

# MEDIA PEMBELAJARAN

Drs. Darmanto M.Pd.

***BAB I***  
***MEDIA PENDIDIKAN***  
***DALAM KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR***



***KOMPETENSI DASAR***

***Memahami pentingnya media dalam pembelajaran***

***TUJUAN***

- 1. Menjelaskan pentingnya menggunakan media pembelajaran***
- 2. Menjelaskan komunikasi dalam pembelajaran***

## **1.1 Pentingnya Media dalam Pembelajaran**

Setiap kegiatan yang akan dilakukan memerlukan persiapan yang cukup matang. Hal ini akan dapat memperkecil kemungkinan terjadinya hambatan atau gangguan terhadap kegiatan. Begitu pula dengan kegiatan belajar mengajar, proses pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai jika sebelumnya telah direncanakan berbagai kemungkinan yang akan dilakukan.

Proses belajar mengajar mempunyai unsur-unsur yang harus dipertimbangkan untuk mencapai keberhasilan. Unsur-unsur tersebut membentuk system. Unsur yang termasuk dalam sistem pembelajaran ini, ialah: tujuan, guru, siswa, materi, kegiatan pembelajaran, evaluasi. Semua unsur tersebut membentuk suatu ikatan/kesatuan. Keberadaan suatu unsur berpengaruh terhadap unsur yang lain.

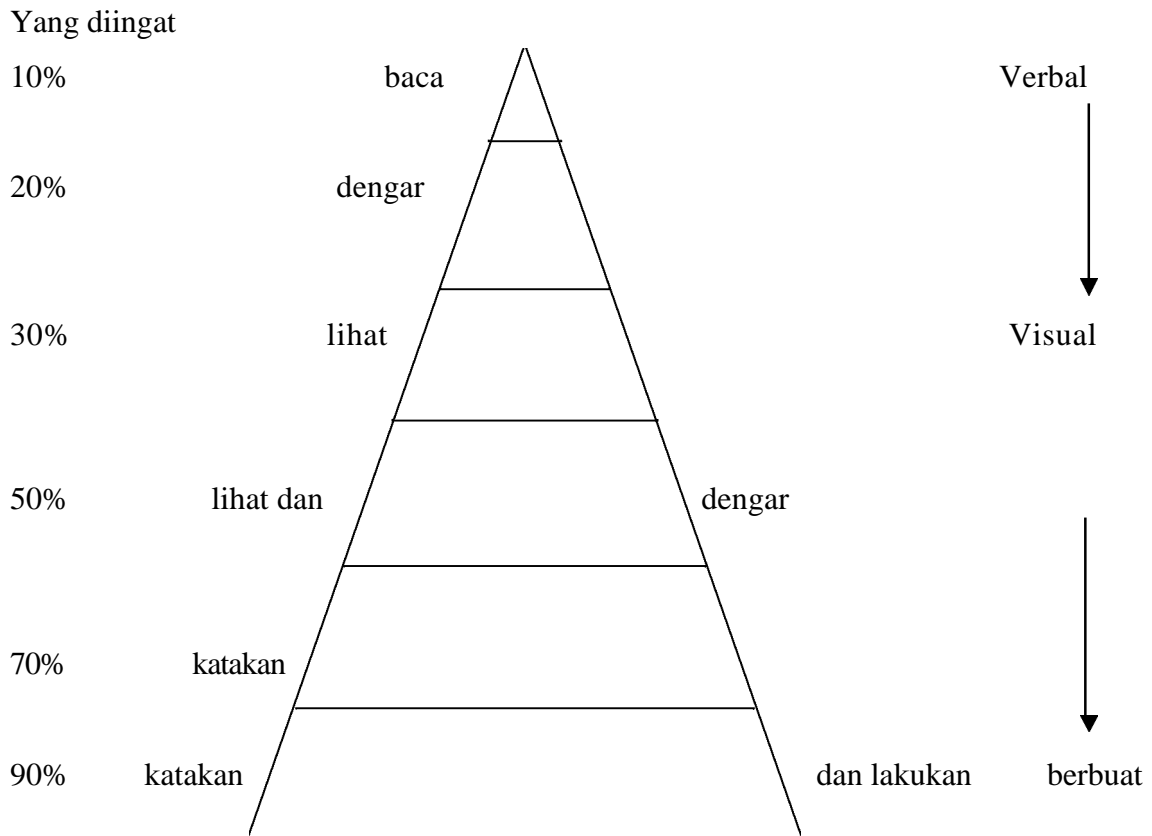
Salah satu faktor yang tidak boleh ditinggalkan/berperan dalam proses belajar adalah kegiatan belajar. Kegiatan belajar merupakan rangkaian aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini sangat diwarnai oleh penggunaan metode dan media. Kegiatan belajar dapat mencapai hasil yang diharapkan jika metode dan media benar-benar dapat memberikan efek belajar pada siswa.

