

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA



PENGERTIAN MEDIA

- APAKAH MEDIA ITU?
- APAKAH MEDIA PEMBELAJARAN ITU?
- APAKAH MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ITU?
- APA BEDANYA MEDIA DENGAN ALAT PELAJARAN?
 - . alat pelajaran
 - . alat peraga
 - . media pembelajaran
 - . sumber belajar
 - . sarana belajar
 - . prasarana belajar

PENGERTIAN MEDIA

ALAT PELAJARAN: alat atau piranti yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Misalnya: papan tulis, kapur, penghapus, penggaris, busur, pensil, spidol, jangka.

ALAT PERAGA: alat yang dipergunakan oleh guru dalam proses pembelajaran guna memvisualkan suatu konsep.
Mis: minatur candi Borobudur, miniatur pesawat ulang-alik

MEDIA PEMBELAJARAN: alat (peralatan) yang diisi dengan program untuk menyalurkan informasi sehingga informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi.
Misalnya: reading box, reading machine, wallchart

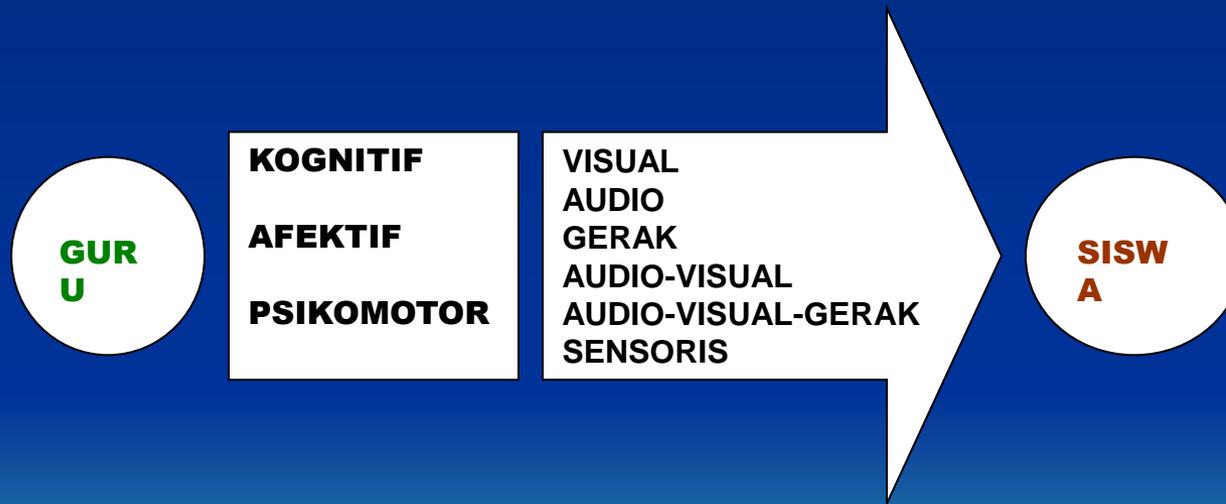
SUMBER BELAJAR: sarana yang dapat dimanfaatkan sebagai tempat untuk menimba materi pembelajaran.
Misalnya: laboratorium, museum, perpustakaan, kebun, pantai, alam, majalah, koran.



PENGERTIAN MEDIA

- Media pembelajaran bahasa adalah **hardware** yang berisi **software** untuk dipakai dalam program pembelajaran bahasa guna menyalurkan informasi/pesan/message dari sumber informasi ke penerima informasi dengan tujuan agar informasi tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi.

SKEMA :



MEDIA PEMBELAJARAN SUMBER BELAJAR

**SUMBER BELJR 1
SUMBER BELJR 2
SUMBER BELJR 3
NARA SUMBER**

**MEDIA
PEMBELAJARAN**

**PROSES
PEMBELAJARAN**

**PENERIMA
INFORMASI**

BAIK BURUKNYA MEDIA

- 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.

KERUCUT PENGALAMAN

EDGAR DALE

- (1) LAMBANG VERBAL.....
- (2) LAMBANG VISUAL.....
- (3) LAMBANG VERBAL-VISUAL.....
- (4) LAMBANG VERBAL-VISUAL-GERAK.....
- (5) PAMERAN.....
- (6) DARMAWISATA
- (7) DEMONSTRASI
- (8) DRAMATISASI.....
- (9) PENGALAMAN TIRUAN.....
- (10)PENGALAMAN LANGSUNG.....



