



EUREKA
MEDIA AKSARA



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK

(Media Pembelajaran dan Media Audio Visual)



Biografi Penulis



Vita Ika Sari, M.Pd.

Anak pertama dari tiga bersaudara lahir di Semarang, 31 Juli 1985. Memiliki hobi otomotif terutama mobil tua dan touring. Bekerja menjadi Dosen Tetap di Universitas Pancasakti Tegal sejak 2011 dan tercatat aktif mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Lulus S1 UNNES Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia tahun 2007 dan S2 UNNES Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Tahun 2010. Pengalaman bekerja pernah mengajar di SD Negeri Harjosari 3 Adiwerna tahun 2008, mengajar di SMK N 2 Slawi tahun 2009-2010 dan aktif tercatat sebagai dosen di Universitas Pancasakti Tegal tahun 2011 s.d sekarang

Narahubung surel vitaidea859799@gmail.com



**EUREKA
MEDIA AKSARA**

Penerbit:
CV. EUREKA MEDIA AKSARA
Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-97685-7-7



9 786239 768577

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR
TEMATIK
(Media Pembelajaran dan Media Audio Visual)**

Vita Ika Sari, M.Pd.



**EUREKA
MEDIA AKSARA**

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR TEMATIK
(Media Pembelajaran dan Media Audio Visual)**

Penulis : Vita Ika Sari, M.Pd.

Editor : Dwi Winarni, S.E., M.Sc.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Endar Widi Sugiyo

ISBN : 978-623-97685-7-7

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, AGUSTUS 2021**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2021

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh
isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun,
termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman
lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan.....	1
B. VCD Tematis dan Prototipe Buku Panduan sebagai Media Pembelajaran.....	4
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN DAN MEDIA AUDIO VISUAL	8
A. Media Pembelajaran.....	8
B. Media Audio Visual.....	12
BAB III <i>MULTIMEDIA LEARNING</i>	18
A. Desain <i>Multimedia Learning</i>	18
B. Metafora <i>Multimedia Learning</i>	19
1. <i>Multimedia Learning</i> sebagai Akuisisi Informasi....	19
2. <i>Multimedia Learning</i> sebagai Konstruksi Pengetahuan	20
C. Tiga Jenis Hasil Multimedia.....	21
BAB IV PENDIDIKAN BAHASA DALAM RANAH INDUSTRI..	22
A. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia.....	22
1. Tujuan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	24
2. Ruang Lingkup.....	25
B. Pengertian Menyimak dan Menulis	26
1. Pengertian Menyimak	26
2. Pengertian Menulis	28
C. Pendidikan dalam Ranah Industri.....	29
1. Kosakata dalam Ranah Industri	31
2. Kesantunan dalam Berbahasa	31
BAB V PROTOTIPE MEDIA VCD TEMA INDUSTRI BESERTA BUKU PANDUANNYA	34
A. Prototipe Kemasan Media VCD Tema Industri	34
B. Prototipe Isi Media VCD Tema Industri	35
1. Materi Media VCD Tema Industri	35
2. Video Media VCD Tema Industri	39

3. Profil Media VCD Tema Industri	40
C. Prototipe Buku Panduan.....	41
D. Tampilan Prototipe Media VCD Tema Industri	41
1. Tampilan Judul	41
2. Tampilan Menu.....	42
BAB VI PENUTUP	51
DAFTAR PUSTAKA.....	53
TENTANG PENULIS	57

1

PENDAHULUAN

A. Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan

Sekolah dasar sebagai salah satu lembaga pendidikan dasar memiliki fungsi yang sangat fundamental dalam menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas. Karena sekolah dasar merupakan dasar dari proses pendidikan yang ada pada jenjang berikutnya. Danim (2003) mengemukakan bahwa ada dua misi utama pembangunan pendidikan jenjang sekolah dasar yaitu misi semesta dan misi adaptif kualitatif. Misi yang pertama mengarah pada suatu tujuan yaitu agar siswa SD dapat memiliki bekal hidup minimal, termasuk bekal hidup untuk memasuki sektor produktif. Sedangkan misi yang kedua bertujuan agar siswa SD dapat mengakses keterlibatan diri secara lebih intensif dalam konteks pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta melanjutkan pendidikan pada jenjang berikutnya.

