



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta Kode Pos 55281
Telp: 0274-548207, 550843 (Dekan), 0274-586168 psw. 238, 236, 275 (Hunting);
Fax.: 0274-548207, Website: <http://www.fbs-uny.org//>

SURAT PENUGASAN/IZIN

Nomor: 293/UN34.12/Sekdek/KP/2014

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta menugaskan/memberikan izin kepada:

No.	Nama	NIP	Pangkat, Golongan
1.	Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum.	19621008 198803 2 001	Pembina, IV/a

Keperluan : sebagai Tenaga Pengajar/Widyaiswara untuk Menyampaikan Materi Diklat Bahasa Jawa bagi Guru Sekolah Dasar
Waktu : Kamis, 5 Juni 2014
Tempat : Savita Inn
Jl. Palagan Tentara Pelajar Km 9 Kamdanen, Sariharjo, Ngaglik, Sleman
Keterangan : Berdasarkan Surat dari Pemerintah Kabupaten Sleman Nomor: 893/0967/BKD tanggal 19 Mei 2014

Surat Penugasan/Izin ini diberikan untuk dipergunakan dan dilaksanakan sebaik-baiknya; dan setelah selesai agar melaporkan hasilnya.

Asli Surat Penugasan/Izin ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Kepada yang berkepentingan kiranya maklum dan berkenan memberikan bantuan seperlunya.

Yogyakarta, 2 Juni 2014

Dekan



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

Tembusan Yth.:

1. Rektor UNY;
2. Kasubag Keuangan dan Akuntansi FBS UNY;
3. Kasubag Umper dan Kepegawaian FBS UNY;
4. Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah FBS UNY;
5. BPP FBS UNY.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN KEPEGAWAIAN DAERAH

Jalan Parasamya, Beran, Tridadi, Sleman, DIY
Telepon (0274) 868309, 868405 Psw. 1331, 1332, 1333, 1334, 1335 Kode Pos 55511
Website : <http://bkd.slemankab.go.id> Email: bkd@slemankab.go.id

SURAT KETERANGAN MENGAJAR

Nomor : 896 / 861 / BKD

Kepala Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Sleman, dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum.
NIP : 19621008 198803 2 001
Pangkat/Golongan ruang : Pembina, IV/a
Jabatan : Lektor Kepala
Unit Kerja/Instansi : Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

telah mengajar / menjadi nara sumber pada kegiatan Pendidikan dan Pelatihan Bahasa Jawa Bagi Guru Sekolah Dasar (SD) Kabupaten Sleman Tahun 2014, pada :

Hari/tanggal : Rabu & Kamis, 4 & 5 Juni 2014
Tempat : Hotel & Resto " **Savita Inn** " Jl. Palagan Tentara Pelajar
Km.9, Kamdanen, Sariharjo, Ngaglik, Sleman
Mata Pelajaran : Media Pembelajaran
Waktu : 7 (tujuh) Jam Pelajaran
Pukul : 15.00 – 17.15 & 07.30 – 10.45 WIB

Demikian Surat Keterangan Mengajar ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 6-6-2014

Kepala Badan Kepegawaian Daerah
Kabupaten Sleman



Drs. Istwoyo Hadiwarno
Pembina Utama Muda, IV/c
NIP-19570308 198303 1 006

24

MATERI : MEDIA PEMBELAJARAN

PENDIDIKAN DAN PELATIHAN
BAHASA JAWA BAGI GURU SEKOLAH DASAR
PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
TAHUN 2014



Disampaikan Oleh :
Dra. Sri Harti Widyastuti, M.Hum.
Dosen Fakultas Bahasa dan Seni
Pada tanggal: 4 & 5 Juni 2014

Mengetahui :
a.n. Kepala badan Kepegawaian Daerah
Kabupaten Sleman
Kepala Bidang Diklat



Drs. Sukaeni Iwan Mawardi
Pembina, IV/a
NIP 19580128 198303 1 004

Universitas Negeri Yogyakarta

MEDIA PEMPELAJARAN

Oleh Sri Harti Widyastuti, M.Hum

(Disampaikan pada Pendidikan dan Pelatihan Bahasa Jawa bagi Guru Sekolah Dasar Pemerintah Kabupaten Sleman Tahun 2014)

A. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan kepada penerima pesan yang kemudian perangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan sehingga terdorong serta terlihat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya merupakan proses komunikasi sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media mempunyai pengertian yang bervariasi. Salah satu komunitas dalam AECT memberikan batasan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne dan Briggs (1975) memaparkan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara bersih digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa buku, tape recorder, kaset, video, film, slide, foto, gambar-gambar, televisi, dan komputer. Paparan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik atau hardware yg mengandung materi instruksional atau software (untuk merangsang kegiatan belajar siswa).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen suksesnya pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh komponen guru, murid, lingkungan sekolah, kepala sekolah, sumber belajar, sarana prasarana, metode pembelajaran, dan media pembelajaran. terkait dengan hal tersebut maka pada era teknologi dewasa ini, media pembelajaran mutlak diperlukan.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Kesuksesan pembelajaran dan terjasinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari manfaat media dalam pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut.

1. Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik.
2. Membawa peserta didik merekonstruksi pemahaman terhadap objek yang sangat sulit dijangkau dan dibawa kepada para siswa.
3. Memungkinkan terciptanya gambaran yang seolah-olah telah berlangsung, interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Memungkinkan adanya keseragaman, pengamatan, dan pemahaman terhadap obyek.
5. Membantu menanamkan konsep dasar secara lebih pokok.
6. Membangkitkan semangat, motivasi, dan keinginan belajar dengan lebih baik.

7. Membangkitkan kenyamanan dan kesenangan belajar walaupun pada awalnya pelajaran tersebut tidak disenangi peserta didik
8. Memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh tentang obyek yang sedang dipelajari.
9. Memudahkan guru dalam menyampaikan pembelajaran.
10. Mampu mengubah keadaan kelas menjadi lebih hidup dan pembelajaran menjadi lebih baik serta hasil belajar menjadi lebih meningkat

C. Jenis Media dan Karakteristiknya

Secara umum karakteristik media meliputi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual artinya dapat dilihat, suara yaitu dapat didengar dan gerak yaitu dapat bergerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, media diklasifikasikan sebagai berikut.

1. Media audio, seperti siaran berita dalam radio, sandiwara dalam radio, tape recorder beserta pita audio
2. Media cetak, seperti buku, modul, bahan ajar mandiri
3. Media visual diam, seperti foto, slide, gambar
4. Media visual gerak, seperti film bisu, *movie maker* tanpa suara, video tanpa suara
5. Media audio semi gerak, seperti tulisan jauh bersuara
6. Media audio visual diam, seperti film rangkai suara, slide rangka suara
7. Media audio visual gerak, seperti film dokumenter.

D. Karakteristik Media Pembelajaran

1. Media yang Tidak Diproyeksikan

Kelompok media yang tidak diproyeksikan disebut juga sebagai media pameran (displayed media). Jenis media yang tidak diproyeksikan antara lain realia, model, dan grafis. Ketiga media tersebut penggunaannya tidak menggunakan listrik, sehingga dinamakan media sederhana.

a. Media Realita

Media realita adalah benda nyata yang digunakan sebagai bahan untuk sumber belajar. Ciri media realita yang asli adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, dalam ukuran yang sederhana, dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Misalnya, untuk mempelajari *empon-empon* siswa dapat ditunjukkan benda nyata seperti kunyit, jahe, kencur, lengkuas, temulawak, dan lain sebagainya.

b. Model

Model diartikan sebagai benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi atau penggantian dari benda sesungguhnya. Penggunaan model sebagai media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi kendala tertentu untuk mengadakan realita. Contoh model adalah miniature wayang, miniature pengantin jawa, miniature candi prambanan, dan sebagainya.

c. Media Grafis

Media grafis tergolong dalam media visual. Hal tersebut disebabkan media grafis dalam menyalurkan pesan melalui symbol-simbol visual. Media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian pembelajaran, dan mengilustrasikan suatu fakta atau konsep yang mudah terlupakan jika hanya

dijelaskan dengan verba saja. Jenis media grafis diantaranya adalah gambar/foto, sketsa, bagan/chart, kartun, poster, papan flannel, dan flip chart.

2. Media Proyeksi

a. Transparansi OHP

Transparansi OHP merupakan media proyeksi visual yang sederhana. Media transparansi OHP diproyeksikan ke layar menggunakan proyektor. Media tersebut, bagian *software* berupa transparansi yang sering disebut sebagai OHT (*overhead transparency*), sedangkan hardware berupa proyektor atau OHP (*overhead projector*).

b. Film Bingkai/Slide

Film bingkai merupakan suatu film transparan yang umumnya berukuran 35 mm dan diberi bingkai ukuran 2 x 2 inci. Satu paket film bingkai terdiri dari beberapa bingkai film yang terpisah satu sama lainnya. Durasi pemutaran bersifat relative sesuai banyaknya bingkai film yang tersedia. Film bingkai ada juga yang dilengkapi dengan peralatan audio, sehingga sering disebut film bingkai suara atau slide suara. Manfaat dari film bingkai hampir sama dengan transparansi OHP, hanya saja hasil visual yang dihasilkan jauh lebih bagus.

c. Media Power Point

Media power point pada dasarnya merupakan bagian dari media slide, hanya saja produksinya menggunakan program computer. Media power point lebih praktis

penggunaannya dan lebih murah jika dibandingkan dengan media film bingkai atau slide.

