

Media Pembelajaran





PENGERTIAN MEDIA

- ◆ Gagne (1978) mengartikan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.
- ◆ Sementara Heinich dan Russel (1989) mengartikan media sebagai sebuah saluran untuk komunikasi yang berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara” yang digunakan untuk menyalurkan informasi antara pengirim dan penerima.



Dari Batasan-Batasan Itu Media Dapat Disimpulkan

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri siswa.

Tujuan Media Pembelajaran


- ◆ Pesan/informasi yang dikomunikasikan dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa sebagai penerima pesan/informasi.





Manfaat Media Pembelajaran

- ◆ Mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- ◆ Dapat melampaui batasan ruang kelas.
- ◆ Memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- ◆ Menghasilkan keseragaman pengamatan.
- ◆ Menanamkan konsep dasar yang benar, konkret dan realistis.
- ◆ Membangkitkan motivasi dan rangsangan anak untuk belajar.
- ◆ Membangkitkan keinginan dan minat baru.
- ◆ Memberikan pengalaman yang integral atau menyeluruh dari yang konkret sampai hal yang bersifat abstrak.



Pengklasifikasikan media ke dalam lima kelompok, berdasarkan Leshin, Pollock, dan Reigeluth (1992):

- ❖ Media berbasis manusia
- ❖ Media berbasis cetak
- ❖ Media berbasis Visual
- ❖ Media berbasis audiovisual
- ❖ Media berbasis komputer

Media Berbasis Manusia :

- ◆ Guru,
- ◆ Instruktur,
- ◆ Main peran,
- ◆ Kegiatan kelompok
- ◆ Siswa



Media berbasis cetak

- ✓ Buku penuntun,
- ✓ Buku latihan,
- ✓ Alat bantu kerja,
- ✓ dan lembaran lepas



Media Berbasis Visual

- Buku,
- Alat bantu kerja,
- Charts,
- Grafik,
- Peta,
- Gambar,
- Transparansi,
- Slide



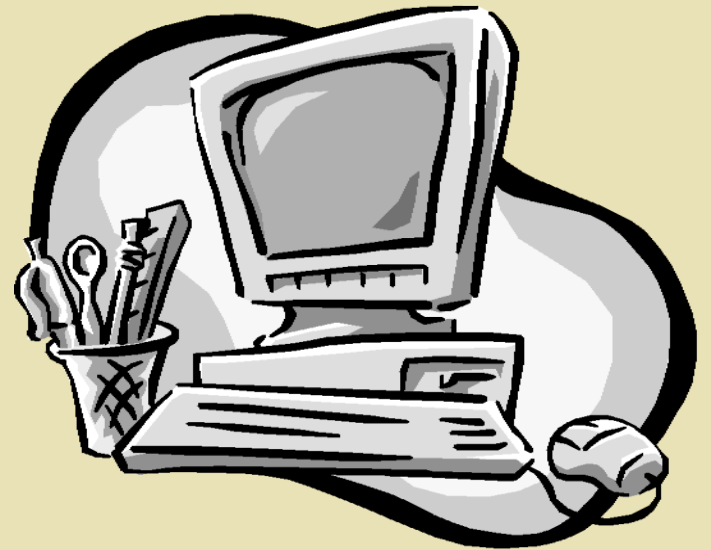
Media Berbasis Audiovisual:


- ◆ Video,
- ◆ VCD,
- ◆ Film,
- ◆ Program slide tape
- ◆ Televisi



Media Berbasis Komputer

Pengajaran dengan bantuan komputer





Prinsip-prinsip penggunaan dan pengembangan media pengajaran berdasarkan pendapat Taksonomi Leshin dan kawan-kawan (1992) adalah sebagai berikut :

◆ Media Non Elektronik

Media sederhana yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan/informasi kepada siswa dengan menggunakan saluran indera penglihatan (visual)

◆ Media Elektronik

Media yang digunakan untuk mengkomunikasikan pesan/informasi kepada siswa dengan menggunakan indera penglihatan saja (visual) atau indera pendengaran (audio) atau indera penglihatan sekaligus indera pendengaran (audio-visual).