Upaya-upaya yang dilakukan untuk mencapai misi yang pertama sudah mulai menunjukkan hasil, yaitu dengan semakin tingginya angka partisipasi murni dan angka partisipasi kasar untuk sekolah dasar. Walaupun demikian bukan berarti pencapaian angka partisipasi murni dan kasar tanpa menghadapi kendala. Masih besarnya angka pertumbuhan penduduk dan semakin mahalnya beban hidup pada masa-masa akhir ini justru dapat menghambat pertumbuhan angka partisipasi murni dan kasar jenjang sekolah dasar pada masa yang akan datang.

2

MEDIA PEMBELAJARAN DAN MEDIA AUDIO VISUAL

A. Media Pembelajaran

Menurut Hamalik (dalam Darwanto 2007:109) media pendidikan adalah “alat” metode, teknik yang digunakan dalam rangka untuk lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dengan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran. Sedangkan menurut Munadi (2008:5) media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang diciptakan atau direncanakan oleh guru yang berisi pesan ajar.

Fungsi Media Pembelajaran sebagai Media Belajar

Pada dasarnya setiap media belajar yang digunakan guru untuk menyampaikan pesan ajar memiliki fungsi utama, yaitu sebagai sumber belajar. Namun selain fungsi tersebut juga terdapat fungsi-fungsi yang lainnya yang akan dijelaskan sebagai berikut.

Secara teknis, media pembelajaran sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung, dan lain-lain. Edgar Dale sebagaimana dikutip (dalam Munadi 2008:37) bahwa sumber belajar adalah pengalaman-pengalaman yang pada dasarnya sangat luas, yakni seluas kehidupan yang mencakup segala sesuatu yang dapat dialami, yang dapat menimbulkan peristiwa belajar. maksudnya adanya perubahan tingkah laku kearah yang lebih sempurna sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan.

Mudhofir (dalam Munadi 2008:37) menyebutkan bahwa sumber belajar pada hakikatnya merupakan komponen sistem

3

MULTIMEDIA LEARNING

Multimedia learning secara akurat bisa disebut *dual-code learning* atau *dual-cannel learning* atau pembelajaran dengan dua saluran atau dengan kode ganda (Mayer 2009: 3). Kode atau pesan-pesan instruksional multimedia menawarkan teknologi pembelajaran yang berpotensi sangat kuat, yakni sistem untuk meningkatkan pembelajaran manusia. Para peneliti, seperti Arnone dan Grabowski (1992), furthered Keller (dalam Passerini 2007:184) menemukan bahwa motivasi siswa meningkat dengan persepsi "kendali belajar mereka" yang bisaanya didukung oleh beberapa teknologi dan multimedia interaktif pada khususnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis akan mengembangkan media pembelajaran *multimedia learning* dalam bentuk CD interaktif yang untuk keterampilan menyimak dan menulis yang disesuaikan dengan ranah lingkungan sekitar SD. Selain itu, penulis juga mengembangkan buku panduan penggunaan film atau video tersebut dalam penerapannya sebagai media pembelajaran SD kelas V semester II.

A. Desain *Multimedia Learning*

Tujuan praktis dari riset tentang multimedia adalah merencanakan prinsip-prinsip desain untuk presentasi multimedia. Maka dari itu, desain multimedia dibedakan menjadi dua yaitu pendekatan yang berpusat ke teknologi (*tecnology-centered*) dan pendekatan yang berpusat ke murid (*learner-centered*) (Mayer 2009: 11-17).

1. Pendekatan Berpusat Ke-teknologi

Perancang yang berorientasi teknologi harus fokus pada bagaimana memadukan multimedia ke dalam teknologi mutakhir. Pada abad ke-20, pendekatan berpusat-ke-teknologi

4

PENDIDIKAN BAHASA DALAM RANAH INDUSTRI

A. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Bahasa Indonesia

Bahasa memiliki peran sentral dalam pengembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006).

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional, dan global.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan: a) peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan

5

PROTOTYPE MEDIA VCD TEMA INDUSTRI BESERTA BUKU PANDUANNYA

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai: analisis kebutuhan siswa dan guru akan media VCD dan prototipe VCD tema industri aspek mendengarkan dan menulis dan buku panduannya. Setelah mengetahui hasil analisis kebutuhan siswa dan guru akan media VCD tema industri aspek mendengarkan dan menulis, maka penulis bisa menyusun prototipe media VCD tema industri aspek mendengarkan dan menulis di SD kelas V semester II beserta buku panduannya sebagai berikut.

