

**MEDIA PEMBELAJARAN,
MEDIA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA**

**OLEH:
PRIHADI, M.HUM.**

**DIREKTORAT JENDRAL PENDIDIKAN
LANJUTAN PERTAMA
KEMENDIKNAS, JAKARTA
2010**

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
A. Kompetensi Dasar	2
B. Indikator	3
C. Uraian Materi	4
1. Pendahuluan	4
2. Pengertian Media Pembelajaran, Alat Pembelajaran, alat Peraga, Sumber belajar, Sarana/prasarana belajar	5
3. Media Pembelajaran dalam PBM dan Kriteria Media Pembelajaran yang Baik	6
4. Fungsi Media Pembelajaran	8
5. Derajat Kemediiaan dan Hubungannya dengan Kerucut Edgar Dale	10
6. Pemilihan Media	13
7. Klasifikasi Media	16
8. Media Pandang Nonproyeksi	19
9. Media Pandang Berproyeksi	22
10. Media Dengar	23
11. Media Pandang Dengar	24
12. Permainan Bahasa	25
13. Simulasi	30
14. Media Berbasis Komputer dan Berbasis Internet	30
D. Tugas/Latihan	36
E. Rangkuman	39
F. Daftar Pustakan.....	40

MEDIA PEMBELAJARAN DAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. Kompetensi Dasar

Setelah mengikuti diklat peserta diharapkan

1. Memiliki konsep/pengetahuan mengenai hakikat media dan media pembelajaran, hakikat media pembelajaran Bahasa Indonesia, jenis-jenis media Pembelajaran BI. dan penggunaan media pembelajaran bahasa.
2. Memiliki konsep mengenai beda antara media pembelajaran, alat pembelajaran, alat peraga, sumber belajar, sarana/prasarana pembelajaran, dan posisi media pembelajaran diantara hal-hal tersebut dalam PBM.
3. Memiliki konsep tentang kriteria kualitas media pembelajaran yang baik.
4. Memiliki konsep tentang derajat kemediaan dan dihubungkan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale.
5. Memiliki konsep tentang klasifikasi media pembelajaran bahasa dilihat dari segi ranah pesan yang disampaikan, karakteristik saluran, perangkat kerasnya, jumlah pemakainya, dan keterampilan yang dilatihkan.
6. Memiliki keterampilan memilih media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan tujuan pembelajaran, kapan memilih, dan kaitannya dengan RPP.
7. Menguasai konsep, terampil membuat, dan menggunakan berbagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
8. Menguasai konsep, terampil membuat, dan menggunakan berbagai

media pembelajaran Bahasa Indonesia mutakhir (berbasis ITI).

B. Indikator

1. Mampu menguasai konsep/pengetahuan mengenai hakikat media dan media pembelajaran, hakikat media pembelajaran Bahasa Indonesia, jenis-jenis media Pembelajaran BI. dan penggunaan media pembelajaran bahasa.
2. Mampu menguasai konsep mengenai beda antara media pembelajaran, alat pembelajaran, alat peraga, sumber belajar, sarana/prasarana pembelajaran, dan posisi media pembelajaran diantara hal-hal tersebut dalam PBM.
3. Mampu menguasai konsep tentang kriteria kualitas media pembelajaran yang baik.
4. Mampu memiliki konsep tentang derajat kemediaan dan dihubungkan dengan kerucut pengalaman Edgar Dale.
5. Mampu memiliki konsep tentang klasifikasi media pembelajaran bahasa dilihat dari segi ranah pesan yang disampaikan, karakteristik saluran, perangkat kerasnya, jumlah pemakainya, dan keterampilan yang dilatihkan.
6. Mampu memiliki keterampilan memilih media pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan tujuan pembelajaran, kapan memilih, dan kaitannya dengan RPP.
7. Mampu menguasai konsep, terampil membuat, dan menggunakan berbagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.
8. Mampu menguasai konsep, terampil membuat, dan menggunakan berbagai media pembelajaran Bahasa Indonesia mutakhir (berbasis ITI).

C. URAIAN MATERI

1. Pendahuluan

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Belajar ditandai oleh adanya perubahan tingkah laku pada diri seseorang . Perubahan itu bisa mencakup pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Proses belajar dapat diselenggarakan secara formal di sekolah-sekolah dan bertujuan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana. Interaksi yang terjadi selama proses belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungannya, yang antara lain murid, guru, petugas perpustakaan, kepala sekolah, media pembelajaran, bahan atau materi pembelajaran, berbagai sumber belajar, dan lain-lain yang membangun sebuah sistem. Dengan demikian, suatu sistem, pembelajaran di sekolah ternyata melibatkan berbagai komponen. Salah satu komponen yang ikut menentukan keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Dengan media pembelajaran proses belajar - mengajar diharapkan berlangsung secara efektif dan efisien.

Dengan menggunakan media pembelajaran, materi pembelajaran yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh siswa. Hal demikian disebabkan oleh pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan sehingga materi pembelajaran lebih dapat tergambar nyata pada diri siswa. Materi akan menjadi semakin konkret sehingga materi mudah ditangkap dan tertanam kuat pada diri siswa.

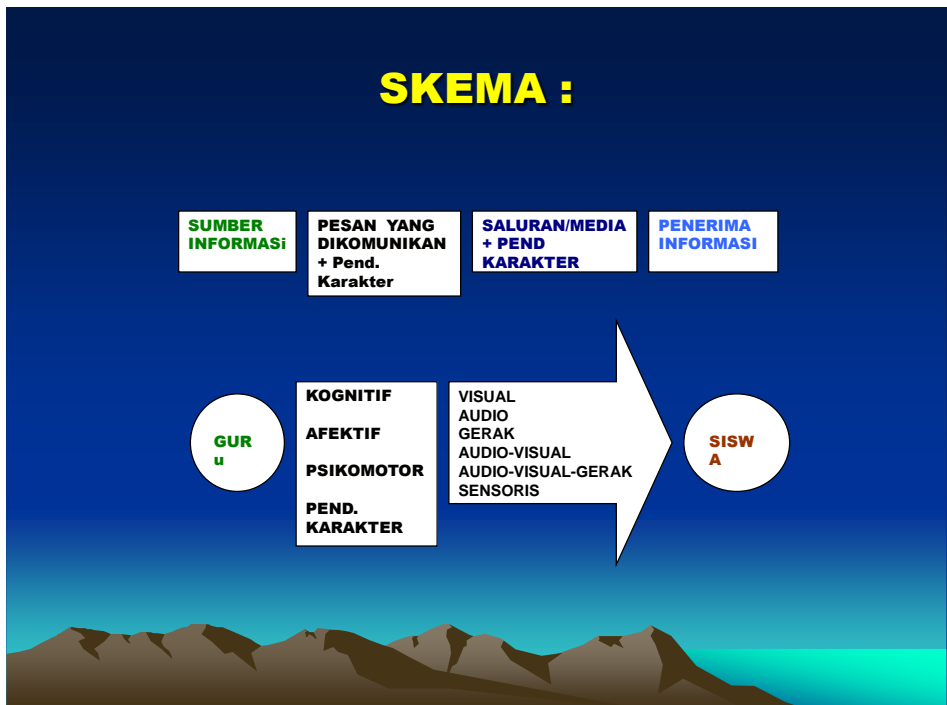
2. Pengertian Media Pembelajaran, Alat Pembelajaran, alat Peraga, Sumber belajar, Sarana/prasarana belajar

Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang secara harafiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Gerlach dan Ely menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam PBM cenderung diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Di samping pendapat di atas, menurut AECT (Association of Education and Communication Technology) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai system penyampai atau perantara, kata “media” sering digantikan dengan “mediator”. Menurut Fleming (1987: 234) mediator adalah alat atau penyebab yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan begitu media mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar, yaitu siswa dan materi pelajaran. Informasi berupa materi pembelajaran berkaitan erat dengan kemampuan atau kompetensi yang harus dikuasai siswa. Kemampuan-kemampuan tersebut dapat disampaikan melalui berbagai saluran yaitu saluran penglihatan, pendengaran, penglihatan-pendengaran, perasaan, dan saluran yang berwujud penampilan.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat pelajaran, berisi sejumlah materi pembelajaran, yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi pembelajaran yang harus dikuasai siswa. Alat pelajaran merupakan suatu perangkat keras, sedangkan media adalah perpaduan perangkat lunak dan perangkat keras. Dalam hal ini perangkat lunak merupakan program yang diisikan pada perangkat keras. Sementara itu dalam pembelajaran dikenal pula adanya alat-alat peraga yaitu alat yang digunakan untuk memvisualisasikan suatu konsep tertentu.

3. Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar dan Kriteria Media Pembelajaran yang Baik



MEDIA PEMBELAJARAN SUMBER BELAJAR DAN PEND. KARAKTER



PERENCANAAN PROGRAM PEMEBALAJARAN:



- **Kriteria Media Pembelajaran yang baik**
Baik buruknya media tidak diukur berdasarkan canggih tidaknya peralatan atau mahal tidaknya harga peralatan, namun diukur sampai sejauh mana media tersebut dapat menyalurkan pesan atau informasi sehingga pesan/informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar-mengajar dua unsur yang amat penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode pembelajaran akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai meskipun

masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam PBM dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi rangsangan kegiatan belajar, dan mempengaruhi psikologi siswa.

Levied an Lent (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu a) fungsi atensi, b) fungsi afektif, c) fungsi kognitif, dan d) fungsi kompensatoris. Fungsi-fungsi tersebut mengacu pada menarik dan mengarahkan perhatian siswa, mendatangkan kenikmatan siswa saat belajar, menggugah emosi dan sikap siswa, memperlancar penguasaan informasi, dan memberikan konteks belajar pada siswa.

Dalam belajar tidak jarang siswa juga harus mempelajari hal-hal atau konsep yang kompleks dan abstrak. Dalam hal ini media berperan untuk mempermudah dan memperjelas konsep tersebut sehingga menjadi lebih sederhana dan mudah dipahami.

Fungsi media sangat besar. Di samping menarik perhatian dan memotivasi siswa belajar, media juga berfungsi memperjelas dan mempercepat penyampaian bahan, serta menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.

Betapapun pentingnya media tetapi peranan media tidak akan terlihat apabila penggunaannya tidak sejalan dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Media juga tidak bisa menggeser peran guru karena media hanya alat bantu yang memfasilitasi guru

dalam pengajaran. Oleh karena itu, guru perlu menentukan media secara terencana, sistematis, dan sistemik.

5. Derajat Kemediaan dan Hubungannya dengan Kerucut Edgar Dale

Ada berbagai alat yang memungkinkan untuk diisi dengan suatu program. Ada alat yang dapat diisi program secara penuh, ada alat yang tidak sepenuhnya dapat diisi dengan suatu program, dan ada juga alat yang sama sekali tidak dapat diisi dengan suatu program. Tingkatan-tingkatan secara gradual yang memberikan ukuran sampai sejauh mana suatu alat dapat diisi dengan suatu program disebut derajat kemediaan suatu alat (Suparno, 1987, 7). Televisi, VTR, film adalah alat yang derajat kemediannya tinggi. Alat yang derajat kemediannya sedang adalah slide, OHP, radio, rekamam, film bisu, film strips. Ada alat yang derajat kemediannya rendah, antara lain : papan tulis, papan tali, kubus struktur. Penghapus, papan tulis, kapur, penggaris adalah alat yang tidak memiliki derajat kemediaan karena tidak dapat diisi suatu program.

Skema di bawah ini menunjukkan derajat kemediaan suatu alat.

Derajat kemediaan nol	Derajat kemediaan rendah	Derajat kemediaan sedang	Derajat kemediaan tinggi
Kapur Penghapus Penggaris	Papan tulis Tali Papan magnetis Papan flanel Papan slip Kubus Struktur Bumbung Subtitusi	Slide Radio OHP Rekaman Film strips	Film TV VTR

(Suparno, 1987:8)

Dale (1969:180) mengemukakan bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan guru berperan aktif dalam PBM. Hubungan guru-siswa tetap merupakan elemen penting dalam system pendidikan modern. Dalam rangka tujuan tersebut media sebagai alat bantu, Edgar Dale, mengadakan klasifikasi pengalaman dari tingkat yang paling konkret sampai yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut berhubungan dengan bagaimana media bisa menghadirkan pengalaman bertingkat-tingkat kekonkretannya sehingga secara luas kerucut pengalaman tersebut dapat dipakai menentukan alat bantu/media apa yang paling sesuai untuk mencapai pengalaman belajar tertentu.

6. Pemilihan Media

Seorang guru pada saat mengajar perlu memilih media pembelajaran yang cocok dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pemilihan media tersebut bisa didasarkan pada 1) ia sudah akrab dengan media tersebut, 2) dapat menggambarkan dengan lebih baik materi pembelajaran daripada tanpa kehadirannya, 3) dapat lebih menarik perhatian, minat, menuntunnya menerima materi pembelajaran lebih terorganisasi dan terstruktur.

Heinich (1982) mengajukan perencanaan penggunaan media yang efektif yang dikenal dengan istilah ASSURE (Analyze learner characteristics, State objective, Select, or Modify media, Utilize, Require learner response, and Evaluated). Secara luas dijelaskan sebagai berikut. 1) menganalisis karakteristik kelompok sasaran, 2) merumuskan tujuan pembelajaran, 3) memilih, merancang

pengembangan materi dan media yang tepat, 4) menggunakan materi dan media, 5) meminta tanggapan dari siswa, dan 6) mengevaluasi proses belajar.

Beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media adalah 1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, 2) tepat untuk mendukung materi pembelajaran, 3) praktis, luwes, dan bertahan, 4) guru terampil menggunakannya, 5) pengelompokkan sasaran, dan mutu teknis.

Agar mencapai hasil maksimal guru hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip penggunaan media. Berkenaan dengan hal tersebut guru hendaknya memilih terlebih dahulu media manakah yang sesuai dengan bahan dan tujuan pembelajaran. Perlu diperhitungkan juga apakah penggunaan tersebut sesuai dengan tingkat kematangan siswa.

Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan pada waktu memilih media yaitu : (1) alasan atau latar belakang pemilihan media, (2) waktu pemilihan media, (3) pemilihan media, dan (4) cara memilih media.

a. Alasan atau latar belakang pemilihan media.

Tidak setiap media dapat digunakan dalam pembelajaran tertentu. Ada alasan yang melatarbelakangi yaitu :

- 1) ada berbagai macam media yang mempunyai kemungkinan dapat dipakai dalam proses belajar mengajar
- 2) ada media yang mempunyai kecocokan untuk menyampaikan informasi tertentu
- 3) ada perbedaan karakteristik setiap media
- 4) ada perbedaan pemakai media
- 5) ada perbedaan situasi dan kondisi tempat media digunakan (Suparno, 1987:8).

