

MODUL AJAR

MEDIA

PEMBELAJARAN BI

Disusun oleh
Dewi Kusumaningsih

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, Modul Ajar Bahasa Indonesia ini dapat disusun dan dipresentasikan. Modul ini merupakan upaya untuk menjawab tantangan dalam menyediakan media pembelajaran yang berkualitas bagi mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Dalam era pendidikan yang terus berkembang, penting bagi kami untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar-mengajar. Oleh karena itu, modul ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik.

Modul ini disusun oleh Dewi Kusumaningsih, yang memiliki dedikasi tinggi dalam pengajaran dan pengembangan materi Bahasa Indonesia. Harapan kami, modul ini dapat memperkaya pemahaman mahasiswa terhadap berbagai aspek Bahasa Indonesia. Melalui fitur-fitur yang disajikan, modul ini memiliki beberapa tujuan penting, antara lain:

- a. Meningkatkan motivasi belajar: Dengan pendekatan yang menarik dan relevan, kami berharap modul ini dapat membangkitkan minat belajar mahasiswa.
- b. Memperluas wawasan: Materi yang disajikan dalam modul ini disusun secara komprehensif dan up-to-date, sehingga dapat memperluas wawasan mahasiswa tentang Bahasa Indonesia.
- c. Memfasilitasi pembelajaran mandiri: Modul ini dirancang untuk dapat digunakan sebagai panduan belajar mandiri bagi mahasiswa di luar jam perkuliahan, memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran mereka.

Kami berharap modul ajar ini dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo. Selain itu, kami berkomitmen untuk terus mengembangkan media pembelajaran lainnya yang relevan dan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

Akhir kata, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan modul ini. Semoga modul ini bermanfaat bagi mahasiswa dan dapat menjadi sumber referensi yang berguna dalam proses belajar-mengajar.

Penulis

DAFTAR ISI

MODUL AJAR MEDIA PEMBELAJARAN BI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI	1
Capaian Pembelajaran	2
PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN	2
TUJUAN DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN	5
Tujuan Media Pembelajaran	5
Fungsi Media Pembelajaran	6
Latihan Mandiri	8
TAKSONOMI MEDIA PEMBELAJARAN	8
Latihan Mandiri	9
TEORI BELAJAR YANG RELEVAN	9
Latihan Mandiri	9
PRINSIP-PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN	9
Latihan Soal	10
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN	11
Latihan Soal	12
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI	12
EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN	13
TUGAS AKHIR KELOMPOK	14
MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN	14
PENUTUP	16

PEMBELAJARAN SEBAGAI PROSES KOMUNIKASI

Penggunaan media pembelajaran mulai menunjukkan keberagaman dan kompleksitas yang meningkat, menawarkan peluang untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam memilih, merancang, dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Mahasiswa akan belajar tentang berbagai jenis media pembelajaran, mulai dari media tradisional hingga media berbasis teknologi sederhana, serta bagaimana mengintegrasikan media tersebut dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

Sebelum lebih jauh membahas tentang media pembelajaran, perlu dipahami konsep pembelajaran yang sudah dipelajari dalam berbagai mata kuliah lainnya. Pembelajaran adalah kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar sehingga mampu menghasilkan apa yang disebut dengan hasil belajar. Hal terpenting dalam sebuah kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Hasil belajar sebagai produk proses belajar hendaknya memenuhi beberapa ciri berikut:

1. **Sadar dan Bermotivasi:** Hasil belajar diperoleh dari proses yang dilakukan secara sadar, di mana orang yang belajar merasa bahwa dirinya sedang belajar dan memiliki motivasi untuk memperoleh pengetahuan yang diharapkan. Tahapan-tahapan dalam belajar sampai pengetahuan itu dimiliki secara permanen (*retensi*) disadari sepenuhnya oleh orang yang belajar tersebut.
2. **Proses Bertahap:** Hasil belajar diperoleh melalui sebuah proses, bukan secara spontan atau tidak sengaja. Pengetahuan yang diperoleh oleh seseorang yang sedang belajar tidak datang secara instan, namun melalui serangkaian aktivitas bertahap (*sekuensial*). Contohnya, seorang anak yang belajar membaca tidak mempelajarinya dalam waktu sekejap, namun melalui proses panjang dari mengeja, mengenal huruf, kata, dan kalimat, kemudian merangkainya. Sangkaian kegiatan tersebut sering dikenal dengan pengalaman belajar (*learning experience*).
3. **Interaksi dengan Sumber Belajar:** Hasil belajar diperoleh dari sebuah proses interaksi yang intens dengan berbagai sumber belajar. Dalam hal ini, orang yang belajar harus berinteraksi dengan sumber belajar yang bisa berupa manusia (*guru, dosen, instruktur, pelatih*) atau bahan ajar (*buku, modul, makalah*). Berdasarkan uraian di atas, interaksi yang dimaksud adalah komunikasi dua arah antara orang yang sedang belajar dengan sumber belajar.

