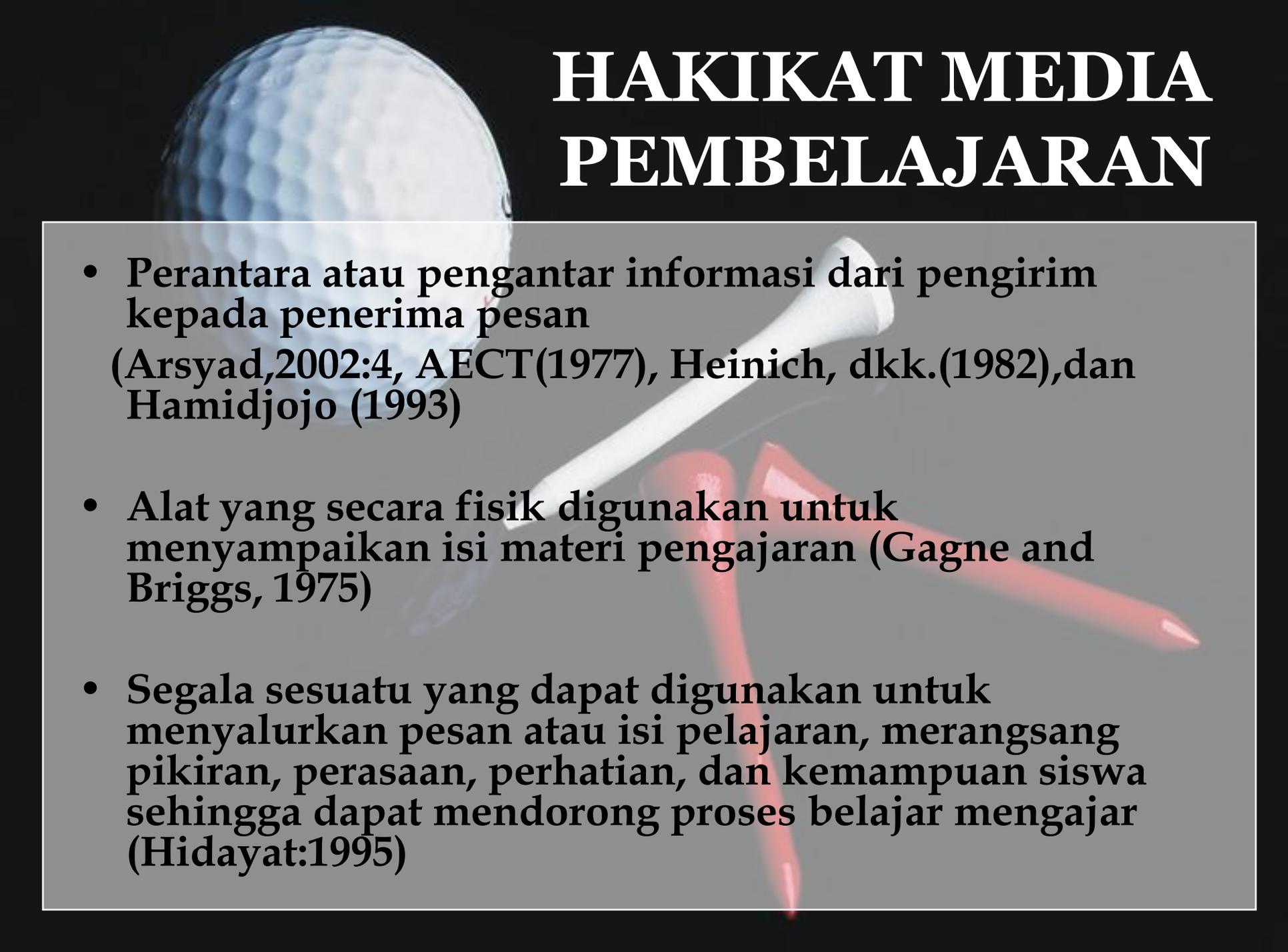




MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

**oleh
Suci Sundusiah dan Halimah
FPBS UPI Bandung**



HAKIKAT MEDIA PEMBELAJARAN

- Perantara atau pengantar informasi dari pengirim kepada penerima pesan
(Arsyad,2002:4, AECT(1977), Heinich, dkk.(1982),dan Hamidjojo (1993))
- Alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran (Gagne and Briggs, 1975)
- Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar (Hidayat:1995)