Di samping alasan tersebut perlu juga diperhatikan

beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media yaitu : objektivitas pemilihan media, kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa, situasi dan kondisi siswa (jumlah dan motivasinya).

b. Waktu Memilih Media

Pemilihan media hendaknya dilakukan pada saat membuat perencanaan pengajaran. Bila tujuan telah ditetapkan, pemilihan media sudah dapat dilakukan. Jadi, dalam hal ini tidak perlu menunggu saat berlangsungnya proses belajar mengajar.

c. Memilih media

Karena pemilihan media dilakukan pada saat perencanaan pengajaran, pada umumnya yang memilih media adalah guru itu sendiri. Dalam kondisi tertentu pemilihan media juga dapat dilakukan oleh pembuat perencanaan pengajaran selain guru atau oleh siswa.

d. Cara memilih media

Ada banyak media pembelajaran tetapi tidak dapat dikatakan media yang satu lebih baik daripada media yang lain. Baik buruknya media diukur sampai sejauh mana media tersebut dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Sehubungan dengan hal tersebut, dalam memilih media hendaknya diperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- 1) Hendaknya dimengerti karakteristik setiap media sehingga dapat diketahui kesesuaian media tersebut dengan informasi yang akan disampaikan.
- 2) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.
- 3) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan metode yang

dapat dipergunakan.

- 4) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 5) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan jumlah, usia, tingkat pendidikan siswa.
- 6) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media tersebut digunakan.
- 7) Hendaknya dipilih media yang sesuai dengan kreativitas guru sebab ada beberapa media yang efektivitas penggunaannya sangat tergantung pada kreativitas guru
- 8) Hendaknya juga diingat bahwa pemilihan media dilakukan karena media tersebut merupakan barang baru atau satu-satunya media yang dimiliki guru (Suparno; 1987:10-11).

7. Klasifikasi Media

Ada beberapa kriteria yang dapat digunakan untuk mengklarifikasikan media yaitu : (1) berdasarkan karakteristiknya, (2) berdasarkan dimensi presentasinya, dan (3) berdasarkan pemakainya.

a. Berdasarkan karakteristiknya

Rudy Bietz (dalam Suparno, 1987:11) mengemukakan bahwa media mempunyai lima macam karakteristik utama yaitu : suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media ada yang memiliki karakteristik tunggal dan ada juga media yang memiliki karakteristik ganda.

b. Berdasarkan dimensi presentasi

Media dapat dibedakan menurut lama dan sifat presentasinya

- 1) Lama presentasi

- a) Presentasi sekilas : informasi yang dikomunikasikan hanya sekilas berlalu saja. Contoh : radiom film, TV, flash card.
- b) Presentasi tak sekilas : informasi yang ikomunikasikan berlangsung relatif lama. Contoh : slidem, film, strip, OHP, kubus, struktur.

2) Sifat presentasi

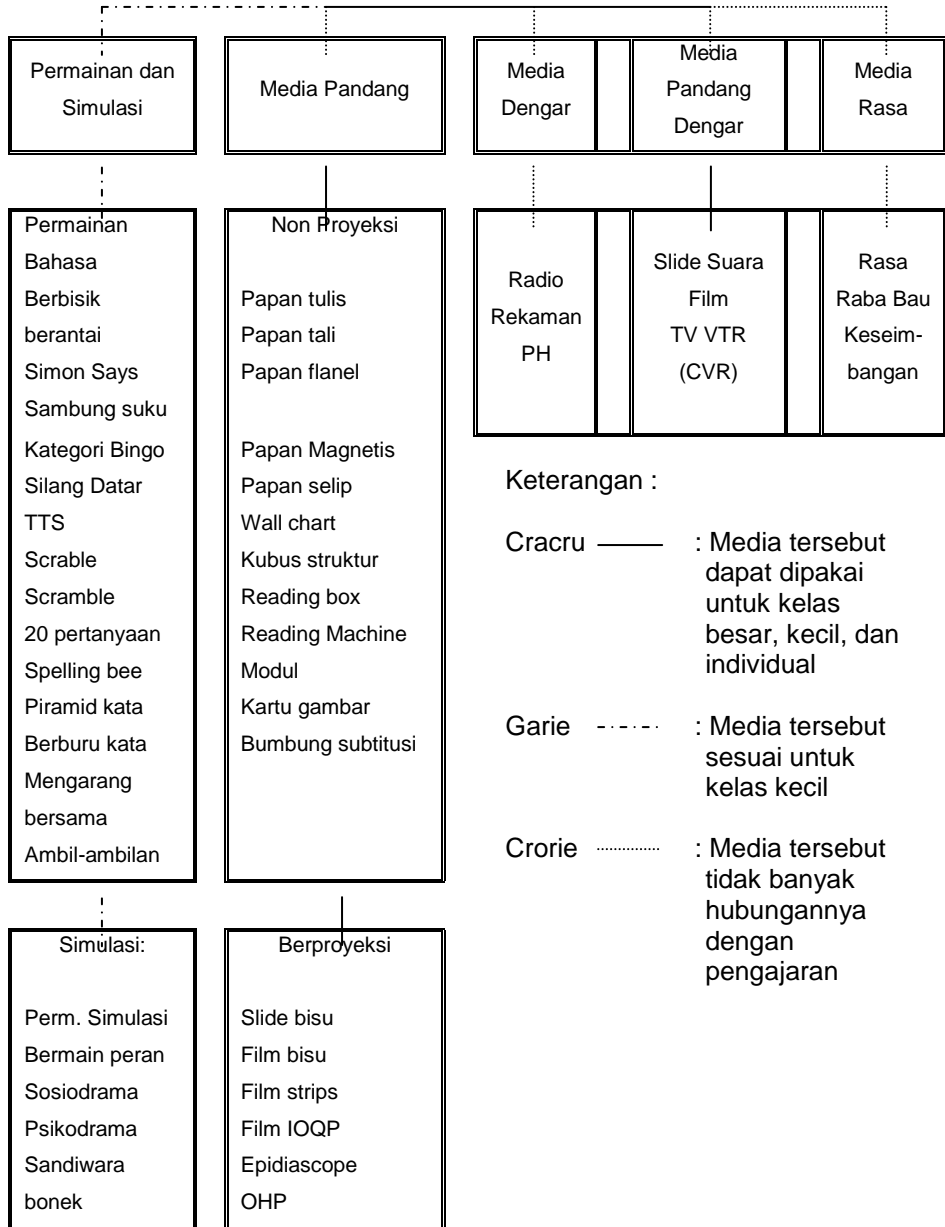
Dilihat dari sifat presentasinya media dapat dibedakan menjadi:

- a) Media dengan presentasi kontinyu atau tidak dapat diputus dengan program lain. Misainya: radio, TV, film
- b) Media dengan presentasi tak kontinyu
Misainya : OHP, flouchart, slot board

c. Berdasarkan pemakainya

Berdasarkan pemakainya media dapat dibedakan atas : (1) media untuk kelas besar, (2) media untuk kelas sedang, dan (3) media untuk kelas kecil. Media juga dapat dibedakan atas . (1) media untuk siswa TK, (2) media untuk siswa S1D, (3) media untuk siswa SMP, (4) media untuk siswa SMA, dan (5) media untuk mahasiswa. Berikut ini klasifikasi media yang diadaptasi dari klasifikasi Komp. (Suparno, 1987:13).

