula proses menghubungkan dengan skemata siswa. Proses terakhir adalah merespon.

Berdasarkan paparan tersebut, maka menyimak berbeda dengan mendengar. Menyimak membutuhkan perhatian, pemahaman, apresiasi, evaluasi, hingga respon. Sedangkan mendengar hanya sekedar tahu tetapi tidak memahami bunyi- bunyi bahasa yang disimak.

Keterampilan menyimak merupakan kemampuan seseorang dalam mencerna atau memahami kata, kalimat, dan wacana yang

diujarkan oleh mitra bicara atau media tertentu. Kemampuan ini perlu diajarkan kepada siswa. Adapun pengajaran dapat langsung dari penutur aslinya maupun tidak langsung atau rekaman.

Pada umumnya, keterampilan menyimak kurang diperhatikan atau diabaikan. Keterampilan menyimak juga belum mendapatkan tempat yang sewajarnya dalam pengajaran bahasa. Hal tersebut karena masih kurang sekali materi berupa buku teks dan sarana lain. Masih kurangnya media seperti rekaman yang digunakan untuk menunjang tugas guru dalam pengajaran menyimak untuk digunakan di Indonesia.

5.1.2 Tujuan Menyimak

Menyimak memiliki berbagai tujuan. Tujuan tersebut ditentukan oleh penyimak. Namun secara umum tujuan menyimak adalah sebagai berikut.

Mendapatkan fakta, menyimak akan mendapatkan fakta. Fakta tersebut dapat dilakukan melalui penelitian, riset, eksperimen, dan membaca. Sedangkan dengan menggunakan metode menyimak yakni menyimak radio, tape recorder, TV, dan percakapan.

Menganalisis fakta, menyimak untuk menganalisis fakta. fakta atau informasi yang telah terkumpul dianalisis kaitannya harus jelas pada unsur-unsur yang ada, sebab akibat yang terkandung di dalamnya. Apa yang disampaikan penyimak harus dikaitkan dengan pengetahuan dan pengalaman penyimak dalam bidang yang sesuai.

Mendapatkan inspirasi, menyimak untuk mendapatkan inspirasi. Penyimak diharapkan untuk dapat memberikan masukan atau jalan keluar berkaitan dengan masalah yang dihadapi. Misalkan ketika penyimak TV ataupun radio pasti ada informasi baru sehingga dapat menginspirasi.

Menghibur diri, penyimak yang datang untuk menghadiri pertunjukkan sandiwara dan musik bertujuan untuk menghibur diri. Mereka itu umumnya adalah orang yang sudah jenuh atau lelah, sehingga perlu menyegarkan fisik dan mental agar kondisinya pulih kembali.

5.1.3 Jenis-Jenis Menyimak

Secara umum menyimak terdiri atas menyimak ekstensif dan menyimak instensif. Kedua jenis menyimak tersebut akan diperinci sebagai berikut.

a) Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif merupakan kegiatan menyimak yang berhubungan dengan hal-hal yang umum dan bebas terhadap suatu bahasa. Dalam prosesnya di sekolah tidak perlu langsung di bawah bimbingan guru. Pelaksanaannya tidak terlalu dituntut untuk memahami isi bahan simakan. Bahan simakan perlu dipahami secara sepintas, umum, garis besarnya saja atau butir-butir yang penting saja. Jenis menyimak ekstensif dapat dibagi empat, yaitu sebagai berikut:

Menyimak sekunder, adalah sejenis mendengar secara kebetulan, maksudnya menyimak dilakukan sambil mengerjakan sesuatu.

Menyimak estetik, penyimak duduk terpaku menikmati suatu pertunjukkan misalnya, lakon drama, cerita, puisi, baik secara langsung maupun melalui radio. Secara imajinatif penyimak ikut mengalami, merasakan karakter dari setiap pelaku.

Menyimak pasif, merupakan penyerapan suatu bahasa tanpa upaya sadar yang biasanya menandai upaya penyimak pada saat belajar dengan teliti. Misalnya, seseorang mendengarkan bahasa daerah, setelah itu dalam kurun waktu dua atau tiga tahun berikutnya orang itu sudah dapat berbahasa daerah tersebut.

Menyimak social, berlangsung dalam situasi sosial, misalnya orang mengobrol, bercengkrama mengenai hal-hal menarik perhatian semua orang dan saling menyimak satu dengan yang lainnya, untuk merespon yang pantas, mengikuti bagian-bagian yang menarik dan memperlihatkan perhatian yang wajar terhadap apa yang dikemukakan atau dikatakan orang.

b) Menyimak Intensif

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak yang harus dilakukan dengan sungguh-sungguh, penuh konsentrasi untuk menangkap makna yang dikehendaki. Adapun ciri-ciri yang harus diperhatikan, yakni:

1. menyimak intensif adalah menyimak pemahaman,
2. menyimak intensif memerlukan konsentrasi tinggi,
3. menyimak intensif ialah memahami bahasa formal,
4. menyimak intensif diakhiri dengan reproduksi bahan simakan.