A. Prototipe Kemasan Media VCD Tema Industri

Berdasarkan kecenderungan pilihan siswa dan guru penulis mendesain prototipe kemasan, yaitu a) aspek kertas, kertas yang dipilih untuk sampul kemasan berupa kertas glosi, b) aspek isi sampul bagian depan berisi judul, tingkat satuan pendidikan, dan kelas, dan petunjuk pengoprasian, c) aspek isi sampul bagian belakang berisi menu, spesifikasi alat pengoprasian VCD, dan ilustrasi gambar menu, d) judul yang dipilih adalah Belajar Bahasa Indonesia yang Menyenangkan, e) untuk bentuk daftar isi yang ada dalam kemasan berupa teks, f) warna sampul yang dipilih adalah bervariasi dan serasi, g) gambar sampul yang disukai adalah gambar klip film VCD, h) bahan wadah VCD nantinya adalah plastik atum, dan i) bentuk wadah CD adalah persegi.

Karakteristik VCD aspek kemasan, yang pertama berkaitan dengan sampul, untuk isi sampul depan berisi judul,

6

PENUTUP

Setelah membaca buku ini beberapa hal yang dapat disimpulkan diantaranya yang pertama deskripsi karakteristik media VCD tema industri aspek mendengarkan dan menulis di SD/MI kelas V semester II, yaitu karakteristik aspek kemasan yang disukai siswa dan guru berupa gambar diambil dari klip film, bahan kemasan terbuat dari mika dan terdapat satuan pendidikan, judul, dan profil singkat; karakteristik aspek isi VCD yang disukai siswa dan guru, yaitu VCD berisi materi pokok, SK dan KD, film, dan evaluasi; karakteristik aspek ranah yang dipilih adalah ranah industri makanan dan yang disoroti adalah tentang produksi pembuatan makanan dalam hal ini kerupuk mie; karakteristik aspek mendengarkan dan menulis yang dipilih, yaitu KD menanggapi peristiwa sekitar dan menulis laporan kunjungan; dan karakteristik aspek buku panduan, yaitu tentang isi buku panduan yang dikehendaki guru berupa profil VCD, spesifikasi komputer yang komptebel, petunjuk penggunaan VCD, dan RPP.

Kedua prinsip media VCD tema industri aspek mendengarkan dan menulis di SD/MI kelas V semester II, yaitu prinsip aspek kemasan berupa gambar diambil dari klip film, bahan kemasan terbuat dari mika dan terdapat satuan pendidikan, judul, dan profil singkat; prinsip aspek isi VCD, yaitu VCD berisi materi pokok, SK dan KD, film, dan evaluasi; prinsip aspek ranah adalah ranah industri makanan dan yang disoroti adalah tentang produksi pembuatan makanan dalam hal ini kerupuk mie; prinsip aspek mendengarkan dan menulis, yaitu KD menanggapi peristiwa sekitar dan menulis laporan kunjungan; dan prinsip aspek buku panduan, berupa profil VCD, spesifikasi komputer yang komptebel, petunjuk penggunaan VCD interaktif, dan RPP.

DAFTAR PUSTAKA

- Abiyoga, Budiyati. 2008. *Pencerdasan Bangsa Melalui Penggunaan Bahasa Indonesia dalam Industri Perfilman*. (<http://pondokbahasa.wordpress.com/2008/11/22/pencerdasan-bangsa-melalui-penggunaan-bahasa-indonesia-dalam-industri-perfilman/>) (11 Maret. 2010).
- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Borg & Gall. 1979. Educational Research. New York: Longman Inc.
- Cahyanti. 2003. *Mencoba, Belajar, dan Motivasi*. Kompas Mahasiswa 71/XXVI.Hlm.10.
- Clark. E Richard. 1992. *Media Use In Education*. New York: American Educational Research Association.
- Dahar, R.W. 1989. *Teori-teori Belajar*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Danim, S. 2003. *Agenda Pembaharuan Sistem Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Darmanto. 2008. *Televisi sebagai Media Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Effendy, Heru. 2008. *Mari membuat Film, Panduan Menjadi Produser*. Yogyakarta: Panduan dan Yayasan Konfiden.
- Hendratman, S.L. 2010. *Proses Pembuatan CD Interaktif untuk Profil perusahaan*. Macromedia Director, Online), (<http://www.docstoc.com/docs/22630411/Proses-Pembuatan-C-D-interaktif-untuk-Profil-Perusahaan>) (9 Mar. 2010).
- Ikhsan. 2009. *Ciri dan Manfaat Pembelajaran Tematis*. <http://tunas63.com>. 1 Januari 2010.
- LPMP Jateng. 2006. *Pengembangan Bahan Ajar*. Semarang: LPMP Jateng.
- Marwan. 2009. *Kedisiplinan-5.1*. http://www.crayonpedia.org/mw/Kedisiplinan_5.1. (9 Mar.2010).