Dengan kata lain, pembelajaran merupakan proses komunikasi yang intensif di mana terjadi penyampaian pesan dari seseorang (*sumber pesan*) kepada seseorang atau sekelompok orang (*penerima pesan*). Proses komunikasi ini menghasilkan hasil belajar yang diwujudkan dalam perubahan perilaku baik kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Capaian Pembelajaran
<u>Tujuan Instruksional Umum</u>
Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu:
<ul style="list-style-type: none"> • Memahami konsep dasar media pembelajaran dan fungsinya dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia.
<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis berbagai jenis media pembelajaran serta keunggulan dan kelemahannya.
<ul style="list-style-type: none"> • Merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.
<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan.
<u>Tujuan Instruksional Khusus</u>
<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan pengertian, fungsi, dan klasifikasi media pembelajaran.
<ul style="list-style-type: none"> • Mengidentifikasi prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang tepat.
<ul style="list-style-type: none"> • Menerapkan model-model perancangan media pembelajaran dalam pengembangan produk media.
<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran (teks, audio, visual, interaktif).
<ul style="list-style-type: none"> • Mengevaluasi media pembelajaran berdasarkan kriteria yang telah ditentukan.

PENGERTIAN MEDIA PEMBELAJARAN

Definisi media pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli, umumnya berdasarkan perspektif komunikasi. Secara etimologis, media merupakan bentuk jamak dari "medium," yang berasal dari bahasa Latin berarti "di antara." Dalam konteks komunikasi, "medium" merujuk pada sesuatu yang berfungsi sebagai perantara dalam proses komunikasi, yaitu sarana yang membantu penyampaian pesan dan informasi dari pengirim (komunikator) ke penerima (komunikan).

Heinich et al. (1986) mendefinisikan medium sebagai alat yang membawa informasi dari sumber (source) ke penerima (receiver) informasi. Sejalan dengan itu, Kemp dan Dayton (1986) menegaskan bahwa media berperan sebagai alat pengirim yang mentransmisikan pesan dari pengirim (sender) kepada penerima (receiver).

Beberapa definisi media dari pakar lain termasuk:

- Gagne (1970) menyebut media sebagai berbagai komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat memotivasi mereka untuk belajar.
- Briggs (1970) mengartikan media sebagai segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan dan merangsang peserta didik untuk belajar.
- Arief S. Sadiman (1990) mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa, memungkinkan proses belajar terjadi.

Konsep media pembelajaran mengandung dua unsur utama: software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang disampaikan, sedangkan hardware adalah perangkat atau alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi tersebut. Contohnya, sebuah model tubuh manusia dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran jika model tersebut mengandung informasi yang dapat dipelajari. Tanpa informasi tersebut, model tersebut hanya berfungsi sebagai alat peraga. Oleh karena itu, penting untuk membedakan antara media pembelajaran, alat peraga, dan alat bantu pembelajaran.

Sujana (1990) menyebut alat peraga sebagai alat yang digunakan guru untuk memperjelas materi pelajaran dan mencegah verbalisme pada siswa. Hamalik (1994) menjelaskan bahwa alat bantu belajar adalah semua alat yang membantu siswa dalam proses belajar, membuat kegiatan belajar lebih efisien dan efektif. Media pembelajaran harus mengandung unsur hardware dan software, berbeda dengan alat peraga dan alat bantu yang hanya mencakup hardware.