3. Media Audio

Media audio berkaitan dengan indra pendengar. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan ke dalam media audio, yaitu radio, tape recorder dan kasetnya, piringan hitam, CD audio, dan laboratorium bahasa.

4. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media pembelajaran yang menyampaikan pesannya secara audio-visual “dengar dan lihat”. Media pembelajaran yang termasuk media audio visual antara lain televisi, movie maker dan video.

a. Televisi

Televisi sebagai media pembelajaran audio visual merupakan bagian dari media massa. Media tersebut juga disertai dengan unsure gerak.

b. Video

Video merupakan bagian dari media pembelajaran audio visual yang sudah populer di kalangan masyarakat. Pesan yang disampaikan dalam video bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita, maupun cerita viktif), bersifat informative, edukatif, dan instruksional. Media audio meliputi radio, tape, kaset, CD, dan lain-lain.

- b. Dikemas dengan baik
- c. Memberi kebebasan pada siswa untuk bekerja sama dan berekreasi
- d. Menarik dan menantang
- e. Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberi umpan balik, berdialog, dan berintegrasi dengan siswa
- f. Bersifat menyenangkan dan mengasyikkan.

E. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media pembelajaran agar dapat dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran, dapat dicermati dalam beberapa kriteria. Kriteria-kriteria tersebut adalah sebagai berikut

1. Tujuan

Media yang dipilih hendaknya menunjang tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Tujuan yang dirumuskan ini adalah kriteria yang paling cocok, sedangkan tujuan pembelajaran yang lain merupakan kelengkapan dari kriteria utama

2. Ketepatangunaan

Jika materi yang akan dipelajari adalah bagian-bagian yang penting dari benda, maka gambar seperti bagan dan slide dapat digunakan. Apabila yang dipelajari adalah aspek-aspek yang menyakut gerak, maka media film atau video akan lebih tepat

3. Keadaan Siswa

Media akan efektif digunakan apabila tidak tergantung dari beda interindividual antara siswa

4. Ketersediaan

Walaupun suatu media dinilai sangat tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran, media tersebut tidak dapat digunakan jika tidak tersedia

Selain kriteria pemilihan media, hal-hal yang juga penting untuk diperhatikan dalam pembelajaran adalah aspek tata bahasa dan aspek ketidaksesuaian pemakaian ragam bahasa Jawa dan diksi. Aspek ketidaksesuaian pemakaian ragam bahasa Jawa dan diksi meliputi

- a. Penyusunan kalimat tercampur dengan kosa kata Bahasa Indonesia.
- b. Pemilihan kosa kata yang kurang tepat pada penggunaan ragam bahasa krama.
- c. Penggunaan afiks yang tidak tepat pada ragam krama.
- d. Penyingkatan kosa kata dalam ragam krama siswa belum dapat membuat kata bentukan karena kesalahan pemilihan imbuhan.

Selain itu imbuhan baik awalan maupun akhiran sering ditulis terpisah dengan kata dasarnya, misal dipun, tak, sa, ipun. Afiksasi sering dipengaruhi oleh afiksasi bahasa Indonesia.

F. Multimedia

Multimedia dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun stimultan untuk menyajikan suatu informasi. Multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan topic mata pelajaran (Helzafah, 2004). Multimedia saat ini sinonim dengan format computer-based yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren.

1. Pengklasifikasian Multimedia menurut Smaldino (2008)

a. Multimedia Kits

Multimedia kits merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik. Contoh: OHT, CD-ROM, slides, audiotape, videotape, gambar, grafis, dan objek.

b. Hypermedia

Hypermedia merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. *Hypermedia* mengacu pada computer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video, dan audio yang dihubungkan dengan cara informasi.

c. Media Interaktif

Media interaktif yaitu media yang meminta pelajaran mempraktikkan sesuatu ketrampilan dan menerima balikan. Media interaktif merupakan sistem

penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video disajikan dengan control computer.

d. *Virtual Reality*

Virtual reality adalah media yang melibatkan pengalaman multi sensori dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata menggunakan media computer.

e. *Expert System*

Expert system merupakan paket software yang mengajarkan kepada pembelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan.