Media Pengajaran Bahasa



Keterangan :

Cracru ——— : Media tersebut dapat dipakai untuk kelas besar, kecil, dan individual

Garie - - - - - : Media tersebut sesuai untuk kelas kecil

Crorie : Media tersebut tidak banyak hubungannya dengan pengajaran

8. Media Pandang Nonproyeksi

Ada beberapa jenis papan dan media lain yang termasuk media pandang nonproyeksi. Berikut akan diuraikan satu persatu.

a. Papan tulis

Sebagai media papan tulis dapat dipakai untuk membuat gambar, skema, diagram, menggantungkan peta, dan sebagainya.

b. Papan flanel

Papan flanel adalah papan yang permukaannya dilapisi kain flanel. Kegunaannya untuk menempelkan program yang berupa gambar, skema, kartu kata, dan sebagainya.

c. Papan magnetis

Papan magnetis hampir sama dengan papan flanel hanya melekatnya program disebabkan daya tarik magnet.

d. Papan tali

Papan tali dapat dibuat dengan memasang tali pada papan tulis biasa atau papan tripleks. Jarak tali yang satu dengan lainnya disesuaikan dengan besar kecilnya kartu yang akan dipasang. Kartu-kartu yang dapat dipasang adalah kartu kata, kartu suku kata, kartu huruf.

e. Papan selip (Slot board)

Bahan untuk membuatnya adalah tripleks atau karton dengan ukuran kurang lebih 60 x 40 cm. Pada papan tersebut dipasang beberapa buah kantong dari bahan lama, membujur dari kanan ke kiri. Kartu yang diselipkan biasanya, berupa kartu kata dan kartu tanda baca.

f. Gambar seri (flow chart atau gambar susun).

Media ini terbuat dari kertas manila lebar berisi beberapa buah gambar yang berhubungan satu dengan lainnya sehingga

merupakan rangkaian cerita. Gambar yang digunakan dalam media ini adalah gambar mnemonis yaitu gambar yang dapat menimbulkan gagasan pada rangkaian kejadian tertentu.

g. Wall chart

Media ini berupa gambar, denah bagan, atau skema yang digantungkan pada dinding kelas. Gambar-gambar tersebut dikelompokkan menurut jenisnya, misalnya : kelompok gambar boneka bernyawa, kelompok gambar perbuatan, dan sebagainya. Gambar pada wall chart (carta gambar) ini merupakan gambar sernantis.

h. Flash card

Media ini berupa kartu-kartu berukuran 15 x 40 cm sebanyak 30 - 40 buah. Setiap kartu berisi gambar yang berbentuk stick figur yaitu gambar yang berupa garis-garis sederhana tetapi sudah menggambarkan pesan yang jelas dan tidak disertai tulisan apapun.

i. Kubus struktur

Media ini terdiri dari beberapa buah kubus yang terbuat dari .. kayu, triplek, atau karton. Pada keenam sisi kubus bertuliskan kata-kata tertentu yang dapat menduduki gatra subjek, predikat, objek, atau gatra keterangan.

j. Bumbung substitusi

Media ini berupa tabung atau bumbung panjang yang pada bagian luarnya dilapisi atau dilengkapi kertas manila yang dapat diputar-putar. Jumlah kertas pelingkup adalah tiga atau empat sesuai dengan jumlah gatra kalimat yang akan disubstitusi. Setiap kertas pelingkup ditulis kata-kata yang dapat mengisi gatra yang sama, berderet dari atas ke bawah.

k. Kartu gambar

Media ini terbuat dari kartu-kartu kecil berukuran 8 x 9 cm. Setiap kartu berisikan gambar yang diperoleh dengan jalan menempelkan guntungan gambar dari majalah atau yang lain. Gambar yang ditempelkan bisa tematis, mnemonis, atau semantis. Jumlah kartu kurang lebih 50 buah. Media ini berguna untuk melatih keterampilan berbicara Menggunalkannya dengan cara bermain seperti main domino.

l. Reading box

Media ini terdiri dari sebuah kotak yang berisi seperangkat teks atau bacaan lengkap dengan pertanyaan dan kunci jawaban. Materi bacaan beragam dan taraf kesukarannya berbedabeda. Setiap panjang bacaan menggunakan kertas yang warnanya berbeda. Reading box berguna untuk melatih kernampuan membaca yang bertolak dari prinsip membaca progresif.

m. Reading machine

Media ini berfungsi melatih keterampilan membaca cepat. Peralatannya berupa mesin sederhana yang dapat memutar atau mengganti lembaranlembaran bacaan yang terdiri dari satu kalimat atau satu paragraf pendek. Tugas siswa membaca lembaran - lembaran yang dimaksudkan secara cepat.

n. Modul

Selain sebagai suatu nama suatu sistem pengajaran, modul juga merupakan nama suatu media. Media ini berupa suatu perangkat yang terdiri atas komponen .- (1) lembar petunjuk guru, (2) lembar petunjuk siswa, (3) lembar kegiatan, (4) lembar kerja, (5) lembar kunci kerja, (6) lembar tes, (7) lembar kunci tes. Untuk mempelajari sebuah modul siswa pertama kali membaca petunjuk untuk siswa,

membaca dan mengerjakan lembar kegiatan, setelah memahaminya siswa boleh melangkah ke lembar berikutnya, dan mencocokkan dengan kunci kerja. Demikian modul demi modul dikerjakan sampai seluruh modul selesai.

e. Media Pandang Berproyeksi

Media pandang berproyeksi juga ada beberapa macam. Berikut satu persatu dijelaskan :

1. OHP

OHP merupakan alat yang dipakai untuk memproyeksikan suatu objek transparan ke permukaan layar. Perangkat lunak yang menyertai penggunaan media ini berupa program dalam transparansi. Pengisian program pada transparansi dapat dilakukan dengan fotokopi atau menulisnya dengan spidol logam transparansi dapat diklasifikasikan menjadi 6 macam yaitu 1) program pengganti papan tulis, (2) program transparansi lepas, (3) program silhouete, (4) program overlays, (5) program revelation, (6) program gerak.

2. Slide

Media ini terdiri dari perangkat keras berupa proyektor slide dan perangkat lunak berupa slide. Presentasi media ini dilakukan dengan cara memproyeksikan slide satu per satu.

3. Film strips

Media ini hampir sama dengan slide. Bedanya gambar-gambarnya merupakan rangkaian dalam satu film. Cara memakainya dengan memutar satu persatu tanpa mengurutkan.

4. Film bisu

Media ini memproyeksikan rangkaian gambar - gambar film positif secara kontinyu dengan kecepatan putar tertentu sehingga

seolah-olah gambar tersebut kelihatan bergerak. Pada waktu mempresentasikan guru bisa menambahkan komentar seperlunya.

5. Film loop

Media ini terdiri dari perangkat keras, maupun proyektor film loop sedangkan perangkat lunaknya program yang berupa gulungan atau rol film/karet. Program ini lebih pendek daripada film bisu karena hanya mempresentasikan suatu adegan atau gerakan tertentu saja.

6. Episcopes atau epidiascopes

Media ini mirip dengan OHP. Media ini memproyeksikan benda-benda opaque. Benda-benda yang dapat diproyeksikan oleh epidiascope adalah benda-benda yang sesungguhnya, modal, spesimen, gambar, dan sebagainya.

7. Media Dengar

Yang termasuk media dengar adalah rekaman, radio, piringan hitam.

8. Rekaman

Media rekaman sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensi lisan.

9. Radio

Bila tidak ada pemancar khusus untuk siaran pendidikan, fasilitas yang disediakan oleh RRI pada jam-jam tertentu dapat dimanfaatkan. Bentuk program siaran radio adalah program dalam bentuk pidato, program dalam bentuk dialog atau tanya jawab, dan program dalam bentuk drama atau sandiwara.