Keberhasilan belajar siswa pada masa kini diasumsikan dapat terjadi bila siswa merasakan dan mengalami pengalaman tersebut. Artinya, siswa tidak hanya mendengarkan informasi tentang pengalaman orang lain, tetapi mengalami bagaimana sesuatu terjadi pada dirinya.

Hal demikian berarti pula bahwa siswa dapat mengalami perubahan kognitif, psikomotor, dan afektifnya. Siswalah yang secara aktif mengalami keseluruhan proses belajar. Siswa bukan penonton, tetapi siswa merupakan pelaku belajar. Hal ini didasarkan asumsi bahwa seseorang akan mempunyai memori yang lebih kuat jika dapat mengindra pengalaman belajarnya. Seseorang juga akan terlatih melakukan sesuatu jika dirinya yang melakukan aktivitas tersebut. Demikian pula sentuhan kognitif dan keterampilan dalam memorinya lebih berpengaruh terhadap afektifnya daripada bila dia hanya menjadi pihak ketiga.

Hal ini berarti bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus merasakan dan melakukan sendiri pengalaman-pengalaman yang dapat merupakan proses belajar. Pelibatan siswa secara aktif tentu saja ditentukan pada pemilihan metode dan media yang benar-benar merangsang siswa untuk berperilaku dalam belajar. Berkaitan dengan

hal tersebut, dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (Puskur, Balitbang Depdiknas) dinyatakan bahwa tahapan belajar digambarkan dalam kerucut pengalaman belajar berikut ini.



Sehubungan dengan hal tersebut, maka tampak bahwa kerucut semakin ke atas menunjukkan bahwa kegiatan yang dilakukan semakin sedikit yang berimplikasi pada semakin sedikit pula pengetahuan yang diingat. Semakin ke bawah, media yang digunakan sebagai sarana yang dibutuhkan semakin banyak dan bervariasi. Hal ini dapat membantu siswa belajar/melakukan aktivitas belajar.

Penggunaan media dalam pembelajaran bukan hanya membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Penggunaan media juga menyebabkan siswa lebih senang dan antusias. Proses mental tersebut sangat membantu membangkitkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat membuat siswa lebih berupaya ketika menemukan berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini tentu saja membantu guru dalam mentransformasikan pengetahuan kepada siswanya.

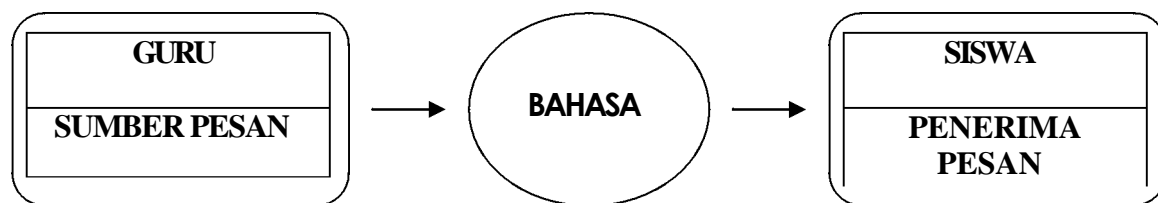
Terkait dengan hubungan guru dan siswa, maka berikut dijelaskan model komunikasi dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui model komunikasi berikut diharapkan dapat mempertimbangkan model interaksi dalam merencanakan pembelajaran yang akan dilakukan guru ketika berhadapan dengan siswa.