2. Pengembangan Media Sederhana (Grafis)

a. Jenis Media Grafis

Grafis adalah semua bahan ilustratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau buah pikiran kepada orang lain. Media grafis tergolong dalam beberapa jenis. Adapun jenis media grafis adalah sebagai berikut.

1. Gambar
2. Bagan
3. Diagram
4. Grafik
5. Poster, dan lain-lain.

b. Prinsip-prinsip Umum Mendesain Grafis

Prinsip-prinsip Umum untuk mendesain media grafis adalah sebagai berikut.

1. Keserhanaan
2. Kesatuan (*unity*)
3. Penekanan
4. Keseimbangan (*balance*)

c. Alat-Alat Pendukung Media Grafis

Alat-alat untuk mendukung media grafis adalah sebagai berikut.

1. Grafis
2. Bentuk
3. Warna
4. Ruang
5. Tekstur

G. Langkah-Langkah Penggunaan Media

1. Persiapan Sebelum Menggunakan Media

a. Mempelajari petunjuk penggunaan

Mempelajari petunjuk penggunaan media yang akan digunakan atau mungkin diperlukan buku-buku khusus tentang cara penggunaan media yang akan digunakan tersebut, terutama bila dibutuhkan perangkat keras seperti berbagai jenis pesawat proyektor (media elektronik).

b. Mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan

Mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan dilakukan sebelumnya, sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran tidak akan terganggu oleh hal-hal yang bersifat teknis

2. Pelaksanaan Penggunaan Media

a. Menjaga suasana

Pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan media berlangsung, hendaknya suasana tetap dijaga sehingga tercipta keadaan yang kondusif. Apabila media digunakan secara kelompok perlu adanya pemantauan agar tetap tertib.

b. Menguasai KBM

Pada saat kegiatan belajar dengan menggunakan media harus dapat menguasai kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran pengajar perlu memberikan penjelasan. Selain itu selama proses kegiatan belajar berlangsung perlu diselingi dengan pertanyaan, meminta pebelajar melakukan sesuatu, misalnya mengerjakan soal

3. Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap penyajian apakah tujuan pembelajaran telah tercapai, selain untuk mengukur pemahaman materi yang disampaikan melalui media, perlu diadakan tes sebagai umpan balik. Kalau ternyata tujuan belum tercapai, maka pengajar perlu merevisi dan mengulangi sajian program media tersebut.

4. Tindaklanjut

Dari umpan balik yang diperoleh, pengajar dapat meminta peserta didik untuk memperdalam sajian dengan berbagai cara, misalnya: diskusi tentang hasil tes, mempelajari referensi dan membuat rangkuman, melakukan suatu percobaan, observasi dan lain-lain.

H. Faktor yang Menentukan Metode dan Media

a. Karakteristik Umum

Karakteristik umum meliputi faktor-faktor usia, tingkat pendidikan, pekerjaan /posisi, kebudayaan dan sosial ekonomi. Dengan analisis peserta didik akan membantu pemilihan media pembelajaran yang sesuai.

b. Kemampuan awal

Kemampuan awal merupakan pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki siswa. Pengajar sebaiknya melakukan tes untuk mengetahui kemampuan siswa. Hal itu dapat dilakukan dengan tes lisan atau tes tertulis. Apabila dalam pretest siswa sudah menguasai materi yang akan

diajarkan, maka tidak perlu mengulangi kembali agar dapat memanfaatkan waktu dengan optimal.

c. Gaya Belajar

Gaya belajar berkenaan dengan pengelompokan sifat-sifat psikologis yang menentukan bagaimana seseorang individu merasakan berinteraksi dengan dan merespon secara emosional pada lingkungan belajar.

I. Daftar Pustaka

AECT (1977) *The Definition of Educational Technology*, Edisi Indonesia. Jakarta: CV Rajawali.

Arsyad.(2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Hamalik, Oemar. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Adya Bakti.

Kemp & Dayton.(1985) *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harpe & Row Publisher.