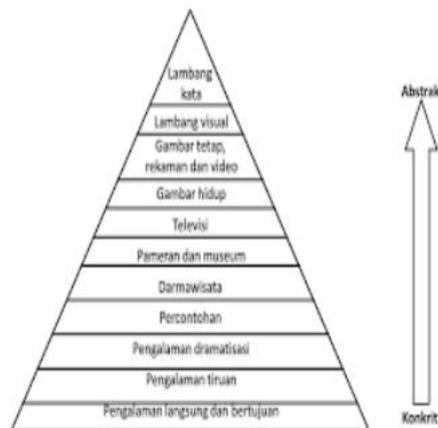
Konsep media pembelajaran juga dipengaruhi oleh perkembangan paradigma teknologi pendidikan, seperti yang diungkapkan oleh Riyana (2012):

1. Paradigma pertama: Media pembelajaran dipandang sama dengan alat bantu audio-visual yang digunakan instruktur.
2. Paradigma kedua: Media sebagai sesuatu yang dikembangkan secara sistemik dan berpegang pada kaidah komunikasi.
3. Paradigma ketiga: Media sebagai bagian integral dalam sistem pembelajaran yang memerlukan perubahan komponen-komponen lain.
4. Paradigma keempat: Media sebagai sumber belajar yang disusun dan dikembangkan untuk kepentingan belajar.

Pada era digital saat ini, konsep media pembelajaran semakin kuat dan memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran. Dukungan teknologi informasi dan komunikasi memperkuat paradigma keempat, di mana media pembelajaran bukan hanya membantu pendidik, tetapi juga berfungsi sebagai sumber belajar utama, misalnya dalam pembelajaran e-learning.

Penggunaan media pembelajaran sering merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam Dale's Cone of Experience (1969), yang mengklasifikasikan 11 tingkatan

pengalaman belajar dari yang paling konkret hingga yang paling abstrak. Klasifikasi ini dikenal sebagai kerucut pengalaman (cone of experience).



1. *Pengalaman langsung* bertujuan memberikan pengalaman nyata dan kejadian sebenarnya yang dialami sendiri, melibatkan diri secara aktif.
2. *Pengalaman tiruan* diperoleh melalui benda-benda atau kejadian yang disimulasikan sebagai replika dari kejadian sebenarnya. Hal ini memberikan citra atau kesan yang mendalam dan menghindari verbalisme. Pengalaman tiruan mencakup model, mock-up, spesimen, dan objek asli.
3. *Dramatisasi* melibatkan drama yang mencakup gerak, permainan, dekorasi, dan kostum untuk melatih pemahaman dan pelatihan peran dengan mimik, gaya, suara, dan sikap tertentu. Dramatisasi meliputi play (permainan panggung), pageant (pertunjukan sejarah), pantomime (sandiwara bisu), tableau (permainan dekorasi tanpa gerakan dan suara), puppet (permainan boneka), psychodrama (drama kejiwaan), sosiodrama (drama sosial), dan role playing (bermain peran).
4. *Demonstrasi* memberikan contoh atau pertunjukan yang memperagakan proses, prosedur, atau cara-cara tertentu.
5. *Karyawisata* merupakan kegiatan luar ruangan untuk memperkaya pengalaman melalui observasi yang didokumentasikan.
6. *Pameran* bertujuan menampilkan karya, perkembangan, atau kreasi yang telah dicapai.
7. *Televisi* memberikan pembelajaran efektif melalui tayangan gambar berupa foto, film, atau animasi.
8. *Gambar hidup atau film* menyediakan informasi yang dapat diputar ulang, dengan gerakan yang dapat diperlambat atau dipercepat.
9. *Radio* memberikan informasi lisan yang menambah pengetahuan dan pengalaman serta membangkitkan motivasi.
10. *Gambar* memberikan informasi dan pesan secara visual.
11. *Lambang visual* adalah simbol yang dapat dilihat mata, termasuk sketsa, bagan, grafik, poster, komik, kartun, diagram, dan peta.

12. *Lambang kata* digunakan untuk mengekspresikan suatu kata dalam bentuk simbol matematis atau simbol khas lainnya, misalnya lambang "segitiga" dinyatakan dengan Δ .

Kerucut pengalaman Dale sangat relevan dengan penggunaan media pembelajaran pada berbagai fase pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Anak-anak usia sekolah dasar berada pada periode operasional konkret sesuai teori fase perkembangan anak dari Piaget, sehingga pembelajaran langsung adalah yang paling konkret. Namun, banyak materi tidak memungkinkan dihadirkan langsung di kelas karena ukuran, kecepatan, atau sifatnya. Oleh karena itu, media pembelajaran diperlukan untuk menghadirkan materi tersebut, seperti sistem tata surya, virus, dan pertumbuhan kecambah. Media membantu siswa mempelajari hal-hal tersebut secara konkret.