DERAJAT KEMEDIAAN:

- **Media berderajat kemediiaan tinggi:**
media yang dalam penggunaannya tidak terlalu banyak memerlukan peranan guru.
Contoh: *modul selfcontent reading box*
- **Media berderajat kemediiaan rendah:**
media yang dalam penggunaannya banyak memerlukan peranan guru.
Contoh: *flash card*
flow chart
slot board

CARA MEMILIH MEDIA

PEMAKAI HENDAKNYA:

- Memahami karakteristik setiap media.
- Menyesuaikan dengan materi yang akan dikomunikasikan.
- Menyesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- Menyesuaikan dengan situasi dan kondisi.



KAPAN MEMILIH MEDIA?

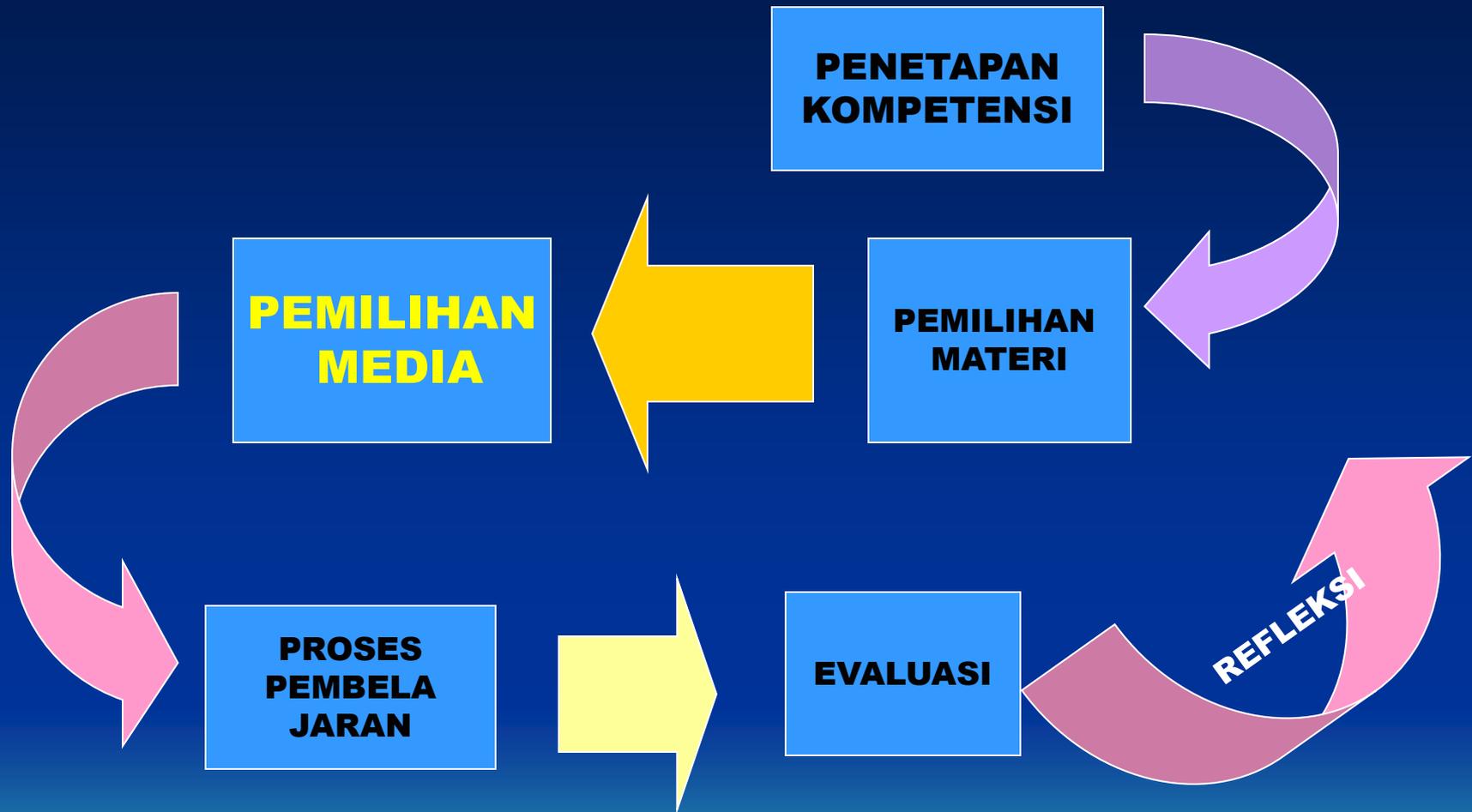
PEMILIHAN MEDIA DILAKUKAN

Pada saat kita merancang program pembelajaran:

- setelah ditetapkan kompetensi yang ingin dicapai, dan
- setelah ditetapkan materi yang akan dikomunikasikan,
- selanjutnya dilakukan pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi yang diinginkan dan materi yang akan dikomunikasikan.



PERENCANAAN PROGRAM PEMEBALAJARAN:



KLASIFIKASI MEDIA

- Berdasarkan karakteristiknya
- Berdasarkan perangkat kerasnya
- Berdasarkan ranah pesan yang diinformasikan
- Berdasarkan jumlah pemakainya
- Berdasarkan keterampilan yang dilatihkan



KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN JEROLD KEMP

PERMAINAN SIMULASI

PERMAINAN:

Bisik berantai
Simon says
Suku berantai
Katgori Binggo
Silang datar
Teka-teki silang
Scramble
Scrable
Twety question
Spelling bee
Piramida kata
Berburu kata
Mengarang bersama

SIMULASI:

Perm.simulasi
Main peran
Sosiodrama
Sandiwara boneka

MEDIA PANDANG

NONPROYEKSI:

Papan tulis
Papan tali
Papan flanel
Papan magnetis
Papan selip
Wall chart
Flow chart
Flash card
Kubus struktur
Reading box
Reading machine
Kartu gambar
Bumbung substitusi
Modul

PROYEKSI:

Slide-bisu
Film bisu
Filmstrips
Filmloop
Epidiascope
OHP

MEDIA DENGAR

Radio
Kaset
PH

MD. PANDANG DENGAR

Slide-suara
Film
TV
VTR

MEDIA SENSORIS

Rasa
Raba
Bau
Cecap
Keseimbangan

KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN RANAH PESAN YANG DIKOMUNIKASIKAN

- **Media ranah kognitif**
- **Media ranah afektif**
- **Media ranah psikomotor**
- **Media lintas ranah**



KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN KARAKTERISTIK SALURANNYA

- **Media pandang (visual)**
- **Media dengar (audio)**
- **Media pandang-dengar (audiovisual)**
- **Media rasa (sensoris)**
- **Media permainan (games)**



KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN PERANGKAT KERASNYA

- **Media konvensional/nonelektronis:**
papan tulis, papan flanel, papan selip
- **Media elektronik:**
OHP, power point, multimedia, e-learning



KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN JUMLAH PEMAKAINYA

- **Media untuk klas kecil:**
Jumlah pemakai sekitar 20 orang
- **Media untuk klas sedang:**
Jumlah pemakai sekitar 50 orang
- **Media untuk klas besar:**
Jumlah pemakai sekitar 100 orang
- **Media untuk klas luar biasa besar:**
Jumlah pemakai sekitar 500 s.d. 1000 orang



KLASIFIKASI MEDIA BERDASARKAN KETERAMPILAN YANG DILATIHKAN

- **Media keterampilan menyimak:**
bisik berantai, simon says, spelling bee
- **Media keterampilan berbicara:**
bisik berantai, twenty questions, kontes ucapan, sosiodrama
- **Media keterampilan membaca:**
reading machine, reading box
- **Media keterampilan menulis:**
skrapa (scramble paragraf), skraka (scramble kalimat), mengarang bersama

MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA

- **Bisik Berantai:**
- untuk melatih keterampilan menyimak
- **Perintah bersyarat:**
- untuk melatih keterampilan menyimak
- **Sambung Suku:**
- untuk melatih penguasaan kosa kata
- **Rantai Kata:**
- untuk melatih keterampilan menyusun frase/kalimat
- **Rantai Huruf:** untuk melatih ejaan/kosa kata
- **Silang Datar:** untuk melatih ejaan/kosa kata
- **Teka-teki Silang:** untuk melatih ejaan/kosa kata



MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA (LANJUTAN)