Media Non Elektronik

- ◆ Media Pajang

Digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil



Media Pajang

- ◆ Papan tulis



Media Pajang

- ◆ Flip chart
Menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/chart, atau grafik



Media Pajang

- ◆ Papan kain



Media Pajang

- ◆ Papan buletin
- ◆ Pameran



Media Pajang

- ◆ Papan Magnetis
Merupakan papan pameran yang terdiri dari permukaan baja tipis yang dilapisi magnet



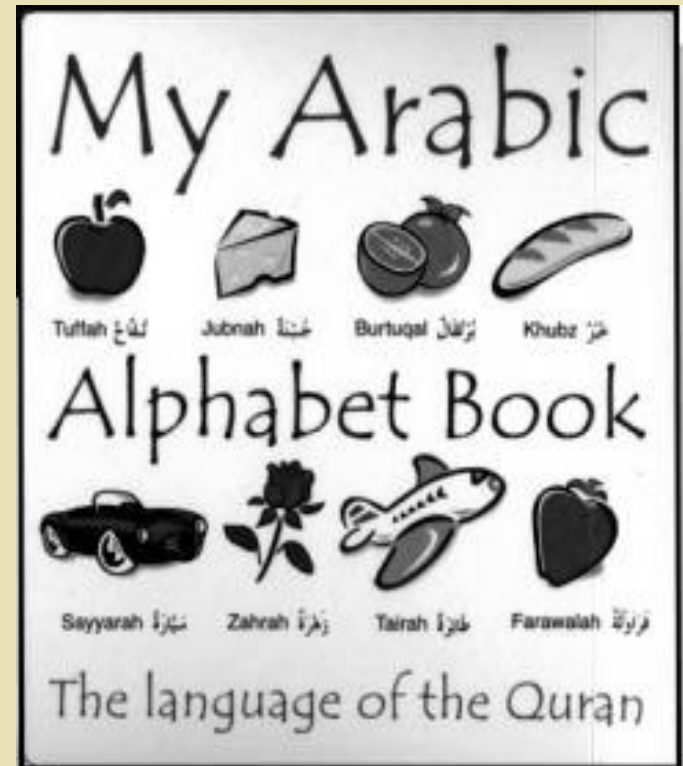
Gambar/foto

- ◆ Gambar seri (flow chart)
- ◆ Wall chart; berupa denah, grafik atau bagan
- ◆ Flash Card; berupa gambar stick figure
- ◆ Kartu gambar
- ◆ Karikatur
- ◆ Poster
- ◆ Reklame
- ◆ Spanduk



Media Cetak

- ◆ Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi



Media Elektronik

Jenis-jenis media elektronik yang lazim digunakan di sekolah antara lain :

- ✓ Media lihat (visual)
- ✓ Media dengar (audio)
- ✓ Media lihat–dengar (audio–visual),



Media lihat (visual)

- ◆ Transparan OHP

Transparan OHP adalah Media proyeksi, karena visualnya diproyeksikan ke layar.

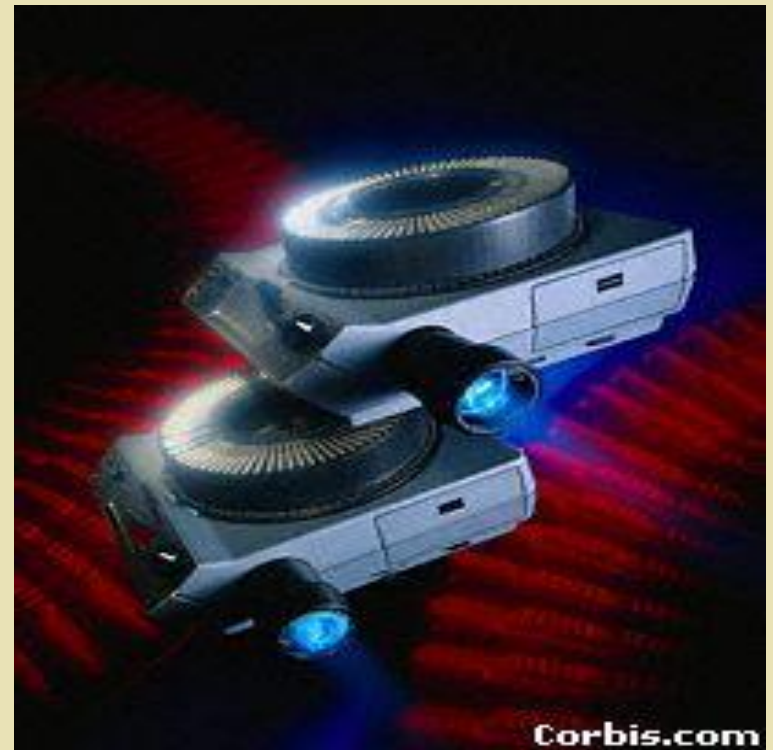
Prinsip-prinsip Transparan OHP:

- sederhana
- kesatuan (unity)