Di tingkat pendidikan yang lebih tinggi, media pembelajaran tetap memainkan peran penting. Pada jenjang sekolah menengah dan perguruan tinggi, siswa dan mahasiswa dapat memanfaatkan media untuk memahami konsep yang lebih abstrak dan kompleks. Misalnya, penggunaan simulasi komputer untuk mempelajari dinamika fluida dalam fisika atau visualisasi 3D untuk mempelajari anatomi manusia dalam kedokteran.

Secara didaktis dan psikologis, media pembelajaran sangat mendukung perkembangan kognitif siswa pada semua jenjang pendidikan. Media mempermudah belajar dengan membuat hal-hal abstrak menjadi lebih nyata. Proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan fase perkembangan siswa, baik konkret maupun abstrak. Media pembelajaran mampu menjembatani materi-materi abstrak menjadi konkret tanpa harus selalu menghadirkan pengalaman langsung, tetapi melalui gambar, video, film, animasi, dan lain sebagainya. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, media tersebut dikemas menjadi menarik dan interaktif dalam bentuk multimedia interaktif untuk pembelajaran di semua jenjang Pendidikan.

TUJUAN DAN FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

Tujuan Media Pembelajaran

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran di semua fase pendidikan, baik untuk belajar individual maupun kelompok, memiliki beberapa tujuan utama. Kemp dan Dayton (1985) mengemukakan tiga tujuan penting dalam penggunaan media:

1. Menyampaikan Informasi (To Inform) Media memiliki peran penting dalam proses komunikasi, menjembatani transfer pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam konteks pembelajaran, media bertujuan menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, penyampaian informasi melalui media semakin berkembang, tidak hanya melalui media cetak tetapi juga melalui media visual dan multimedia. Penyampaian informasi melalui media pembelajaran dapat dilakukan melalui berbagai perangkat yang memungkinkan variasi dalam menghadirkan materi pembelajaran. Beragamnya penggunaan media membantu

memediasi peserta didik dengan kemampuan indera yang berbeda, baik pendengaran maupun penglihatan, serta kemampuan berbicara. Dengan variasi penggunaan media, kelemahan indera peserta didik dalam menerima dan mengolah informasi dapat dikurangi, serta memberikan stimulus terhadap berbagai indera peserta didik.

2. **Memotivasi (To Motivate)** Motivasi peserta didik adalah salah satu faktor penentu keberhasilan dalam pembelajaran. Peserta didik yang tidak termotivasi tidak akan melakukan aktivitas belajar, dan ini akan berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran. Untuk itu, pendidik perlu menciptakan strategi yang tepat untuk memotivasi belajar peserta didik. Motivasi dapat dibagi menjadi dua: motivasi intrinsik, yang timbul dari dalam diri peserta didik tanpa paksaan dari orang lain, dan motivasi ekstrinsik, yang timbul karena pengaruh dari luar, seperti ajakan, suruhan, atau paksaan dari pendidik. Media pembelajaran merupakan salah satu strategi yang mampu memotivasi belajar peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat membantu dan memotivasi peserta didik dalam memahami pembelajaran sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai. Beragamnya media pembelajaran yang digunakan diharapkan dapat meminimalisir kejenuhan, mempermudah penyerapan informasi, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar.
3. **Menciptakan Aktivitas Belajar (To Learn)** Tujuan dari kegiatan pembelajaran adalah dampak atau hasil yang ingin dicapai, dikenal sebagai "pengalaman belajar yang bermakna" (meaningful learning experience). Pembelajaran hendaknya diarahkan untuk menciptakan berbagai aktivitas belajar yang memberikan pengalaman belajar pada peserta didik. Media pembelajaran menjadi salah satu strategi untuk menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan di semua fase pendidikan. Jika media pembelajaran dirancang interaktif, peserta didik tidak hanya menggunakan media tersebut sebagai sumber informasi, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas. Misalnya, poster anatomi tubuh manusia yang berupa gambar diam dapat diubah menjadi media pembelajaran yang dapat dibongkar pasang, sehingga peserta didik dapat melakukan berbagai aktivitas seperti membongkar, menyusun kembali, bahkan bermain game. Aktivitas yang beragam namun tetap bermakna melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan menyenangkan bagi peserta didik saat belajar. Media pembelajaran juga membantu peserta didik menggabungkan pengalaman belajar baru dengan yang telah dimiliki sebelumnya. Media audio visual seperti film, video, dan program multimedia memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk menggabungkan pengalaman baru dengan yang sudah ada.

Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berperan penting sebagai perantara dalam proses komunikasi pembelajaran antara pengajar dan siswa, dan memiliki beberapa fungsi utama, yaitu:

1. **Pemusat Perhatian Siswa:** Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat menjadi pemusat perhatian siswa di berbagai jenjang pendidikan. Media yang menarik, interaktif, dan menghadirkan hal baru sangat efektif dalam menarik perhatian siswa.

2. Penggugah Emosi dan Motivasi Siswa: Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk yang berbeda, seperti gambar berwarna, video, dan suara, dapat menggugah emosi dan motivasi siswa. Hal ini membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi untuk memaknai materi yang dipelajari, serta membuat suasana kelas lebih hidup dan interaktif.
3. Pengorganisasi Materi Pembelajaran: Media pembelajaran visual yang menyajikan tabel, grafik, dan diagram dapat membantu siswa mengorganisasikan materi dengan lebih mudah dan meningkatkan pemahaman serta daya ingat.
4. Penyama Persepsi: Media pembelajaran membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret, sehingga persepsi siswa menjadi sama dan lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penjelasan lisan yang abstrak.
5. Pengaktif Respon Siswa: Pembelajaran yang menggunakan media yang bervariasi dan sesuai tujuan pembelajaran dapat mengaktifkan respon siswa. Hal ini mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, bahkan mencari tahu materi sebelum diberi tahu oleh guru.

Fungsi media pembelajaran juga dijelaskan oleh Levie & Lentz (1982) sebagai berikut:

1. Fungsi Atensi: Media visual menarik dan mengarahkan perhatian siswa pada isi pelajaran, meningkatkan konsentrasi dan kemungkinan mengingat materi.
2. Fungsi Afektif: Media visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, meningkatkan motivasi belajar.
3. Fungsi Kognitif: Media visual mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran dengan membantu siswa memahami dan mengingat informasi yang disajikan.
4. Fungsi Kompensatoris: Media visual membantu siswa yang kesulitan membaca untuk memahami dan mengorganisasikan informasi dalam teks.

Asyhar (2011) juga menambahkan fungsi-fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

1. Fungsi Sumber Belajar: Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.
2. Fungsi Semantik: Media dapat menambah perbendaharaan kata atau istilah siswa.
3. Fungsi Manipulatif: Media dapat menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa sesuai dengan kondisi dan tujuan pembelajaran.
4. Fungsi Fiksatif: Media mampu menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
5. Fungsi Distributif: Media memungkinkan materi pembelajaran diikuti oleh banyak siswa secara bersamaan.
6. Fungsi Psikologis: Media memiliki fungsi atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan motivasi.
7. Fungsi Sosio Kultural: Penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosial kultural antar siswa.

Dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif, interaktif, dan menyenangkan bagi siswa di semua jenjang pendidikan.

Latihan Mandiri

1. Jelaskan pengertian media pembelajaran dan sebutkan fungsinya dalam proses belajar mengajar!

TAKSONOMI MEDIA PEMBELAJARAN

Pengelompokan atau klasifikasi media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli, ada yang menyebutnya sebagai taksonomi media pembelajaran. Taksonomi ini ada yang mengelompokkan secara umum dan sederhana, ada juga yang mengelompokkan secara spesifik dan kompleks. Secara sederhana menurut Arsyad (2011), media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori utama:

1. Visual

Termasuk gambar, grafik, diagram, dan poster. Media visual membantu siswa untuk memahami informasi dengan lebih mudah karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan mudah diingat.

2. Audio

Meliputi rekaman suara, radio, dan podcast. Media audio efektif digunakan untuk pembelajaran yang berfokus pada kemampuan mendengarkan dan pemahaman lisan.

3. Audiovisual

Menggabungkan elemen audio dan visual seperti video, film, dan animasi. Media ini sangat efektif karena memanfaatkan dua jenis indra sekaligus, meningkatkan retensi informasi.

4. Cetak

Meliputi buku, modul, dan jurnal. Media cetak masih menjadi pilihan utama dalam banyak konteks pendidikan karena kemudahannya untuk diakses dan dipelajari secara mandiri.