10. Piringan hitam

Media ini mirip dengan rekaman. Dewasa ini media ini sudah tidak

banyak atau jarang digunakan lagi.

11. Media Pandang Dengar

Beberapa media yang termasuk media pandang dengar adalah sound slide, film suara, televisi, dan VTR.

a. Sound slide (slide suara, slide tape, atau photoplay)

Media ini merupakan perpaduan slide dengan rekaman. Penggunaan media ini dengan memproyeksikan slide yang telah diurutkan sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan urutan kejadian yang pemunculannya dilakukan satu persatu disertai norasi hasil pemutaran pita rekaman.

b. Film suara

Media ini pada prinsipnya sama dengan film suara yang disertai suara suara yang diisikan dapat berupa komentar, dialog, monolog, suara musik, maupun suara alam.

c. Televisi

Sebagai media pembelajaran media ini dapat digunakan secara langsung maupun tidak langsung. Cara langsung dilakukan dengan jalan mempresentasikan materi pelajaran pada acara yang memang direncanakan khusus untuk pembinaan bahasa Indonesia. Cara tidak langsung dilakukan dengan memanfaatkan acara siaran umum, misalnya film, sandiwara, dan acara lain, untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

d. VTR (Video Tape Recorder)

Program ini berupa lambang gerak, visual, dan verbal. Materi yang dapat direkam misalnya cerita untuk pengembangan keterampilan memasak, mengarang, maupun berbicara.

2. Permainan Bahasa

Pada hakikatnya permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh kegembiraan. Dalam bermain tersebut sekaligus diperoleh keterampilan keterampilan tertentu. Bila keterampilan yang diperoleh berupa keterampilan bahasa, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa.

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Meskipun begitu permainan bahasa ini tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar siswa. Keberhasilan permainan bahasa dipengaruhi oleh faktor situasi dan kondisi, peraturan permainan, pemain dan pemimpin permainan.

Macam-macam permainan bahasa adalah sebagai berikut:

a. Bisik berantai

Setiap pemain secara berurutan membisikkan suatu kalimat sama kepada pemain berikutnya. Permainan ini untuk melatih keterampilan menyimak.

b. Perintah bersyarat (Simon Says)

Dalam permainan ini setiap pemain harus mengikuti suatu perintah guru dengan syarat-syarat tertentu. Permainan ini untuk melatih keterampilan menyimak yang materinya berupa kalimat - kalimat perintah yang dapat dilaksanakan secara mudah dan praktis.

c. Sambung suku

Dalam permainan ini pemain disuruh menyambung seku akhir suatu kata sehingga menjadi kata baru. Bisa saja ada keharusan bahwa kata yang dihasilkan, misalnya, harus bersuku tiga, berupa kata kerja, dan sebagainya.

d. Rantai kata

Pada umumnya sama dengan sambung suku tetapi yang disambung adalah suku kata. Permainan ini berguna untuk melatih keterampilan menyusun kata atau kalimat.

e. Rantai huruf

Permainan ini hampir sama dengan dua permainan sebelumnya. Selain untuk melatih penguasaan kosa kata guru juga dapat menjelaskan perbedaan huruf dan bunyi.

f. Silang datar

Dalam permainan yang seperti teka-teki silang ini setiap huruf boleh disambung atau diperkecil sebagai sambungan asal dapatm dibaca secara vertikal dan horisontal. Permainan ini dilakukan secara tertulis. Yang dinyatakan sebagai pemenang adalah ragu yang banyak mengisi.

g. Teka-teki silang

Tidak seperti silang datar, isian harus merupakan jawaban pertanyaan atau surat yang disertakan. Kelompok yang paling cepat selesai mengerjakan tanpa ada kesalahan dinyatakan sebagai pemenang.

h. Scrabble

Dalam permainan ini setiap pemain mengisikan kepingan-kepingan huruf ke dalam kotak - kotak pada papan scrabble. Tiap huruf mempunyai nilai tersendiri. Bila pemain telah dapat menyusun suatu huruf menjadi kata, dia memperoleh sejumlah nilai. Bila ada yang melakukan kesalahan, dia didenda. sejumlah nilai seharusnya diperoleh.

i. Scramble

Permainan ini berupa aktivitas menyusun kembali suatu struktur

bahasa yang sebelumnya telah dikacaubalaukan. Beberapa bentuk scramble adalah scramble kata, scramble kalimat, scramble paragraf dan scramble paragraf.

j. Piramid kata

Permainan ini berupa aktivitas mencari kata - kata dan menyusunnya dalam bentuk deretan dari atas ke bawah dengan ketentuan bahwa jumlah huruf setiap kata yang berada di bawahnya harus satu lebih banyak daripada jumlah huruf pada kata di atasnya. Semakin panjang deretan kata dan semakin tinggi bentuk piramid semakin baik pula kadar permainan tersebut.

k. Berburu kata

Permainan ini berupa aktivitas mencari atau mengumpulkan kata sebanyakbanyaknya yang berinisial huruf tertentu. Huruf-huruf tersebut serangkai dalam suatu bentuk kata tertentu.

l. Kategori Bingo

Permainan ini merupakan permainan klasikal. Dalam permainan ini siswa disuruh mengisikan kata-kata yang sudah ditentukan kategorinya ke dalam kotak-kotak yang telah disediakan. Pada batas waktu tertentu permainan dihentikan lalu guru membacakan kunci jawaban. Setiap ada jawaban yang cocok siswa memberi tanda silang. Bila telah mencapai 5 buah, siswa mengangkat tangan dan mengucapkan "bingo".

m. Mengeja keras

Permainan dilakukan dengan jalan guru mengucapkan sebuah kata yang agak kompleks, ejaannya, Salah satu siswa dari regu 4 mengeja dengan keras, bila benar, tetap berdiri tetapi bila salah ia harus duduk. Demikian bergantian dengan regu B yang menang adalah regu yang sampai akhir pertandingan masih mempunyai

anggota lebih banyak.

n. Spelling bee

Permainan ini berfungsi melatih keterampilan mengeja suatu kata.

o. Dua puluh pertanyaan

Dalam permainan ini siswa berusaha mencoba atau menemukan sesuatu yang dirahasiakan pihak lain dengan jalan mengajukan pertanyaan sebanyak 20 kah. Pertanyaan-pertanyaan tersebut harus disusun sedemikian rupa sehingga memperoleh jawaban yalbukan atau ticlak. Setelah 20 kali bertanya siswa hendaknya telah dapat menerka apa yang disembunyikan.

p. Resep gotong royong

Permainan im untuk melatih keterampilan menulis. Dalam hal ini siswa dibagi ke dalam seberapa kelompok. Tiap anggota dalam kelompok menuliskan kalimat, misainya tentang langkah ter-tentu membuat sesuatu. Penilaian didasarkan pada benar tidaknya ejaan, bergramatikalan kalimat, keruntutan langkah, kelengkapan masalah yang dikemukakan.

q. Mengarang bersama

Perbedaannya dengan resep gotong royong adalah siswa dapat menentukan sendiri judul dan terna. Permainan ini dapat dilakukan secara lisan maupun tertulis.

r. Kartu ucapan

Permainan ini cocok digunakan untuk melatih ucapan bahasa Inggris. Terlebih dahulu guru menyiapkan pasangan-pasangan kata di papan. Tugas siswa dalam setiap kelompok mengucapkan kata yang ditunjuk guru. Bila salah, siswa tersebut duduk kembali. Demikian seterusnya seperti mengeja keras.