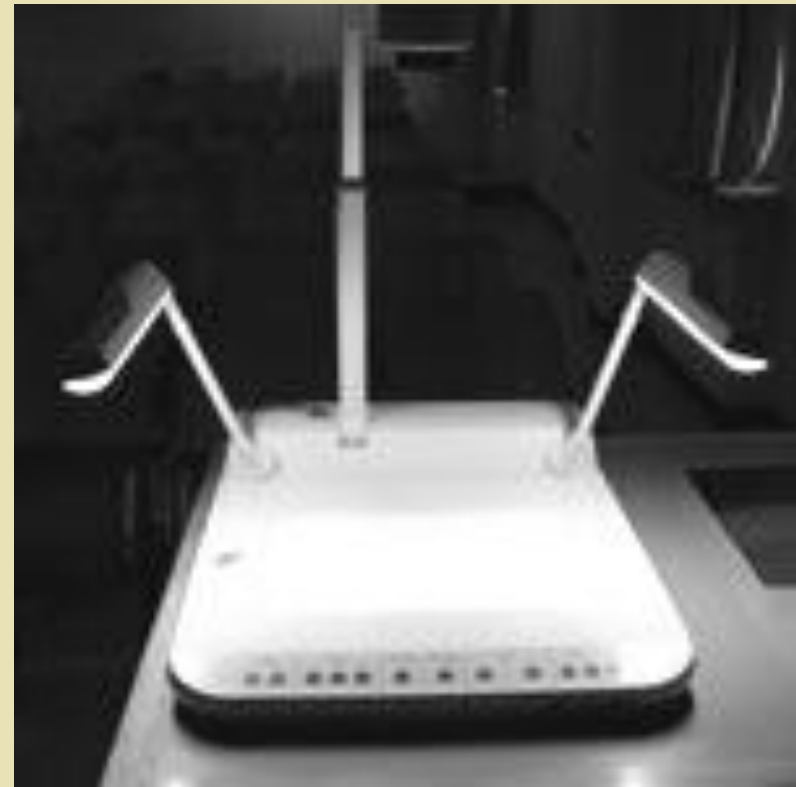
Slide

- ◆ Suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci



Visual Presenter/Desk Presenter

- ◆ Sebuah kamera yang dapat memvisualisasikan benda-benda nyata dan dapat ditampilkan melalui jenis layar apapun.
- ◆ Media ini dapat dengan mudah menampilkan secarik kertas, sebuah transparan, benda tiga dimensi, slide 35mm, foto x-ray atau bahkan benda atau orang di dalam kelas.





Media Dengar (audio)

- ◆ Rekaman Audio-Tape
- ◆ Compact Disc (CD)

Rekaman Audio-Tape

- ◆ Keterampilan yang dapat dicapai dengan penggunaan media audio meliputi:
 1. Pemusatan perhatian
 2. Mengikuti pengarahan
 3. Melatih daya analisis
 4. Menentukan arti dari konteks
 5. Memilah-milah informasi
 6. Merangkum



Merangkum

Compact Disc (CD)

- ◆ Produk teknologi yang saat ini dapat dimanfaatkan oleh praktisi pendidikan.



Media Lihat–Dengar (audio–visual)

- ◆ Sound slide

film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2x2 inci yang terbuat dari karton atau plastik



Media Lihat–Dengar (audio–visual)

- ◆ Video Compact Disc (VCD).
Media ini juga merupakan penyempurnaan dari film dan video, fungsi VCD pun hampir sama dengan pendahulunya



Media Lihat–Dengar (audio–visual)

- ◆ Televisi Pendidikan

Penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik.



Komputer

- ◆ Satu unit komputer terdiri atas empat komponen dasar:
 1. input (misalnya keyboard dan writing pad),
 2. prosesor (CPU : unit pemroses data yang diinput),
 3. penyimpanan data (memori) yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM),
 4. output (misalnya layar monitor, printer atau plotter).