5. Digital

Termasuk e-learning, aplikasi pendidikan, dan media interaktif. Media digital memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif, serta dapat diakses kapan saja dan di mana saja.

Latihan Mandiri

1. Deskripsikan klasifikasi media pembelajaran berdasarkan jenis-jenisnya seperti visual, audio, audiovisual, cetak, dan digital!

TEORI BELAJAR YANG RELEVAN

Dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang efektif, penting untuk mempertimbangkan berbagai teori belajar yang relevan. Tiga teori belajar utama yang sering dijadikan acuan adalah konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme

1. Konstruktivisme

Menurut Jean Piaget, belajar adalah proses aktif di mana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Media pembelajaran dalam kerangka konstruktivisme harus dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi, penemuan, dan pembelajaran aktif.

2. Kognitivisme

Teori ini, dipelopori oleh tokoh-tokoh seperti Jerome Bruner dan Robert Gagné, menekankan pentingnya proses mental dalam pembelajaran, seperti perhatian, pemrosesan informasi, dan ingatan. Media pembelajaran dalam kerangka kognitivisme harus mendukung proses kognitif tersebut, misalnya melalui penggunaan visual yang efektif, struktur informasi yang jelas, dan pengulangan.

3. Behaviorisme

Tokoh seperti B.F. Skinner dan John Watson mengemukakan bahwa pembelajaran adalah perubahan perilaku yang dapat diamati sebagai hasil dari pengalaman. Media pembelajaran yang efektif dalam kerangka behaviorisme harus memperkuat respon yang diinginkan melalui umpan balik positif dan penguatan.

Latihan Mandiri

Jelaskan menurut pendapat kalian sendiri bagaimana teori belajar yang tepat diantara konstruktivisme, kognitivisme, dan behaviorisme jika diterapkan dalam penggunaan media pembelajaran!

PRINSIP-PRINSIP PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Pemilihan media pembelajaran yang tepat adalah langkah krusial dalam mencapai tujuan pendidikan yang efektif dan efisien. Prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran yang baik melibatkan beberapa aspek penting.

1. Relevansi dengan Tujuan Pembelajaran

Media yang dipilih harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Heinich et al. (1993), media harus mendukung pencapaian kompetensi yang diinginkan. Media yang relevan akan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif, karena media tersebut dirancang untuk mendukung konten yang diajarkan dan cara belajar siswa.

2. Kualitas Teknis Media

Media yang digunakan harus memiliki kualitas teknis yang baik agar pesan yang disampaikan jelas dan mudah dipahami. Arsyad (2011) menyatakan bahwa kualitas gambar, suara, dan teks harus diperhatikan. Kualitas teknis yang baik memastikan bahwa media tidak hanya menarik secara visual atau auditori, tetapi juga mudah diakses dan dipahami oleh siswa.

3. Kemudahan Penggunaan

Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan siswa. Heinich et al. (1993) menekankan bahwa antarmuka pengguna harus intuitif dan mendukung pengguna dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media yang sulit digunakan dapat mengganggu proses pembelajaran dan menurunkan motivasi siswa.

4. Efektivitas Biaya

Pemilihan media harus mempertimbangkan anggaran yang tersedia. Media yang dipilih harus memberikan nilai terbaik dengan biaya yang dikeluarkan, sesuai dengan pendapat dari Bates (2005). Efektivitas biaya penting untuk memastikan bahwa sumber daya yang ada digunakan secara optimal untuk mendukung proses pembelajaran.

5. Ketersediaan

Media yang dipilih harus mudah diakses oleh guru dan siswa. Heinich et al. (1993) menekankan pentingnya aksesibilitas media untuk memastikan penggunaannya yang optimal. Media yang sulit diakses atau memerlukan teknologi yang tidak tersedia di kelas dapat menghambat proses pembelajaran.