J. Heinich. (1996). *Instructional Media*. New York: Lishing Company

<http://erlinna.wordpress.com/pengetahuan/101-2/>

<https://budielearning.files.wordpress.com/2013/05/bab-1-final-1-22.doc>

BAHASA DAN SASTRA JAWA

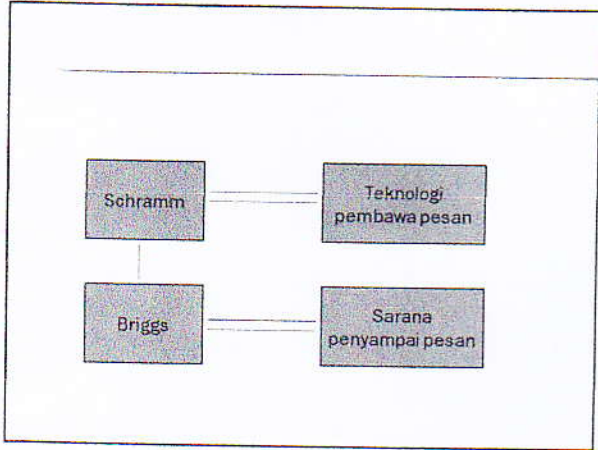
PENGERTIAN MEDIA

- × Berasal dari bahasa Latin: Medius
- × Arti: Perantara atau pengantar
- × Media: merujuk pada perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.

Pembaca → Penerima

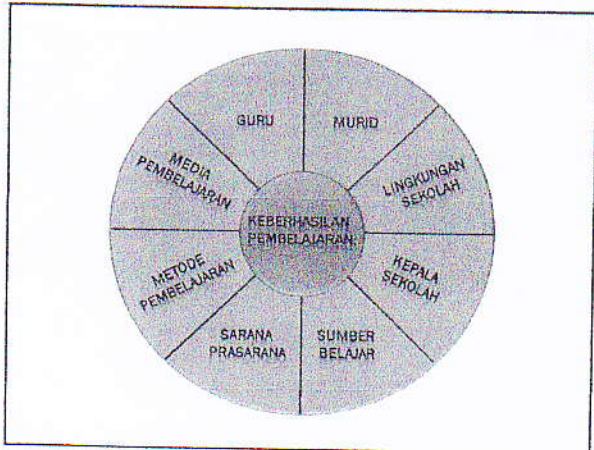
DEFINISI MEDIA

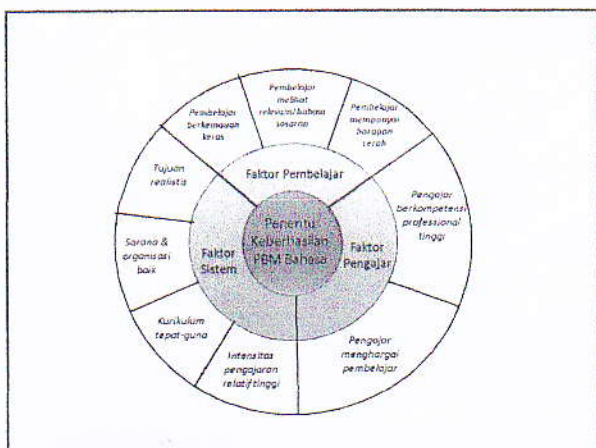
- × Menurut Schramm : teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran .
- × Menurut Briggs: sarana fisik untuk menyampaikan isi dan materi pembelajaran seperti buku, film, video dan sebagainya.



DEFINISI MEDIA

- National Education Association: sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras
- Media pembelajaran: segala sesuatu yang berupa alat, sarana fisik, atau prasarana yang berfungsi dapat menyalurkan pesan, merangsang fikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga pesan tersebut dapat sampai ke sasaran.





FUNGSI MEDIA

- Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik
- Membawa peserta didik merekonstruksi pemahaman terhadap obyek yang sangat sulit dijangkau dan dibawa kepada para siswa
- Memungkinkan terciptanya gambaran yang seolah-olah telah berlangsung interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya

FUNGSI MEDIA

- Memungkinkan adanya keseragaman pengamatan dan pemahaman terhadap obyek
- Membantu menanamkan konsep dasar secara lebih kokoh
- Membangkitkan semangat, motivasi, dan keinginan belajar dengan lebih baik
- Membangkitkan kenyamanan dan kesenangan belajar, walaupun pada awalnya pelajaran tersebut pada awalnya tidak disenangi peserta didik

FUNGSI MEDIA

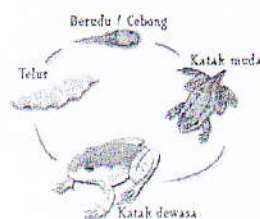
- × Memberikan pengalaman yang integral dan menyeluruh tentang obyek yang sedang dipelajari
- × Memudahkan guru menyampaikan pelajaran
- × Mampu mengubah keadaan kelas menjadi lebih hidup dan pembelajaran menjadi lebih baik, hasil belajar menjadi meningkat.