CIRI-CIRI MEDIA PEMBELAJARAN

- **Ciri Fiksasif**
- **Ciri Manipulatif**
- **Ciri Distributif**

FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

- Alat bantu untuk situasi belajar kondusif
- Membantu tercapainya tujuan pembelajaran
- Meningkatkan hasil belajar
- Melengkapi proses KBM agar menarik siswa
- Mempercepat, memperlancar, mempermudah siswa dalam memahami pelajaran

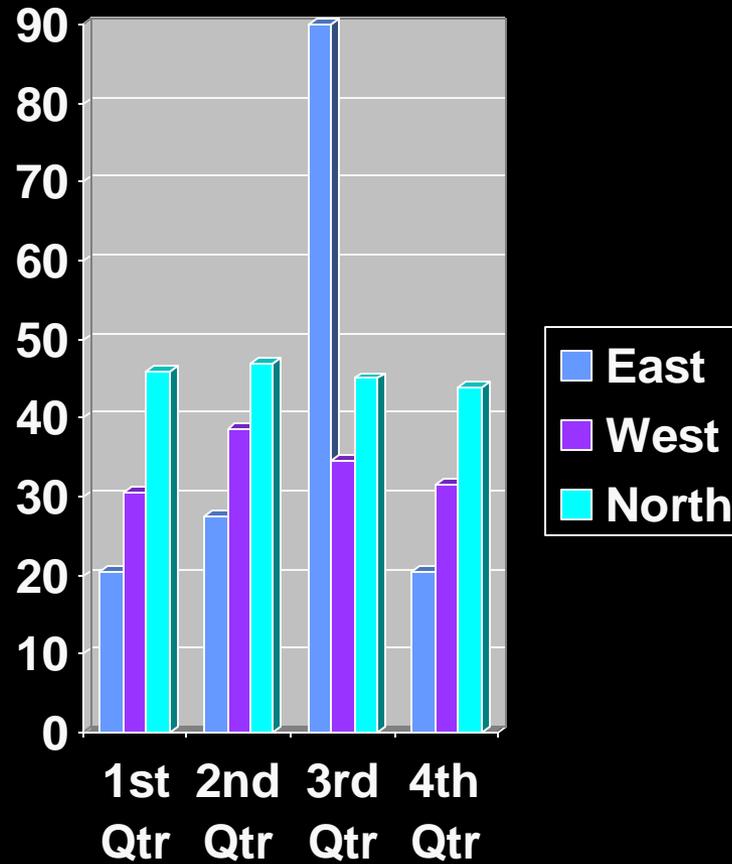
A close-up photograph of a microchip on a circuit board, with a semi-transparent white box overlaid on top containing text. The chip is square with a grid of pins and intricate circuitry. The background is a dark, textured surface.

JENIS-JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

- **Media Cetak**
- **Media Elektronik**
- **Media Realia atau Nyata**

(Arsyad, 2002:8)

Contoh Media Realia atau Nyata



SYARAT PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN

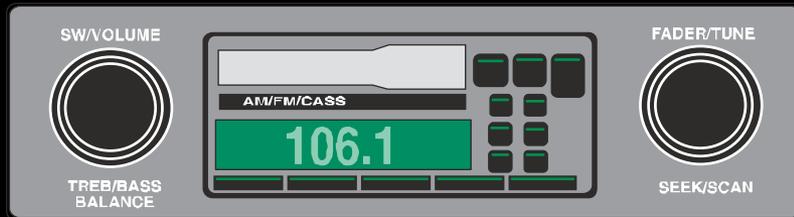
- **Sesuai tujuan pembelajaran**
- **Sesuai kegunaan media itu sendiri**
- **Sesuai dengan kemampuan guru yang akan menggunakan media tersebut**
- **Sesuai dengan tingkat perkembangan siswa**
- **Keluwes dan fleksibilitas penggunaannya**
- **Sesuai dengan alokasi waktu dan sarana pendukung**
- **Ketersediannya**
- **Sesuai biayanya**

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN



MEDIA AUDIO VISUAL

- **RADIO TAPE**



Kombinasi Slide dan Suara

Anda Suka Anak-Anak?

REKAMAN VIDEO



KERETA API SURABAYA - BANYUWANGI - MALANG MELALUI PORO

MEDIA BERBASIS KOMPUTER

- Ciri-ciri :
 - Tutorial
 - *Drill and Practise*
 - Simulasi
 - Permainan Instruksional
- Faktor pendukung
 - Belajar menyenangkan
 - Interaktif
 - Memotivasi, tepat, dan ada *feedback*
 - Menuntun dan melatih siswa

***Sekian
Terima kasih***