Latihan Soal
Buatlah sebuah kelompok untuk mengerjakan soal berikut ini, masing-masing kelompok berjumlah 5 orang.
a. Mengapa relevansi media dengan tujuan pembelajaran sangat penting? Berikan contoh situasi di mana relevansi ini menentukan keberhasilan pembelajaran.
b. Diskusikan pentingnya kualitas teknis media dalam pembelajaran dan bagaimana kualitas tersebut mempengaruhi efektivitas media.
c. Jelaskan bagaimana kemudahan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

- | |
|---|
| d. Bagaimana efektivitas biaya mempengaruhi pemilihan media pembelajaran? Berikan contoh keputusan pembelian media yang mempertimbangkan efektivitas biaya. |
| e. Jelaskan pentingnya ketersediaan media pembelajaran dan bagaimana ketersediaan tersebut dapat mendukung atau menghambat proses pembelajaran. |

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Model ADDIE

Model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) adalah kerangka kerja sistematis yang digunakan dalam perancangan media pembelajaran:

- **Analyze (Analisis):** Langkah pertama adalah analisis kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), analisis ini melibatkan identifikasi masalah pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan kebutuhan peserta didik.
- **Design (Desain):** Langkah kedua adalah pengembangan desain media pembelajaran termasuk storyboard dan prototype. Heinich et al. (1993) menyatakan bahwa desain yang baik harus mencakup penataan konten, tampilan visual, dan interaktivitas.
- **Develop (Pengembangan):** Langkah ketiga adalah pembuatan media berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, media dikembangkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.
- **Implement (Implementasi):** Langkah keempat adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media yang telah dikembangkan diuji coba di kelas untuk melihat efektivitasnya.
- **Evaluate (Evaluasi):** Langkah terakhir adalah evaluasi media untuk memastikan efektivitas dan efisiensinya. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah media memenuhi tujuan pembelajaran dan apakah ada aspek yang perlu diperbaiki.

2. Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), analisis kebutuhan pembelajaran melibatkan identifikasi masalah pembelajaran dan kebutuhan peserta didik, yang menjadi dasar dalam merancang media pembelajaran yang sesuai. Analisis ini penting untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

3. Pengembangan Desain Media

Desain media melibatkan pembuatan storyboard dan prototype. Heinich et al. (1993) menyatakan bahwa desain yang baik harus mencakup penataan konten, tampilan visual, dan interaktivitas. Desain yang baik membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan efektif dan menarik bagi siswa.

4. Evaluasi Desain

Evaluasi desain dilakukan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), evaluasi desain meliputi uji coba dan revisi berdasarkan umpan balik. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media berfungsi seperti yang diharapkan dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

Latian Soal
a. Jelaskan model ADDIE dan bagaimana setiap tahapannya diterapkan dalam perancangan media pembelajaran.
b. Apa yang dimaksud dengan analisis kebutuhan pembelajaran dan mengapa penting dalam perancangan media pembelajaran?
c. Jelaskan langkah-langkah yang diperlukan dalam pengembangan desain media pembelajaran, termasuk pembuatan storyboard dan prototype.
d. Mengapa evaluasi desain merupakan langkah penting dalam perancangan media pembelajaran? Bagaimana cara melakukannya secara efektif?

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu langkah strategis dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mendukung proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa jenis media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran:

1. Media Pembelajaran Berbasis Teks

Buku, modul, dan jurnal merupakan media teks yang sering digunakan dalam pembelajaran. Arsyad (2011) menyatakan bahwa media teks harus dirancang dengan struktur yang jelas dan bahasa yang mudah dipahami. Media teks yang baik membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran secara mandiri dan terstruktur.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio

Podcast dan rekaman suara adalah contoh media audio. Heinich et al. (1993) menekankan pentingnya kualitas suara dan relevansi konten dalam media audio. Media audio efektif digunakan untuk pembelajaran yang berfokus pada kemampuan mendengarkan dan pemahaman lisan.

3. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Gambar, video, dan animasi merupakan media visual yang efektif. Menurut Bates (2005), media visual harus menarik dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas. Media visual

membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dan meningkatkan daya tarik pembelajaran.

4. Media Pembelajaran Berbasis Interaktif

Simulasi dan game adalah contoh media interaktif. Heinich et al. (1993) menyatakan bahwa media interaktif harus memfasilitasi partisipasi aktif dan memberikan umpan balik yang tepat. Media interaktif memungkinkan siswa untuk belajar melalui praktik dan interaksi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.

EVALUASI MEDIA PEMBELAJARAN

Evaluasi media pembelajaran merupakan langkah krusial untuk memastikan media yang digunakan efektif dan efisien dalam mendukung proses belajar mengajar. Berikut adalah beberapa aspek penting dalam evaluasi media pembelajaran:

1. Kriteria Evaluasi

Menurut Dick, Carey, dan Carey (2001), kriteria evaluasi meliputi relevansi, efektivitas, dan efisiensi media dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi ini penting untuk memastikan bahwa media yang digunakan benar-benar bermanfaat dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Teknik Evaluasi

Kuesioner, tes, dan observasi adalah teknik evaluasi yang umum digunakan. Heinich et al. (1993) menyatakan bahwa teknik evaluasi harus mampu mengukur pencapaian tujuan pembelajaran. Teknik evaluasi yang baik membantu dalam mengumpulkan data yang akurat mengenai efektivitas media.