KARAKTERISTIK MEDIA

- Visual
- Suara
- Gerak

Jenis-jenis Media Pembelajaran

- Menurut Sudrajat: Media Visual



"This PowerPoint slide has a dynamic layout. Copying, rescaling, moving throughout the slide, which you would have seen if I mentioned to bring a same projection bulb."

Karakteristik Media Pembelajaran (Henich, dkk:1996)

1. Media yang tidak diproyeksikan
 - Media Pameran (*Displayed Media*)
 - a. Media Realia

Benda nyata yang digunakan sebagai bahan atau sumber belajar.

Penggunaan:

 - berupa potongan benda (*cut aways*)
 - benda contoh (*specimen*)
 - pameran (*exhibid*)

- b. Model

Benda tiruan dalam wujud tiga dimensi yang merupakan representasi/pengganti dari benda sesungguhnya.

- c. Media Grafis

Termasuk media visual, simbol-simbol. Disampaikan dalam visual. Untuk membuatnya perlu diperhatikan prinsip VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Useful, Accurate, Legitimate, Structured*).

Visible : mudah dilihat
Interesting : menarik

Simple : sederhana
Useful : bermanfaat

Accurate : benar dan tepat sasaran
Legitimate : logis

Structured : terstruktur, tersusun secara sistematis, runtut

Jenis Media Grafis

- × Gambar, poster
- × Foto, kartun
- × Sketsa
- × Bagan
- × Diagram

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

× Media audial



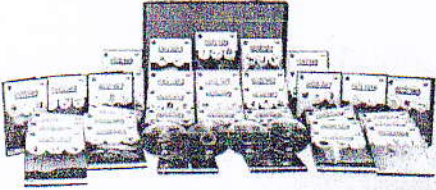
JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Projected Still Media



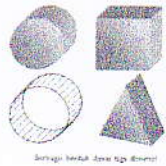
JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

× Projected motion media



JENIS-JENIS MEDIA

Menurut Angkowo dan Kosasih
Media Tiga Dimensi

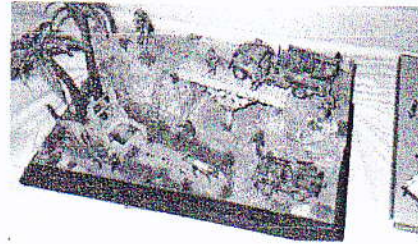


Selengkapnya lihat: [Jenis-jenis 3D](#)



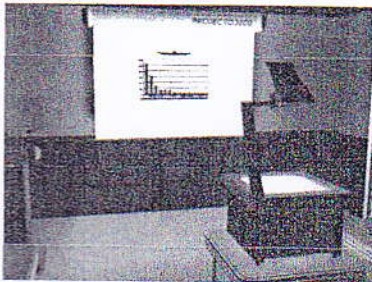
JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

× Media dalam bentuk model padat



JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

× Media proyeksi



JENIS-JENIS MEDIA

× Lingkungan



Pengelompokan Media

⊙ Audio:

- > Kaset
- > CD

⊙ Cetak:

- > Buku, modul, gambar, komik,
- > karikatur, wall chart, flash chart

Pengelompokan Media

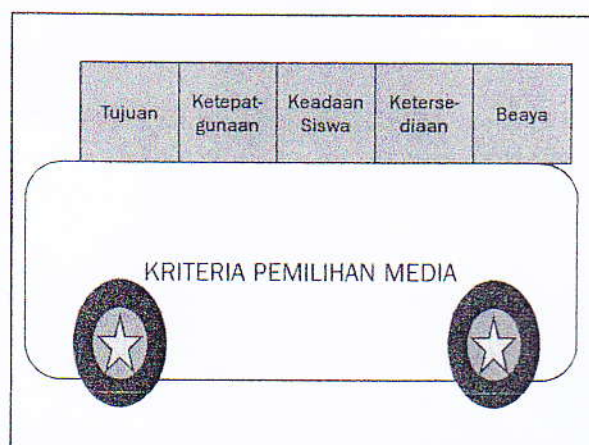
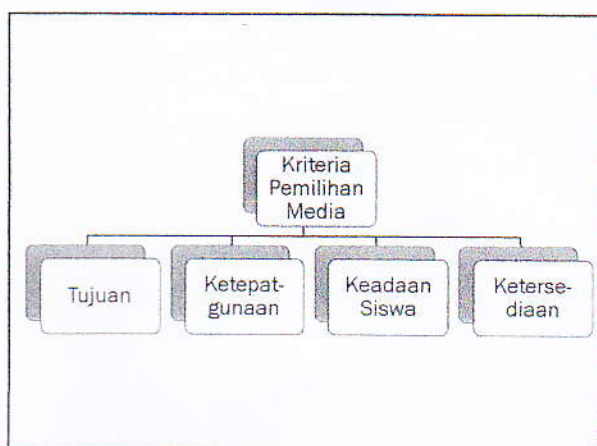
- Audio Cetak
 - Kaset audio yang dilengkapi bahan tulis
 - CD
- Proyeksi visual diam
 - OHP, slide, power point
- Proyeksi audio visual diam
 - slide bersuara, power point dengan efek suara