- **Scrabble:**
untuk melatih penguasaan kosa kata
- **Scramble:**
 - untuk melatih penguasaan kosa kata
 - untuk melatih penyusunan kalimat
 - untuk melatih penyusunan paragraf
- **Piramid Kata:**
untuk melatih penguasaan kosa kata
- **Berburu Kata:**
untuk melatih penguasaan kosa kata



MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA (LANJUTAN)

- **Kategori Binggo:**
untuk melatih penguasaan kosa kata
- **Spelling Bee:** untuk melatih ejaan
- **Twenty Questions:**
untuk melatih keterampilan berbicara
- **Resep Gotong Royong:**
untuk melatih keterampilan menulis
- **Mengarang bersama:**
untuk melatih keterampilan menulis
- **Kontes Ucapan:** untuk melatih keterampilan berbicara
- **Bermain Sajak:** untuk melatih keterampilan bersastra

MACAM-MACAM PERMAINAN BAHASA (LANJUTAN)

- **Ambil-ambilan:**
untuk melatih keterampilan berbicara
- **Mencocokkan Gambar:**
untuk melatih keterampilan berbicara
- **Menyebut Gambar:**
untuk melatih keterampilan menyimak
- **Membaca instruksi:**
untuk melatih keterampilan membaca
- **Menerka Kode:**
untuk melatih penguasaan bahasa isyarat
- **Menebak teka-teki:**
untuk melatih kecerdasan dan keterampilan menyimak/membaca.



MEDIA KETERAMPILAN MENULIS

- **Kalimat berantai (KB)**
- **Scramble kalimat (SK)**
- **Paragraf berantai (PB)**
- **Scramble paragraf (SP)**
- **Media sunting diksi (MSD)**
- **Media sunting struktur (MSS)**
- **Media sunting ejaan (MSE)**



URUTKANLAH KALIMAT-KALIMAT BERIKUT SEHINGGA MENJADI PARAGRAF YANG RUNTUT

- (1) Ia seorang wanita yang berpendirian tegas.**
- (2) Wajahnya agak keriput, namun masih tampak bekas-bekas kecantikannya.**
- (3) Nenek saya berusia enam puluh tahun pada waktu saya duduk di kelas enam SD.**
- (4) Pada suatu hari ibu berkata: “Hai lihat, ayam ini dari tadi mondar-mandir, lucu sekali!”**
- (5) Badannya serasi, tidak kurus dan tidak gemuk.**
- (6) Ia segera menjawab: “Ah, saya tidak suka ayam yang mondar-mandir, saya hanya suka ayam yang di piring”**
- (7) Sifat itu diimbangi dengan perasaannya yang halus dan lembut.**
- (8) Ia sangat gemar bercerita dan banyak leluconnya.**



URUTKANLAH KALIMAT-KALIMAT BERIKUT SEHINGGA MENJADI PARAGRAF YANG RUNTUT

- (1) Traktor semacam ini adalah hasil perusahaan Cartepillar.**
- (2) Produk Jepang yang khas di Indonesia terkenal dengan nama “Padi-Traktor”.**
- (3) Bentuk traktor mengalami perkembangan dari zaman ke zaman sesuai dengan kemajuan teknologi.**
- (4) Di Indonesia bentuknya telah mengalami perubahan dari model asli di negara asalnya.**
- (5) Di samping Cartepillar, perusahaan Ford pun tidak mau ketinggalan dalam pembuatan traktor.**
- (6) Pada waktu mesin uap masih jaya-jayanya, ada traktor yang dijalankan dengan mesin uap.**
- (7) Traktor model tank tersebut sekarang masih digunakan yaitu traktor yang menggunakan roda rantai baja.**
- (8) Modelnya seperti mesin giling yang digerakkan dengan uap.**
- (9) Pada waktu tank menjadi pusat perhatian orang, traktor pun dibuat seperti tank.**



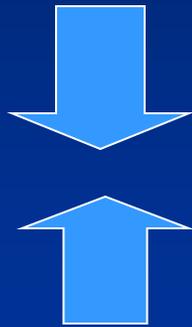
UNTUK MENGURUTKAN KALIMAT-KALIMAT DI BAWAH INI HARUS MENGGUNAKAN SKEMA TEMPAT DUDUK

