

TUGAS MATERI DAN PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA SD (PDGK 4504)
MERANGKUM MODUL 6

Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Dasar



DISUSUN OLEH:

Nama : FIDA ARYUNI / FAJAR BAYU KURNIA
NIM : 820311515 / 820821649
Kelas/Semester : A/IX
POKJAR : NGANJUK

KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS TERBUKA UPBJJ MALANG
POKJAR NGANJUK
TAHUN 2014.2

MODUL 6
MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
SEKOLAH DASAR

KEGIATAN BELAJAR 1 Hakikat Media Pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada dasarnya adalah segala sesuatu yang dipergunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra yang mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

B. Media Pembelajaran dan Teori Belajar Bahasa

Ada dua teori yang dapat dihubungkan dengan media pembelajaran, yakni teori akomodasi dan hipotesis saringan afektif.

1. Teori Akomodasi Ellis dan Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran bahasa, motivasi merupakan penentu utama kemahiran berbahasa kedua (Ellis, 1986:255). Teori ini memberikan penjelasan bahwa motivasi yang tinggi pada diri pembelajar akan menghasilkan kemahiran berbahasa yang lebih dibandingkan dengan motivasi yang rendah.

2. Hipotesis Saringan Afektif Krashen dan Media Pembelajaran

Menurut Krashen (1985:3), saringan afektif yang dimiliki pembelajar bahasa akan menentukan seberapa banyak pembelajar bias berhubungan dengan input bahasa dan bagaimana pembelajar dapat mengubah input menjadi intake.

C. Menghadirkan Media dalam Pembelajaran

Ada enam tahap yang dilakukan agar media yang dihadirkan menjadi efektif, antara lain:

1. Menganalisis cirri-ciri pembelajar atau siswa. Guru harus mengetahui bagaimana karakteristik peserta didiknya.
2. Merumuskan tujuan. Tujuan dirumuskan dari Kompetensi Dasar yang ada di kurikulum.
3. Memilih, mengubah dan merancang bahan.
4. Menggunakan bahan.
5. Mengukuhkan respon siswa.
6. Mengevaluasi media.

D. Prinsip Pemilihan Media

Berikut merupakan pertimbangan dalam memilih dan menentukan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia:

1. Fungsional

Media pembelajaran yang baik adalah media pembelajaran yang benar-benar fungsional dalam arti cocok dengan tujuan pembelajaran dan benar-benar berfungsi untuk menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran.

2. Tersedia

Pertimbangan lain dalam pemilihan dan penentuan media pembelajaran adalah ketersediaan media itu. Artinya pada saat kita perlukan dalam pembelajaran, media itu dapat kita dapatkan.

3. Murah

Pada dasarnya segala sesuatu yang ada di lingkungan siswa, sekolah dan lingkungan kita dapat kita gunakan untuk media pembelajaran bahasa dan sastra.

4. Menarik

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran adalah media yang menarik bagi siswa sehingga termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih intens.

E. Penggunaan Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran kita dapat mengembangkan media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

1. Media berbasis manusia

Salah satu factor penting dalam pembelajaran dengan media berbasis manusia ialah rancangan pembelajaran yang interaktif. Jenis pembelajaran yang mengoptimalkan media berbasis manusia meliputi:

- a) Pembelajaran partisipatori (pembelajaran yang dimulai dengan tahap curah pendapat dari seluruh siswa).
- b) Pembelajaran bermain peran (jenis pembelajaran yang dimulai dengan bermain peran yang diberi tahapan dengan pelaku dari siswa secara sukarela).
- c) Pembelajaran kuis tim (jenis pembelajaran yang dimulai dengan mengumumkan bahwa akan ada kuis pada akhir pembelajaran).
- d) Pembelajaran kooperatif (jenis pembelajaran yang menciptakan tim-tim atau kelompok-kelompok yang bertanggung jawab untuk saling mengajar pengetahuan atau keterampilan khusus).
- e) Pembelajaran 99 detik (rancangan pembelajaran yang membantu siswa merespon informasi dengan meminta siswa mengorganisasikan secara singkat informasi ke dalam penyajian yang tidak lebih dari 99 detik).

2. Media berbasis cetakan

Yang termasuk media berbasis cetakan antara lain buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas. Teks berbasis cetakan menuntut enam elemen yang perlu diperhatikan pada saat merancang: konsistensi, format, organisasi, daya tarik, ukuran huruf dan penggunaan spasi kosong.