s. Bermain sajak

Dalam permainan ini siswa disuruh mencari atau mengumpulkan kata sebanyak-banyaknya dengan ketentuan bahwa kata-kata tersebut harus bersajak tertentu.

t. Ambil-ambilan

Permainan ini dilakukan dengan cara mengajukan permintaan untuk memperoleh kembali barang-barang siswa yang sebelumnya telah diambil guru. Tujuan permainan ini untuk melatih keterampilan berbicara.

u. Mencobakan gambar

Permainan ini dilakukan dengan cara mencocokkan gambar yang dipegang para siswa dengan kalimat yang diucapkan guru. Bila cocok, ia harus berlari ke depan menunjukkan gambar yang dipegangnya. Yang dinyatakan sebagai pemenang adalah regu yang dapat mengumpulkan nilai lebih banyak.

v. Menyebut gambar

Dalam permainan ini tugas siswa pada setiap kelompok adalah menyusun kalimat berdasarkan gambar yang diperlihatkan guru secara bergiliran. Penilaian diberikan berdasarkan jumlah kalimat yang dapat disusun masing-masing kelompok. Kalimat tersebut hendaknya gramatikal dan relevan dengan gambar.

w. Membaca instruksi

Permainan ini dilakukan dengan cara mengerjakan instruksi yang diberikan secara tertulis. Instruksi dituliskan dalam kertas yang kemudian digiling dan diambil siswa secara bergiliran.

x. Menerka kode

Dalam hal ini para pemain harus berusaha menerka maksud orang lain dalam kelompoknya yang dikemukakan dengan menggunakan gerakan anggota badan. Bila dalam waktu 1 menit kata tidak dapat

diterka, kelompok tersebut tidak memperoleh nilai.

y. **Membuat teka-teki**

Permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan-permainan sebelumnya. Permainan ini dapat dibedakan : teka-teki berdasarkan asosiasi, teka-teki main kata, teka-teki jebakan suku kata, teka-teki semena-mena, teka-teki pengasah otak.

3. Simulasi

Simulasi adalah suatu strategi untuk memperoleh keterampilan tertentu melalui latihanlatihan dalam situasi tiruan. Bentuk-bentuk simulasi adalah main peran, sosiodrama, psikodrama, permainan simulasi, dan sandiwara boneka. Bila bentuk simulasi yang lain menggunakan boneka yang bersifat langsung, pada permainan boneka peran tersebut ditampilkan lewat boneka yang dimainkan pemeran sebenarnya.

4. Media Berbasis Komputer dan Berbasis Internet

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer-managed Instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar ; pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau kedua-duanya. Modus ini dikenal sebagai Computer-assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi ia bukanlah penyampai materi utama pelajaran. Komputer dapat menyajikan informasi dan tahapan pembelajaran lainnya disampaikan bukan dengan media komputer.

Penggunaan komputer atau lap-top untuk mengemas materi pembelajaran atau informasi dengan program power-pointnya dapat dilakukan oleh guru juga, termasuk pengembangannya,

yakni program networking internet. Jika guru menggunakan metode *E-Learning*, penggunaan komputer atau laptop dalam jaringan internet sudah pasti diperlukan.

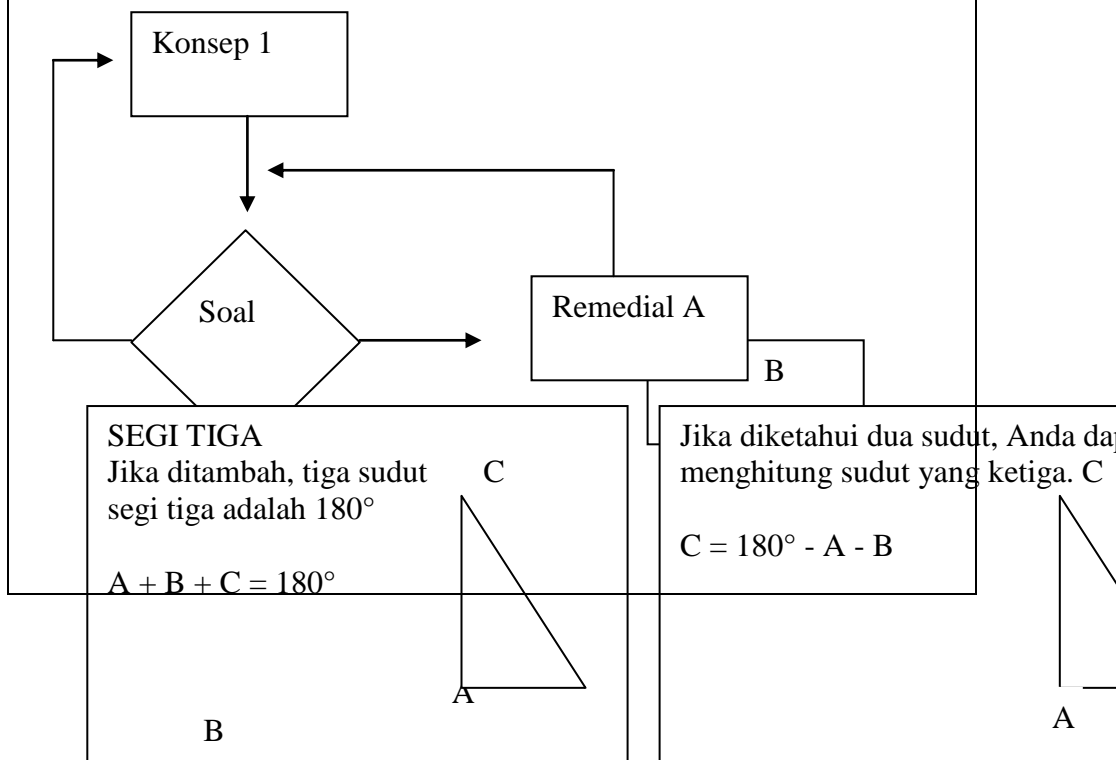
Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran secara umum mengikuti proses instruksional sebagai berikut :

- a. Merencanakan, mengatur, dan mengorganisasikan, dan menjadwalkan pengajaran;
- b. Mengevaluasi siswa (tes)
- c. Mengumpulkan data mengenai siswa
- d. Melakukan analisis statistik mengenai data pembelajaran
- e. Membuat catatan perkembangan pembelajaran (kelompok atau perseorangan)
- f. Format penyajian pesan dan informasi dalam CAI terdiri atas tutorial terprogram, tutorial intelijen, drill and practise, dan simulasi. Tutorial terprogram adalah seperangkat tayangan baik statis maupun dinamis yang telah lebih dahulu diprogramkan. Secara berurut, seperangkat kecil informasi ditayangkan yang diikuti dengan pertanyaan. Jawaban siswa dianalisis oleh komputer (dibandingkan dengan kemungkinan-kemungkinan jawaban yang telah diprogram oleh guru/perancang), dan berdasarkan hasil analisis itu umpan balik yang sesuai. Urutan linear dan urutan bercabang digunakan. Penetapan kapan bercabang dimaksudkan untuk penyajian materi pelajaran tambahan berdasarkan hasil analisis perkembangan siswa setelah menyelesaikan beberapa latihan dan tugas. Semakin banyak alternatif cabang yang tersedia, semakin luwes program tersebut menyesuaikan dengan perbedaan individual siswa. Media tambahan lain biasanya digabungkan untuk format tutorial terprogram, seperti tugas-tugas bacaan berbasis cetak, kegiatan kelompok, percobaan laboratorium, kegiatan latihan, simulasi, dan interaktif dengan videodisc. Manfaat tutorial terprogram akan tampak jika menggunakan kemampuan teknologi komputer untuk bercabang dan interaktif.