- (1) Empat orang mahasiswa duduk berhadap-hadapan di sebuah kereta api Senja Ekonomi jurusan Yogya-Jakarta.**
 - (2) Dua orang duduk dekat gang dan dua orang yang lain duduk dekat jendela.**
 - (3) Mahasiswa UGM duduk di sebelah kiri Ahmad.**
 - (4) Chandra mengenakan jaket merah dan membawa tas kecil.**
 - (5) Darmawan sejak berangkat sudah asyik membaca Republika yang dibelinya sebelum berangkat.**
 - (6) Bahrn berhadap-hadapan dengan mahasiswa UNY.**
 - (7) Mahasiswa Ull yang berjaket biru mengenakan kaca mata.**
 - (8) Mahasiswa yang berjaket kuning duduk di sebelah kanan mahasiswa UPN.**
 - (9) Mahasiswa UGM sebentar-sebentar memandangi ke luar lewat jendela yang ada di sebelah kirinya.**
 - (10) Mahasiswa yang berjaket hijau paling akhir diketahui identitasnya.**
- 

DENAH TEMPAT DUDUK:

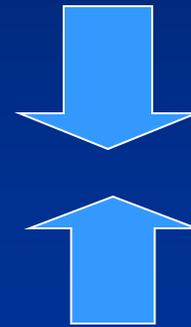
G
A
N
G

Nama:.....
Universitas:.....
Jaket:.....



Nama:.....
Universitas:.....
Jaket:.....

Nama:.....
Universitas:.....
Jaket:.....



Nama:.....
Universitas:.....
Jaket:.....

J
E
N
D
E
L
A



MODUL SELFCONTENT

mastery learning & continuous progress

MODUL 1 (JUDUL)

A. Lembar Petunjuk Guru:

petunjuk tentang apa yang harus dikerjakan oleh guru.

B. Lembar Petunjuk Siswa:

petunjuk tentang apa yang harus dikerjakan oleh siswa.

C. Lembar Kegiatan:

1. siswa membaca modul sesuai dengan petunjuk
2. siswa mengerjakan apa yang diinstruksikan oleh modul.
3. apabila ada kesulitan siswa dipersilakan bertanya kepada guru atau kepada siswa lain.

D. Lembar Kerja: siswa mengerjakan latihan yang ada pada lembar kerja.

E. Kunci Lembar Kerja:

1. apabila pekerjaan siswa sudah 80% sesuai dengan kunci, siswa dinyatakan mastery, dan dapat meneruskan ke lembar tes
2. apabila belum 80%, kembali ke lembar kegiatan/remedial

F. Lembar Tes: tes formatif untuk satu modul

G Lembar Kunci Tes: apabila telah mastery (80% betul) dapat melanjutkan ke modul berikutnya (modul 2). Apabila belum *mastery*, kembali mengerjakan tes serupa sehingga mencapaimastery.

KELEMAHAN MODUL SELFCONTENT

- Guru sama sekali tidak kreatif
- Peran guru sebagai fasilitator lebih menonjol dibandingkan sebagai informator dan instruktur
- ?
- ?

KEUNGGULAN

- Siswa yang cepat tidak terhambat oleh siswa yang lambat
- Siswa yang lambat memperoleh fasilitas remedial yang cukup
- ?
- ?



MEDIA SCRAMBLE PARAGRAF

A. Karakteristik : media pandang nonproyeksi

B. Ranah keterampilan: menulis

C. Sasaran pemakai: klas X

D. Standar Kompetensi:

E. Kompetensi Dasar:

F. Materi dan cara penyajian:

1. Sebuah paragraf tentang “Perkembangan Bentuk Traktor” yang kohesif dan koheren diacak kalimat-kalimatnya sehingga urutannya kacau balau.
 2. Paragraf tersebut setelah urutan kalimatnya diacak menjadi sebagai berikut ini.
(Lihat lampiran).
 3. Siswa diminta untuk mengurutkan kalimat-kalimat tersebut sehingga menjadi paragraf yang kohesif dan koheren dalam waktu 10 menit.
 4. Kalimat tidak perlu ditulis lengkap (cukup ditulis nomornya).
 5. Satu per satu siswa diminta menunjukkan jawabannya.
 6. Selanjutnya siswa yang lain memberi komentar.
 7. Guru menyimpulkan jawaban yang betul.
- 

RIDDLE

- What is the longest word in English?
Jawab:
- Arabian is too long
Chinese is too short
Indonesian is medium
- What is that?
- Seandainya ada kata **ghotike** dalam bahasa Inggris, bagaimana pengucapannya?
- Kata kunci: cough, enough
woman, women
nation
knife, wife