Pengelompokan Media

- Visual gerak
 - film bisu tanpa efek suara
- Audiovisual gerak
 - film, VCD, TV, movie maker
- Obyek fisik
 - benda nyata, model

Pengelompokan Media

- Manusia dan Lingkungan
- Guru dan lingkungan
- Komputer
 - Pembelajaran berbantuan atau berbasis komputer



KESALAHAN BERBAHASA JAWA SISWA

- Aspek Tata Bahasa
- Belum paham perbedaan Penulisan fonem vokal dan konsonaan.

NO	Penulisan Kata yang Salah	Penulisan Kata yang Benar	Arti Kata
1	loro	lara	sakit
2	engkang	ing kang	yang
3	sapodo	sapadha	sesama
4	kedhah	kedah	harus
5	olo	ala	buruk
6	dhumateng	dhumateng	kepada
7	sekecho	sekeco	Baik, enak, nyaman
8	pundhi	pundi	mana
9	inggeh	inggih	iya
10	sethik	sethithik	sedikit

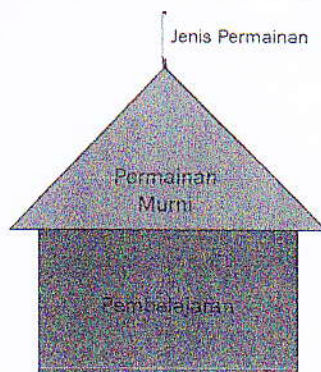
- o Siswa belum dapat membuat kata bentukan karena kesalahan pemilihan imbuhan.
- o Imbuhan baik awalan maupun akhiran sering ditulis terpisah dengan kata dasarnya, misal dipun, tak, sa, ipun. Afiksasi sering dipengaruhi oleh afiksasi bahasa Indonesia.

NO	Kalimat yang Salah	Kalimat yang Benar
1	Dipun tepangaken kula Argi	Nepangaken kula Argi
2	Nuwun sewu, kula dherekaken nepangaken	Nuwun sewu, ndherek nepangaken
3	Nuwun sewu kula badhe matepangaken	Nuwun sewu, kula badhe nepangaken
4	... karo konco sing tumindakake apik	... karo kanca sing tumindakake apik
5	Sukunipun mboten ngbah-ngobahipun	Sukunipun mboten ebah
6	... omong karo kanca sabarakake ora grusa grusu	... omong karo kanca sabarakan ora grusa grusu
7	Mulaknen muda mudi kudu bisa srawung ...	Mulakna mudha mudhi kudu bisa srawung ...
8	... saged nderekaken gotong royong ngesikake halaman	... saged dherek gotong royong ngesiki letar sekotah ...
9	... Kaunpaning para muda gesangng para mudha ...

Aspek Ketidaksesuaian Pemakaian Ragam Bahasa Jawa dan Diksi

- o Penyusunan kalimat tercampur dengan kosa kata Bahasa Indonesia.
- o Pemilihan kosa kata yang kurang tepat pada penggunaan ragam bahasa krama.
- o Penggunaan afiks yang tidak tepat pada ragam krama.
- o Penyingkatan kosa kata dalam ragam krama.

NO	Kalimat yang Salah	Kalimat yang Benar
1	Kula badhe pitakon griyanipun Mbah Painem	Kula badhe nyuwun pira dalemipun Mbah Painem
2	Umpamanipun kita ajeng wonten wingking	Umpami kita badhe dhateng wingking
3	Pripun kabaripun, leres?	Kados pundi kabaripun, sae?
4	Njagi lathi yaiku njagi pangucapan	Njagi lathi inggih menika njagi pangucapan
5	Mila, dhewekipun kedhah mboten keparengan nyeraki para tiyang eanes	Pramila, piyambakipun boten pareng celak tiyang eanes
6	Monggo mampir teng dalem kula	Mangga pinarak dhateng griya kula
7	Kula jupukaken nggih, sega lan lauke	Kula pendhetaken sekul kaliyan lawuhipun
8	Ibu, kowe tak sayangi	Ibu, panjerengan tansah kula tresnani, Ibu ingkang kinasih, dll ...