a. Tutorial

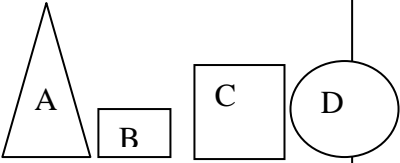
Program pengajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh guru atau instruktur. Informasi atau pesan berupa, suatu konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik. Pada saat yang tepat – peserta diklat diperkirakan telah membaca, menginterpretasi, dan menyerap konsep itu, suatu pertanyaan atau soal diajukan. Jika jawaban peserta diklat benar, komputer akan melanjutkan penyajian informasi atau konsep berikutnya jika jawaban salah, komputer dapat kembali ke informasi konsep sebelumnya atau pindah ke salah satu dari beberapa penyajian informasi konsep remedial. Perpindahan ke salah satu konsep remedial ditentukan oleh jenis kesalahan yang dibuat oleh siswa. Proses tutorial tersebut dapat digambarkan seperti diagram berikut.

Misalnya, penyajian tutorial konsep matematika yang berhubungan dengan luas segi tiga.

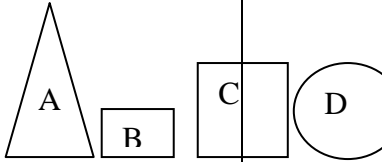


b. *Drills and Practise* (Latihan)

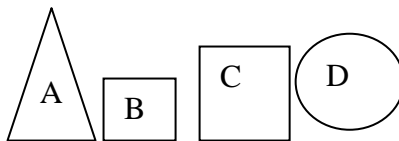
Latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan modus drills and practise. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku/lembaran kerja workbook. Misalnya, soal matematika sederhana, menentukan sudut segi tiga, menghitung luas berbagai bentuk geometrik seperti empat persegi panjang, kubus, bujur sangkar, lingkaran, dan lain-lain. Berikut adalah contoh modus drills and practice untuk mengenali berbagai bentuk geometrik. Satu soal diajukan, dan jawaban yang diberikan oleh siswa dinilai/dianalisis dan balikan disajikan sebelum soal berikutnya ditampilkan. Sebagian besar program drills and practice merekam hasil jawaban siswa yang kemudian dapat dilaporkan atau ditunjukkan kepada siswa atau guru pada akhir kegiatan, dan menjadi landasan untuk pengajaran selanjutnya.



Mana bujur sangkar ? > B



Bukan, B adalah bentuk empat persegi panjang. Coba sekali lagi? > C



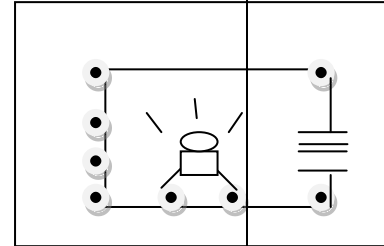
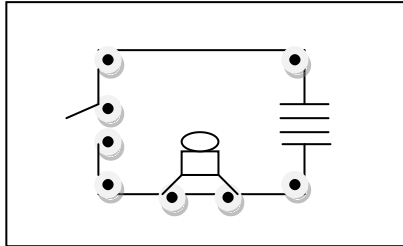
Lab yang dikembangkan oleh Michael Southwells merupakan bentuk *drills and practice* yang lebih interaktif (interaksi komputer dengan peserta diklat). Pada contoh berikut, K adalah komputer dan S adalah peserta diklat.

- K Tulis kalimat berikut dengan *Plural Nouns* (kata benda jamak) one child had hard tasks.
- S one child had a hard task.
- K Huruf pada awal kalimat harus ditulis dengan huruf kapital.
- S One child had a hard task.
- K Kata benda itu masih dalam bentuk singular (bentuk tunggal)
- S One childs had a hard task.
- K Anda menambah imbuhan beraturan untuk kata benda itu. Kata benda itu tidak beraturan.
- S One children had a hard task.
- K Bagus. Akan tetapi, penunjuk kata benda jamak masih penunjuk untuk benda tunggal.
- S The ten children had a hard task.
- K Benar. Bagaimana dengan kata benda yang lain ?
- S The ten children had hard tasks.
- K Bagus, Anda telah menyelesaikannya dengan baik ... dan seterusnya.

c. Simulasi

Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata, misalnya siswa menggunakan komputer untuk mensimulasikan menerbangkan pesawat terbang, menjalankan usaha kecil, atau memanipulasi pengendalian pembangkit listrik tenaga nuklir. Program ini berusaha

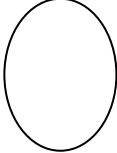
memberikan pengalaman masalah dunia nyata yang berhubungan dengan risiko seperti bangkrut, malapetaka nuklir, dan lain-lain.



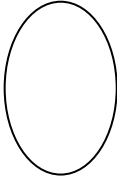
d. Permainan instruksional

Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta diklat dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik pada komputer. Peserta diklat dapat menjadi terampil mengetik karena dalam permainan tersebut dituntut untuk menginput data dengan mengetik jawaban atau perintah dengan benar. Misalnya, pelajaran geografi dalam permainan “Where in the World Carmen San Diego?” atau Hangman. Dalam permainan “Where in the World Carmen San Diego?” peserta berperan sebagai seorang detektif yang bertugas untuk mengejar dan menangkap penjahat. Informasi tentang penjahat yang dikejar diberikan oleh komputer, misalnya “Sekarang San Diego berada di Italia”, maka peserta diklat harus mengetik nama ibu kota Italia (Roma, misalnya) atau nama kota lain di Italia untuk menentukan dengan tepat tempat berada penjahat itu. Sambil belajar Geografi – nama-nama negara dan kota-kota besar di dunia, juga peserta diklat akan mempelajari tempat-tempat bersejarah di berbagai negara.

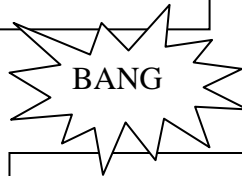
Berikut adalah contoh sederhana permainan pemecahan masalah matematika. Peserta diklat diminta untuk menjawab soal-soal matematika yang ditampilkan di layar monitor komputer dengan batas waktu tertentu. Jika jawaban salah atau waktu habis, maka bom yang diletakkan di dekat soal matematika akan meledak.



Jawablah soal
berhitung ini
sebelum bom
meledak !



$$\begin{array}{r}
 185 \\
 145 + \\
 \hline
 \end{array}$$



Anda
terlambat

Salah satu contoh permainan interaktif yang disenangi oleh peserta diklat adalah Hitchhiker's Guide to The Galaxi yang dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis dalam bahasa Inggris. Berikut ini adalah cuplikan interaksi seorang peserta diklat dengan program permainan tersebut. Ini hanya salah satu kemungkinan interaksi

berdasarkan input data atau perintah yang diberikan oleh peserta diklat (K adalah tampilan komputer dan S tampilan input/perintah peserta. Semuanya dalam bahasa Inggris).

K You wake up. The room is spinning very gently round your head. Or at least it would be if you could see it which you can't.

S Where I am ?

K You're in the bedroom.

S What should I do ?

K I don't know "should".

S Look at the bedroom.

K It is pitch black.

S Turn on the light.

K Good start to the day. Pity it's going to be the worst one of your life. The light is now on.

Bedroom.

The bedroom is a mess.