3. Media berbasis visual

Bentuk visual dapat berupa gambar representasi seperti (a) gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda, (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi dan struktur isi materi, (c) peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi, (d) grafik, seperti tabel, grafik dan bagan yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarmenghubung seperangkat gambar atau angka-angka.

4. Media berbasis komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya.

Penggunaan komputer sebagai media pembelajaran dikenal dengan nama “pembelajaran dengan bantuan komputer “ *Computer-Assisted Instruction* disingkat CAI atau *Computer-Assisted Learning* disingkat CAL. Dalam pelaksanaan CAI dapat berbentuk tutorial, *drills and practise*, simulasi dan permainan.

KEGIATAN BELAJAR 2 Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Lisan

1. Media Pembelajaran Menyimak

Terdapat empat media belajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan menyimak, yakni:

1. Media dengar
2. Lagu
3. Manusia
4. Teknik drama

2. Media Pembelajaran Berbicara

Terdapat tiga media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan berbicara, yakni:

1. Gambar

Media pembelajaran yang dapat dipilih untuk pengembangan keterampilan berbicara adalah gambar. Terdapat dua macam gambar yakni gambar asli dan gambar ilustrasi. Gambar asli adalah hasil foto dari media kamera. Ilustrasi adalah gambar dari hasil karya seseorang.

2. Peraga bercerita

Peraga bercerita dapat berupa boneka, wayang atau media lainnya.

3. Teks

Teks yang dimaksud adalah bahan bacaan yang harus dibaca oleh siswa. dari hasil membaca, guru selanjutnya member tugas kepada siswa untuk menyampaikan apa yang dibacanya secara lisan.

KEGIATAN BELAJAR 3 Media Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Tulisan

1. Media Pembelajaran Keterampilan Membaca

Macam-macam media yang dapat dipergunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa tulis (membaca), antara lain:

1. Teks

Media pembelajaran yang berupa teks dapat dimanfaatkan dalam membaca pemahaman, membaca teknik, membaca cepat dan membaca indah.

2. Manusia

Media yang berbasis manusia dihadirkan dalam pembelajaran khususnya untuk kompetensi dasar membaca nyaring, membaca indah, membaca teknik dan membaca cepat/memindai.

3. Audio-visual

Media audio-visual dihadirkan dalam pembelajaran terkait dengan kompetensi dasar membaca indah (membaca puisi, membaca cerita pendek dan membaca drama).

2. Media Pembelajaran Keterampilan Menulis

Beberapa media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran keterampilan menulis adalah:

1. Gambar

Gambar menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran keterampilan menulis. Menurut Oemar Hamalik (1986:43) berpendapat bahwa “ Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran”. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001: 329) “ Gambar adalah tiruan barang, binatang, tumbuhan dan sebagainya.”

Menurut Arief Sadiman, Dkk (2003: 28-29): Media grafis visual sebagaimana halnya media yang lain. Media grafis untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indera penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien.

Selain fungsi umum tersebut, secara khusus gambar berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin cepat akan dilupakan atau diabaikan tidak digambarkan. Gambar termasuk media yang relatif mudah ditinjau dari segi biayanya.

2. Foto

Foto juga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis. Foto dapat dipilih menjadi sumber tulisan.

3. Lingkungan sekitar

Lingkungan yang berada disekitar kita dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Lingkungan meliputi: Masyarakat disekeliling sekolah; Lingkungan fisik disekitar sekolah, bahan-bahan yang tersisa atau tidak dipakai, bahan-bahan bekas dan bila diolah dapat dimanfaatkan sebagai sumber atau alat bantu dalam belajar, serta peristiwa alam dan peristiwa yang terjadi dalam masyarakat.

Jadi, media pembelajaran lingkungan adalah pemahaman terhadap gejala atau tingkah laku tertentu dari objek atau pengamatan ilmiah terhadap sesuatu yang ada di sekitar sebagai bahan pengajaran siswa sebelum dan sesudah menerima materi dari sekolah dengan membawa pengalaman dan penemuan dengan apa yang mereka temui di lingkungan mereka.

4. Benda-benda model

Yang dimaksud dengan benda model adalah benda-benda contoh yang akan ditulis oleh anak. Dalam pembelajaran, benda-benda model dapat dijadikan model yang akan dijiplak, divariasikan dan dikembangkan oleh siswa. Dengan mengetahui sebuah model siswa dapat mengembangkan tulisannya secara lebih terarah.