FUNGSI MEDIA ALAT PERMAINAN

- Menyingkirkan keseriusan yang menghambat.
- Menghilangkan stress dalam lingkungan belajar.
- Mengajak orang terlibat penuh.
- Meningkatkan proses belajar.
- Membangun kreativitas diri.
- Mencapai tujuan dengan ketidaksadaran.
- Meraih makna belajar melalui pengalaman.
- Memfokuskan siswa sebagai subyek belajar.

PERMAINAN YANG EFEKTIF

- Terkait langsung dengan tempat belajar
- Dikemas
- Memberi kebebasan pada siswa untuk bekerjasama dan berkreasi
- Menarik dan menantang
- Menyediakan cukup waktu untuk merenung, memberi umpan balik, berdialog, dan berintegrasi dengan siswa.
- Bersifat menyenangkan dan mengasyikkan.

JENIS MEDIA ALAT PERMAINAN

- × scrabble
- × teka-teki silang
- × menyambung suku kata
- × tukar tanya antar tim
- × ambil-ambilan
- × bermain peran
- × nyanyian

MULTIMEDIA

MULTIMEDIA

- Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi.
- Multimedia digunakan untuk mendeskripsikan penggunaan berbagai media secara terpadu dalam menyajikan atau mengajarkan topik mata pelajaran (Helzafah, 2004).
- Multimedia saat ini sinonim dengan format *komputer-based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video ke dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren.

Pengklasifikasian Multimedia menurut Smaldino (2008)

1. Multimedia Kits

Merupakan kumpulan bahan-bahan yang berisi lebih dari satu jenis media yang diorganisasikan untuk satu topik.

Contoh:

OHT, CD-ROM, slides, audiotape, videotape, gambar diam, model, media cetak, lembar kerja, gambar, grafis, dan objek.

2. Hypermedia

Merupakan media yang memiliki komposisi materi-materi yang tidak berurutan. *Hypermedia* mengacu pada komputer yang menggunakan unsur-unsur teks, grafis, video, dan audio yang dihubungkan dengan cara informasi.

3. Media Interaktif

Yaitu media yang meminta pelajaran mempraktikkan sesuatu keterampilan dan menerima balikan. Merupakan sistem penyajian pelajaran dengan visual, suara, dan materi video disajikan dengan kontrol komputer.

4. Virtual Reality

Media yang melibatkan pengalaman multi sensori dan berinteraksi dengan fenomena sebagaimana yang ada di dunia nyata menggunakan media komputer.

5. Expert System

merupakan paket software yang mengajarkan kepada pembelajar bagaimana memecahkan masalah yang kompleks dengan menerapkan kebijakan para ahli secara kolektif di lapangan.

Pengembangan Media Sederhana (grafis)

Grafis adalah semua bahan ilustratif yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau buah pikiran kepada orang lain.

Tergolong dalam media ini:

- Gambar,
- Bagan,
- Diagram,
- Grafik,
- Poster, dll.

Prinsip-prinsip Umum Mendesain Media Grafis

1. Kesederhanaan
2. Kesatuan (*Unity*)
3. Penekanan
4. Keseimbangan (*balance*)

Alat-alat Pendukung Media Grafis

1. Garis
2. Bentuk
3. Warna
4. Ruang
5. tekstur

LANGKAH-LANGKAH PENGGUNAAN MEDIA

1. **Persiapan Sebelum Menggunakan Media**
 - a. Mempelajari petunjuk penggunaan media
 - b. Mempersiapkan segala peralatan yang dibutuhkan
2. **Pelaksanaan Penggunaan Media**
 - a. Menjaga suasana
 - b. Menguasai KBM

3. Evaluasi

Merupakan tahap penyajian apakah jutuujuan pembelajaran telah tercapai.

4. Tindak Lanjut

Guru dapat meminta pebelajar: diskusi tentang hasil tes, mempelajari referensi, membuat rangkuman, melakukan percobaan, observasi, dll

Faktor Menentukan Metode dan Media

1. Karakteristik Umum
2. Kemampuan Awal
3. Gaya Belajar