It is a small bedroom with a faded carpet and old wallpaper. There is a washbasin, a chair with a tatty dressing gown slung over it, and a window with the curtains drawn. Near the exit leaning south is a phone. There is a flathead screwdriver here. There is toothbrush here.

S Get up

K Very difficult, but you manage it. The room is still spinning. It dips and sways a little.

S Put on the dressing gown.

K You're not holding the gown.

S Take the gown.

K Luckily, this is large enough for you to get hold of. You notice something in the pocket.

S Examine the pocket.

K It's hard to open or close the pocket unless you're wearing the gown.

S Wear the gown and look in the pocket.

K You are now wearing your gown.

Opening your gown reveals a thing your aunt gave you and which you don't know what it is, a buffered analgesic, and pocket pluff.

S Look out the window.

K As your part your contains you see that it is a bright morning, the sun is shining, the bird are singing, the meadows are blooming, and a large yellow bulldozeris advancing on our home.

(Setiap saat komputer menunggu respons, input atau perintah siswa. Siswa yang mengendalikan aksi dengan memilih dan menentukan apa yang harus dikerjakan. Siswa bisa mencoba memeriksa wash basin, mengambil srew diver, menggunakan phone, menelan pil analgesic, atau memecahkan window. Jika komputer gagal mengenali kata yang diinput, komputer akan menampilkan informasi “Saya tidak mengenali kata window” atau “Anda menggunakan kata “put” dengan cara yang saya tidak ketahui”. Ringkasnya, interaksi siswa dengan komputer melalui bahasa Inggris seperti ini memberikan pengalaman bagi siswa untuk menjelajahi lingkungan fiksi dan imajinasi).

D. TUGAS / LATIHAN

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik!

- a. Jelaskan yang dimaksud dengan media pembelajaran!
- b. Jelaskan perbedaan media, alat pengajaran, dan alat peraga!
- c. Apa pertimbangan memilih media? dan gambarkan lewat bagan hubungan media dengan komponen pembelajaran yang lain!
- d. Media pembelajaran tidak sekedar berfungsi memotivasi belajar siswa. Jelaskan maksudnya!
- e. Dalam memilih media perlu diperhatikan isi pelajaran. Jelaskan maksudnya!
- f. Pemilihan media harus dilakukan sejak penyusunan perencanaan

pengajaran. Jelaskan maksudnya!

- g. Berikan contoh pemilihan media yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan!
- i. Di antara sekian banyak media pandang, media dengar, dan media pandang dengar, media pembelajaran apa sajakah yang sesuai digunakan dalam pembelajaran menyimak, berbicara, membaca, dan menulis bahasa Indonesia dewasa ini? Jelaskan lengkap dengan alasan dan contoh-contohnya!
- j. Aspek permainan bahasa cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMP? Jelaskan!
- k. Di antara beberapa simulasi, jenis media apakah yang tepat digunakan dalam pembelajaran bahasan Indonesia di SMP? Jelaskan!
- l. Buatlah media pembelajaran power-point untuk aspek keterampilan berbicara dan menulis!
- m. Buatlah disain pembelajaran menyimak dan membaca dengan pendekatan e-learning!

2. Pilihlah media pembelajaran untuk SKIKID di bawah ini!

Keterampilan	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Mendengarkan	Mendengarkan berita	Mendengarkan dan memahami isi berita yang dibacakan kemudian menuliskan kembali isi berita ke dalam beberapa kalimat
	Mendengarkan, memahami, dan menanggapi pementasan drama	Mendengarkan dan menonton pementasan drama kemudian menanggapi pementasan drama tersebut.
Berbicara	Berwawancara dan menyampaikan laporan perjalanan	Berwawancara dengan nara sumber dari berbagai kalangan.
	Menanggapi pembacaan cerpen	Menanggapi pembacaan cerpen dengan mengungkapkan penokohan dan latar disertai bukti-bukti yang terdapat dalam teks cerpen tersebut.
Membaca	Membaca mernindai ensikiopedilbuku telepon, membaca cepat, membaca intensif petunjuk/ denah, dan membaca intensif buku biografi	Membaca merninclair ensikiopedilbuku telepon untuk menemukan informasi secara cepat.

Keterampilan	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
	Membandingkan dan membandingkan cerpen-cerpen dalam satu buku kumpulan cerpen.	Membaca dan membandingkan tera, larar, penokohan, dan nilai-nilai kehidupan pada cerpen-cerpen dalam satu buku kumpulan cerpen.
Menulis	Menulis laporan, menulis surat dinas, menyunting, dan menulis petunjuk.	Menulis laporan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif.
	Menulis rangkuman buku, menulis teks, berita, serta menulis slogan dan poster.	Menulis slogan dan poster untuk berbagai keperluan dengan pilihan kata dan kalimat yang bervariasi serta persuasif.

3. Buatlah 3 di antara beberapa program media pembelajaran bahasa Indonesia di SMP!

1. Reading box
 2. Kartu gambar
 3. Rekaman
 4. Permainan boneka
 5. Power point untuk OHP.
4. Buatlah program media pembelajaran dalam bentuk power-point!
5. Buatlah sebuah rancangan media pembelajaran E-Learning!

E. RANGKUMAN

1. Media pembelajaran adalah suatu alat pelajaran, berisi sejumlah materi pembelajaran, yang digunakan untuk mengembangkan kompetensi pembelajaran yang dikuasai siswa.
2. Media berfungsi menarik perhatian dan memotivasi siswa, memperjelas dan mempercepat penyampaian bahan, menjadikan pembelajaran lebih komunikatif dan produktif.
3. Hubungan media pembelajaran dengan beberapa komponen lain dalam PBM.
4. Klasifikasi media pembelajaran didasarkan berbagai sudut pandang.
5. Kriteria pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal.
6. Beberapa faktor yang mempengaruhi pemilihan media: adanya berbagai jenis media, objektivitas pemilihan media, kesesuaian tingkat perkembangan, situasi dan kondisi siswa, kesesuaian dengan tujuan dan materi pembelajaran, serta kualitas media.
7. Media pembelajaran bahasa dapat diklasifikasikan sebagai berikut.
 - a. Media pandang
 - 1) Non proyeksi : papan tulis, papan tali, papan flanel, papan magnetik, papan selip, wall chart, flow chart, kubus struktur, reading box, reading machine, modul, kartu gambar, bambung substitusi.
 - 2) Berproyeksi : slide bisu, film bisu, film strips, film loop, OHP, epidiascope.
 - 3) Media dengar: radio, rekaman, OHP.
 - 4) Media pandang dengar, slide suara, film, TV, VTIR. d. Permainan dan simulasi.
 - 5) Permainan bahasa : bisik berantai, simon says, sambung suku, kategori bingo, silang datar, TTS, scrabble, seramble, 20 pertanyaan, spelling bee, piramid kata, berburu kata, mengarang bersama,

ambilambilan.

- 6) Simulasi bermain peran, sosiodrama, psikodrama, sandiwara boneka.
- 7) Media Berbasis Komputer dan Berbasis Internet

F. Referensi

Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Utama.

Dale, E. 1969. *Audiovisual Methods in Teaching*. (Third Edition). New York: The Dryden Press, Holt, Rinehart and Winston, Inc.

Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. (cetakan ke-7). Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Heinich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. 1982. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.

Levie, W., Howard dan Levie, Diane. 1975. *Pictorial Memory Processes*.
AVCR Vol. 23 No.1 Spring 1975, Pg 81-97.

Nartanti, Endah. 2007. *Modul Media Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: UNY.

Sadiman, Arief, dkk. 2003. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Soeparno. 1989. *Media Pengajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: DW.