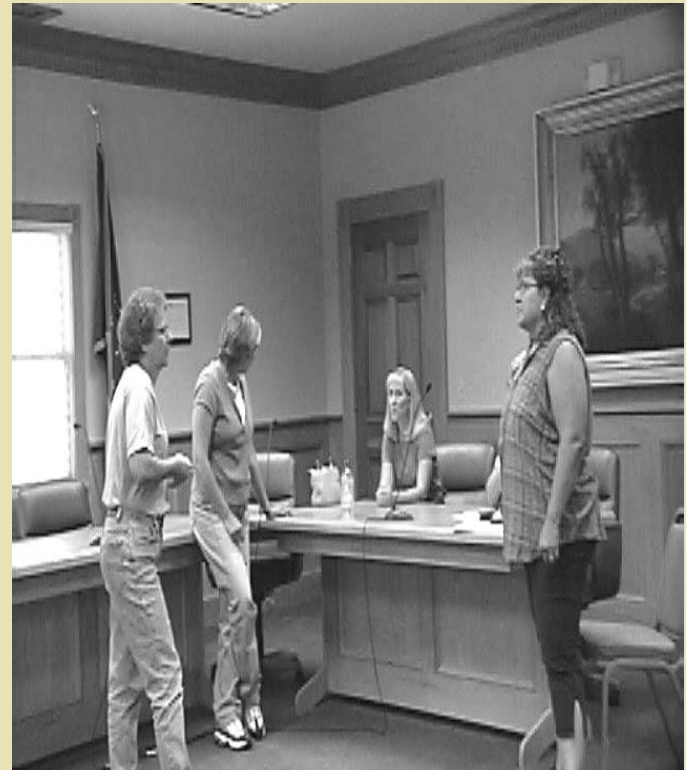


Penampilan (performansi)

- ◆ Penampilan merupakan media pembelajaran bahasa yang hampir tidak memerlukan biaya dan peralatan.

Macam-macam penampilan antara lain:

- Permainan Simulasi
- Main Peran (Role Play)
- Sosiodrama
- Sandiwara Boneka





Pedoman Umum Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran

- ◆ Tidak ada satu media yang terbaik
- ◆ Berdasarkan pada tujuan
- ◆ Mempertimbangkan kecocokan
- ◆ Bentuk kegiatan belajar
- ◆ Persiapan yang cukup
- ◆ Siswa perlu disiapkan
- ◆ Melibatkan partisipasi aktif para siswa
- ◆ Mempertimbangkan biaya



Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa dengan Empat Keterampilan Bahasa

- ◆ Aspek Keterampilan Menyimak
- ◆ Aspek Keterampilan Berbicara
- ◆ Aspek Keterampilan Membaca
- ◆ Aspek Keterampilan Menulis

Aspek Keterampilan Menyimak


Pembedaan suara yang berbeda dapat dipergunakan :

Pembedaan intonasi yang berbeda dapat dipergunakan :

Pemahaman pokok-pokok wacana yang diperdengarkan dapat dipergunakan

Pemahaman wacana secara detail dapat dipergunakan :






Pembedaan suara yang berbeda dapat
dipergunakan :


Gambar tempat keluarnya huruf

Rekaman suara CD-ROOM Al-quran
dengan menggunakan komputer
Multi



Pembedaan intonasi yang berbeda dapat dipergunakan :

- ◆ Gambar turun naik intonasi
- ◆ Rekaman suara



Pemahaman pokok-pokok wacana yan diperdengarkan

- ◆ Kartu daftar pokok-pokok wacana
- ◆ Gambar
- ◆ Rekaman wacana lengkap
Video
- ◆ Film
- ◆ Televisi

Pemahaman wacana secara detail dapat dipergunakan :

- ◆ Lembar kerja berisi pilihan ganda
- ◆ Gambar





Aspek Keterampilan Berbicara

- ◆ Meniru
- ◆ Mengulang
- ◆ Menggunakan
- ◆ Pengungkapan terbimbing
- ◆ Pengungkapan bebas



Media yang dapat digunakan:

- ◆ Gambar
- ◆ Kartu penduduk
- ◆ Simulasi
- ◆ Sosiodrama
- ◆ Laboratorium bahasa
- ◆ Grafik
- ◆ Diagram
- ◆ Planel Board
- ◆ Film bingkai

Aspek Keterampilan Membaca

- ◆ Kartu kosakata
- ◆ Kartu wacana
- ◆ Kartu tanya jawab
- ◆ Kartu melengkapi
- ◆ Kartu-kartu asli
- ◆ Majalah dinding
- ◆ Lomba membaca
- ◆ Mikrofis
- ◆ CD-ROOM
- ◆ Internet



Aspek Keterampilan Menulis

- ❖ Huruf-huruf
 - hijaiyah bermagnet
 - Huruf-huruf terputus dengan panelboard
 - ◆ Kata-kata terputus
 - ◆ Foto dan gambar
 - ◆ Permainan Tahajji
 - ◆ Mengarang dipimpin dengan bantuan gambar
- ◆ Diagram
- ◆ Grafik
- ◆ Pokok-pokok pikiran
- ◆ Surat menyurat
- ◆ E-mail