- Mayer, Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Morrow, LM, 1993, *Leteracy Development in Early Years*, Boston: Allyn and Bacon.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada.
- Nursisto. 1999. *Penuntun Mengarang*. Yogyakarta : Adicipta Karya Nusa.
- Passerini, K. 2007. *Performance and Behavioral Outcomes in Technologi-Supported Learning: The Role Of Interactive Multimedia*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(2), 183-211.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI)*. 2006. Jakarta. CV Timur Putra Mandiri.
- Purwati, Endang dan Rusfrida. 2008. "Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran Berbasis Online dalam Rangka Transformasi Sains dari Akademisi Perguruan Tinggi ke Mahasiswa dan Masyarakat", Makalah dalam Sipsium Nasional Pendidikan tahun 2008, 11-14 Agustus 2008 di Balitbang Depdiknas Jakarta.
- Rahardi, Remigius Kunjana. 1999. "Imperatif dalam Bahasa Indonesia: Kajian Pragmatik tentang Kesantunan Berbahasa." *Disertasi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada
- Ramoz, dkk. 2009. *Learning History in Middle School by Designing Multimedia in a Project-Based Learning Experience*. *Journal of Research on Technology in Education*, 42 (2), 151-173.
- Rusmiasih. 2008. *Pengembangan Strategi Pembelajaran Kompetensi Membaca Cerita Wayang dengan CD Interaktif sebagai Media Pengembangan Mandiri untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa SMP*. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Semarang. Tidak dipublikasikan.

- Rustono. 1999. *Pokok-pokok Pragmatik*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Septianti. 2008. *Pengembangan Model Pembelajaran Menyimak Fabel dengan Pembelajaran Produktif dan Multimedia Komputer*. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Semarang. Tidak dipublikasikan.
- Sigit, Bambang dan Joko. 2008. *Pengembangan Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif untuk pembelajaran yang Berkualitas*. Tulisan ini disajikan dalam lomba karya tulis ilmiah tingkat fakultas, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang, 2-3 April.
- Silberman, Melvin L. 2004. *Active Learning, 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa.
- Smith, dkk. 2009. *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Jogjakarta: Mirza Media Pustaka.
- Subyantoro, Bambang Hartono. 2003. *Pengembangan Kemampuan Berbahasa (Pembelajaran Keterampilan Mendengarkan, Berbicara, Membaca, dan Menulis)*. Makalah Disajikan pada Pelatihan Terintegrasi Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Program Pascasarjana UPI dan PT Remaja Rosdakarya.
- Suriamiharja, Agus, Akhlan Husein, Nunuy Nursanah. 1996. *Petunjuk Praktis Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sutari KY, Ice, Tien Kartini, dan Vismaia S.D. 1997. *Menyimak*. Jakarta: Depdikbud
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- , 1982. *Menulis sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Warsidi, Edi dan Farika. 2008. *Bahasa Indonesia Membuatku Cerdas*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.

- Widianingtyas, Sri Murni Ambar. 2008. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Wikisource. 2009. *Buku Praktis Bahasa Indonesia 1/Istilah*. (http://id.wikisource.org/wiki/Buku_Praktis_Bahasa_Indonesia_1/Istilah#Istilah_Bidang_Industri_Kecil) (11 Maret 2010).
- Yuwono. 2008. *Pengembangan Kompetensi Menyimak dengan Model CD Pembelajaran Interaktif*. Tesis. Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia. Semarang. Tidak dipublikasikan.

TENTANG PENULIS

Vita Ika Sari, M.Pd.



Anak pertama dari tiga bersaudara lahir di Semarang, 31 Juli 1985. Memiliki hobi otomotif terutama mobil tua dan touring. Bekerja menjadi Dosen Tetap di Universitas Pancasakti Tegal sejak 2011 dan tercatat aktif mengajar di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia. Lulus S1 UNNES Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia tahun 2007 dan S2 UNNES Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Tahun 2010. Pengalaman bekerja pernah mengajar di SD Negeri Harjosari 3 Adiwerna tahun 2008, mengajar di SMK N 2 Slawi tahun 2009-2010 dan aktif tercatat sebagai dosen di Universitas Pancasakti Tegal tahun 2011 s.d sekarang.

Narahubung surel vitaidea859799@gmail.com