3. Pemanfaatan Hasil Evaluasi untuk Perbaikan

Hasil evaluasi harus digunakan untuk memperbaiki dan mengoptimalkan media pembelajaran. Menurut Bates (2005), umpan balik dari evaluasi sangat penting untuk peningkatan kualitas media. Pemanfaatan hasil evaluasi membantu dalam mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan media, serta menentukan langkah-langkah perbaikan yang diperlukan.

Melalui pemahaman dan penerapan konsep-konsep ini, mahasiswa diharapkan dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif dan inovatif, serta mampu mengevaluasi dan meningkatkan kualitas media tersebut secara berkelanjutan. Pengetahuan dan keterampilan ini sangat penting dalam konteks pendidikan modern, di mana media pembelajaran memainkan peran kunci dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

TUGAS AKHIR KELOMPOK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN	
Tujuan: Tugas ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.	
Langkah-Langkah Pelaksanaan Tugas:	
1. Pembagian Kelompok:	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mahasiswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 2 orang.
2. Pemilihan Materi Pembelajaran:	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Setiap kelompok harus memilih satu topik atau materi pembelajaran yang akan dikembangkan menjadi media pembelajaran. Topik dapat berasal dari mata kuliah yang sedang dipelajari atau topik lain yang relevan dengan kurikulum.
3. Jenis Media Pembelajaran:	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tentukan jenis media pembelajaran yang akan dibuat. Media pembelajaran dapat berupa media tradisional seperti poster, flipchart, atau media berbasis teknologi seperti presentasi PowerPoint, video, atau aplikasi interaktif.
4. Perancangan Media Pembelajaran:	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rancang media pembelajaran dengan memperhatikan aspek visual dan konten. Pastikan media tersebut menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh peserta didik.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Buat sketsa atau storyboard untuk media pembelajaran yang akan dikembangkan.
5. Pengembangan Media Pembelajaran:	
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mulailah mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ Gunakan berbagai sumber daya yang tersedia, seperti perangkat lunak pengeditan video, aplikasi desain grafis, atau alat tulis dan gambar untuk media tradisional.
6. Uji Coba dan Revisi:	

<ul style="list-style-type: none"> ○ Setelah media pembelajaran selesai dibuat, lakukan uji coba dengan sesama mahasiswa atau teman sekelas untuk mendapatkan masukan.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Lakukan revisi dan perbaikan berdasarkan umpan balik yang diterima.
<p>7. Presentasi dan Penyerahan:</p>
<ul style="list-style-type: none"> ○ Setiap kelompok harus mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat di depan kelas.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Jelaskan tujuan, proses pembuatan, dan cara penggunaan media pembelajaran tersebut.
<ul style="list-style-type: none"> ○ Serahkan media pembelajaran dan laporan singkat yang menjelaskan proses pembuatan serta kontribusi masing-masing anggota kelompok.

PENILAIAN
<ul style="list-style-type: none"> • Kreativitas dan Inovasi: 30%
<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran: 30%
<ul style="list-style-type: none"> • Kualitas Desain dan Konten: 20%
<ul style="list-style-type: none"> • Presentasi dan Kemampuan Menjelaskan: 20%

Catatan:

- Tugas ini harus diselesaikan dalam waktu dua minggu.
- Gunakan waktu sebaik mungkin dan manfaatkan semua sumber daya yang tersedia.
- Kerja sama dan kolaborasi yang baik antar anggota kelompok sangat diharapkan untuk mencapai hasil terbaik.

Selamat mengerjakan, dan semoga sukses!

PENUTUP

Modul ajar ini dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang media pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan mempelajari konsep, prinsip, dan teknik pengembangan media pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu menciptakan media yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Evaluasi yang cermat dan berkelanjutan akan memastikan bahwa media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan keterampilan yang diperoleh dari mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat berkontribusi secara signifikan dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih baik dan inovatif. Semoga modul ini menjadi bekal yang berharga dalam perjalanan akademik dan profesional mahasiswa.