Adapun yang tergolong menyimak intensif ada lima, yaitu sebagai berikut.

Menyimak kritis, Menyimak dengan cara ini bertujuan untuk memperoleh fakta yang diperlukan. Penyimak menilai gagasan, ide, dan informasi dari pembicara.

Menyimak konsentrasi, merupakan kegiatan untuk menelaah pembicaraan/hal yang disimaknya. Hal ini diperlukan konsentrasi penuh dari penyimak agar ide dari pembicara dapat diterima dengan baik.

Menyimak kreatif, mempunyai hubungan erat dengan imajinasi seseorang. Penyimak dapat menangkap makna yang terkandung dalam puisi dengan baik karena ia berimajinasi dan berapresiasi terhadap puisi itu.

Menyimak interogatif, merupakan kegiatan menyimak yang menuntut konsentrasi dan selektivitas, pemusatan perhatian karena penyimak akan mengajukan pertanyaan setelah selesai menyimak.

Menyimak eksploratori, atau menyimak penyelidikan adalah sejenis menyimak dengan tujuan menemukan; 1) hal-hal baru yang menarik, 2) informasi tambahan mengenai suatu topik, 3) isu, pergunjungan atau buah bibir yang menarik.

5.1.4 Media Pembelajaran dalam Pengajaran Menyimak

Media Pembelajaran menyimak adalah suatu media sebagai alat perantara atau pengantar dalam proses mendengarkan dengan penuh pemahaman, apresiasi, dan evaluasi agar seseorang bias dan mudah dalam mencerna atau memahami kata atau kalimat yang diujarkan. Adapun contoh media pembelajaran menyimak sebagai berikut.

a) Compact Disk (CD)

Compact disk merupakan media yang sangat penting dalam pembelajaran keterampilan menyimak, karena benda ini dapat diisi dengan beberapa bentuk software sesuai dengan apa yang dikehendaki oleh guru. Sebagai contoh materi pembelajaran menyimak yang dapat dimasukkan kedalam media ini seperti, film, drama, pidato, iklan, lagu-lagu atau bentuk siaran lain.

b) Casset Recorder

Casset Recorder merupakan media yang sudah lama digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak, akan tetapi media ini hanya terbatas untuk materi-materi tertentu tidak se fleksibel compact disk. Kekurangan media ini tidak dapat menampilkan dalam bentuk gambar.

c) Peragaan

Peragaan merupakan media yang dapat membantu siswa dalam memahami teks yang didengar siswa, disamping itu dapat pula memberikan penguatan terhadap makna yang terkandung

dalam teks tersebut. Peragaan yang dimaksud adalah : gerakan badan, isyarat, mimik wajah atau bentuk yang lainnya.

d) Permainan Bahasa

Ada beberapa permainan bahasa yang dapat digunakan dalam mengajarkan keterampilan menyimak seperti : bisik berantai (al asror al mutastalstil), perintah bersyarat, siapa yang berbicara (man al mutahadist), bagaimana saya pergi.

e) Gambar Bersambung

Gambar bersambung merupakan kumpulan gambar yang menunjuk satu peristiwa yang utuh. Gambar tersebut bisa dalam bentuk kartu yang terpisah, atau dalam satu lembaran yang utuh. Cara menggunakannya bisa satu satu atau sekaligus ditunjukkan kepada siswa.

5.1.5 Strategi dalam Penggunaan Media Pembelajaran Menyimak

Beberapa strategi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran menyimak dalam pembelajaran bahasa Indonesia, antara lain:

a) Strategi 1 (*True or False*)

Strategi ini bertujuan untuk melatih kemampuan mendengarkan bacaan dan memahami isi bacaannya secara global. Strategi ini yang dibutuhkan adalah rekaman bacaan dan potongan-potongan teks yang terkait dengan isi bacaan tersebut untuk dibagikan kepada siswa.

Langkah-langkahnya adalah:

1. Siswa dibagikan potongan-potongan teks yang dilengkapi dengan alternatif jawaban benar atau salah (B/S).
2. Siswa mendengarkan bacaan lewat kaset atau CD dan para siswa ditugaskan untuk menangkap isi bacaan secara umum.
3. Setelah bacaan selesai, siswa diminta membaca pernyataan-pernyataan yang telah dibagikan
4. Siswa memberikan jawaban benar atau salah terhadap pernyataan tersebut.
5. Jika pernyataan tersebut sesuai dengan isi bacaan yang didengar, berarti benar, dan jika tidak sesuai maka jawabannya salah.
6. siswa menyampaikan jawabannya di depan kelas.
7. Siswa diperdengarkan sekali lagi kaset tersebut agar masing-masing siswa dapat mencocokkan kembali jawaban yang telah dituliskannya.

8. Siswa diberikan klarifikasi terhadap semua jawaban tersebut agar semua siswa mengetahui kebenaran dari jawaban mereka masing-masing.

b) Strategi 2

Strategi ini lebih menekankan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mengiringi dalam setiap bacaan tersebut.

Langkah-langkahnya adalah:

1. Siswa diperdengarkan bacaan yang sudah direkam dalam kaset maupun CD.
2. Siswa mendengarkan dan mencatat hal-hal yang penting.
3. Siswa menjawab soal-soal yang disampaikan pada akhir bacaan tersebut.
4. Siswa menjawab dapat disampaikan secara lisan maupun tertulis.
5. siswa mempresentasikan jawaban
6. Siswa mendapat klarifikasi di akhir sesi terhadap jawaban siswa.

c) Strategi 3

Strategi ini tidak hanya menitik beratkan pada aspek kemampuan memahami isi bacaan, tetapi juga kemampuan untuk mengungkapkan kembali apa yang sudah didengarnya dengan bahasa sendiri.

Langkah-langkahnya adalah:

1. Siswa diperdengarkan bacaan yang sudah direkam dalam kaset atau CD.
2. Siswa mencatat kata-kata kuncinya (keyword) sambil mendengarkan.
3. Siswa mengungkapkan kembali isi bacaan tersebut dalam bentuk lisan atau tulisan.
4. Siswa menyampaikan (mempresentasikan) hasilnya secara bergantian.
5. Siswa mendapat klarifikasi terhadap hasil kerja siswa untuk memberikan penguatan terhadap pemahaman siswa.

❖ Pertanyaan dan Soal Latihan 9

Jawablah pertanyaan berikut sebelum melanjutkan belajar subbagian berikutnya!

1. Jelaskan pengertian menyimak!
2. Sebutkan jenis-jenis menyimak! Jelaskan!
3. Buatlah media pembelajaran menyimak!
4. Praktikkan media pembelajaran menyimak!

DAFTAR RUJUKAN

- Asrori, Imam, and Moh. Ahsanuddin. 2015. *Media Pembelajaran Bahasa Arab Dari Kartu Sederhana Sampai Web Penjelajah Dunia*. Edited by Tim CV. Bintang Sejahtera. Kedua. Malang: CV. Bintang Sejahtera.
- Cook, Vivian. 1981. "Using Material Authentic Materials in The Classroom."
- Hamalik, Oemar. 1986. *Media Gambar*. Bandung: CV. Mandar Maj.
- Purwanto, M. N., and D. Alim. 1997. *Metodologi Pengajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Rosda Jayaputra.
- Ridwan, N. A. 2006. "Kartu Kata Dan Kartu Gambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyyah." In . Malang: Sastra Arab Universitas Negeri Malang.
- Rueckert, Carol. 2006. "ESL Lesson Plans, Teaching Locales, Tips, Tricks & Budgeting Advice for Native & Veteran ESL Instructor."
- Subana, M., and Sunarti. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.

MEDIA PEMBELAJARAN

*Rasulullah memberikan pelajaran kepada sahabat dengan media.
Rasulullah memberikan pelajaran bilangan hari dalam sebulan (hijriah)
dengan mengatakan "asy-syahru hakadza".
Mari belajar media pembelajaran.
Mengajar Bahasa Indonesia berbasis media.*

Guru, dosen, mentor, pelatih, dan tenaga pengajar lainnya merupakan mediator dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran tersebut akan mudah dicapai jika menggunakan media. Media tersebut meliputi media visual, audio, audio-visual dan media lainnya.

Stimulus visual mudah untuk tugas atau proses belajar mengenali, mengingat, menghubungkan konsep dengan fakta (Levie dan Levie). Sedangkan media dengan dua indra atau lebih akan memberikan lebih optimal dalam pembelajaran (Palvio).

Dengan buku ini, tenaga pengajar mendapat bantuan untuk memahami, menggunakan, dan mengembangkan media pembelajaran khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, diharapkan proses pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi lebih menarik dan diminati.



M. Arifin Alatas, M.Pd adalah dosen Tadris Bahasa Indonesia IAIN Madura. Lahir di Tulungagung, 26 Juli 1990. Lulusan S1 Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah UM Malang (2013), S2 Pendidikan Bahasa Indonesia UM Malang (2018).

IAIN MADURA

Jl. Raya Panglegur KM. 4 Pamekasan
Jawa Timur 69371
Telp. (0324) 327248 Fax. 32255
Website: www.iainmadura.ac.id
Email: info@iainmadura.ac.id



Design by Arifin