## 1.2 Komunikasi dalam Belajar

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa secara positif. Artinya, perubahan itu menuju hal yang menjadi lebih baik atau positif (berdasarkan standar umum). Belajar dapat dilakukan dengan dua cara, yakni secara mandiri dan dengan bantuan orang lain. Belajar mandiri terjadi ketika pembelajar mendapat pengalaman individual yang dapat mengubah pengetahuan, ketrampilan, dan sikapnya menjadi lebih baik. Sedangkan belajar dengan bantuan pihak lain adalah perubahan pengetahuan, kognitif, dan sikap pembelajar yang didapatkan melalui bantuan pihak lain.

Salah proses belajar dengan bantuan pihak lain terjadi di sekolah. Guru sebagai pihak yang membantu siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar. Dalam proses belajar, hal yang tidak terlewatkan adalah proses komunikasi guru dan siswa. Dalam proses ini guru berperan sebagai sumber pesan sedangkan siswa menjadi penerima pesan. Proses ini akan berhasil jika dia antara keduanya terdapat hubungan yang baik. Artinya, guru mampu menyampaikan pesan kepada siswa, dan siswa mempunyai kemampuan untuk menerima pesan. Sebaliknya proses komunikasi akan terhambat jika keduanya tidak mempunyai kemampuan untuk berkomunikasi.

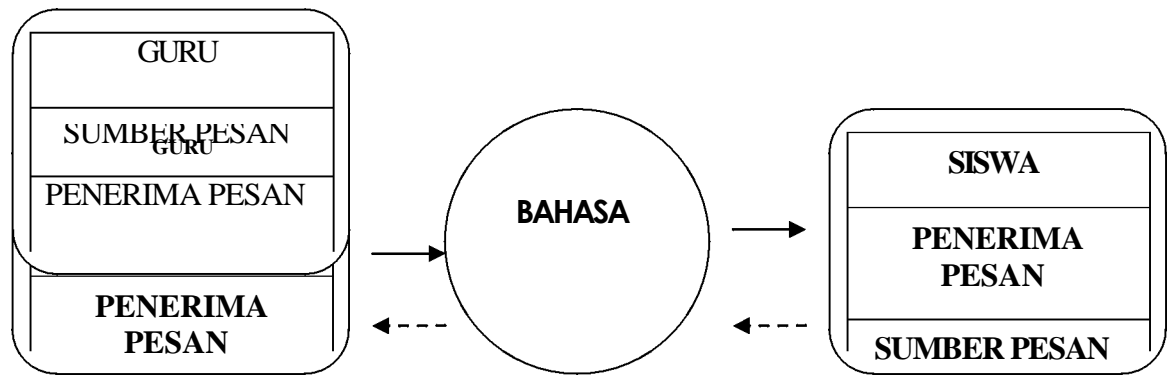
Proses komunikasi dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 1. Model Komunikasi Searah

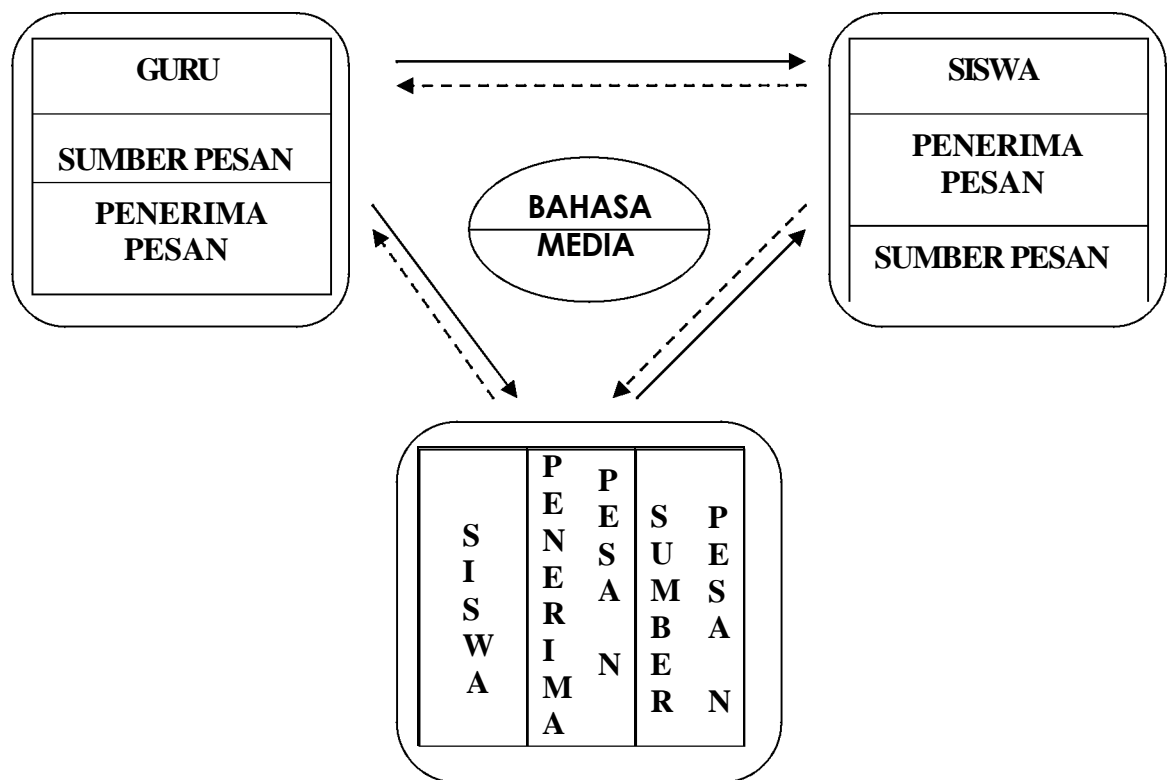
Dalam gambar di atas pesan (informasi) utamanya disampaikan oleh guru, dan siswa menjadi penerima pesan. Model komunikasi (1) seperti ini biasanya terjadi pada

pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Penggunaan metode ini banyak kelemahannya.



Gambar 2. Model Komunikasi Dua Arah

Model komunikasi ini lebih baik daripada model satu (1). Hal ini disebabkan telah adanya proses balikan dari penerima pesan menjadi sumber pesan. Pembelajaran dengan model ini adalah metode Tanya jawab atau diskusi kecil. Model ini setidaknya mengajak siswa untuk ikut sebagai pelaku komunikasi yang aktif dengan memberikan tanggapan terhadap yang disampaikan oleh guru.



Gambar 3. Model Komunikasi Multi Arah

Model ini lebih baik daripada kedua model sebelumnya. Model yang biasanya digunakan dalam metode diskusi ini banyak melibatkan banyak siswa. Diharapkan dengan banyaknya arak komunikasi maka informasi yang disampaikan lebih lengkap. Dan lagi sumber pesan yang berasal dari siswa mempunyai efek psikologi yang positif bagi perkembangan diri siswa.

## **RANGKUMAN**

Dalam proses pembelajaran Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam rangka mencapai tujuan belajar. Tujuan ini dapat berhasil jika dalam proses belajar tersebut siswa benar-benar melakukan aktivitas belajar, bukan hanya menerima informasi saja. Oleh sebab itu, diperlukan media belajar ketika siswa melakukan aktivitas belajar.

Dalam pembelajaran terdapat model-model interaksi, baik guru dan siswa maupun siswa dan siswa. Model tersebut dapat bersifat satu arah, dua arah, atau multi arah.

## **LATIHAN**

**Jelaskan dengan singkat dan tepat!**

1. Sebutkan alasan pentingnya menggunakan media dalam proses pembelajaran!
2. Jelaskan contoh interaksi pembelajaran yang bersifat satu arah!
3. Jelaskan contoh interaksi pembelajaran yang bersifat dua arah!
4. Jelaskan contoh interaksi pembelajaran yang bersifat multi arah!

## ***BAB II***

### ***KONDSEP MEDIA DALAM PEMBELAJARAN***



#### ***KOMPETENSI DASAR***

***Memahami konsep media pembelajaran***

#### ***TUJUAN***

- 1. Menjelaskan pengertian media pembelajaran***
- 2. Memaparkan manfaat penggunaan media pembelajaran***
- 3. Mendeskripsikan dasar-dasar penggunaan media pembelajaran***



## **2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Telah dibahas model-model komunikasi guru dan siswa. Ketiga model tersebut dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Model 1 dapat digunakan jika informasi yang disampaikan benar-benar hanya dapat diberikan oleh guru. Informasi tersebut merupakan hal baru yang sulit untuk ditemukan oleh siswa. Model 2 dapat digunakan jika siswa telah mengetahui setidaknya pokok permasalahan yang disampaikan. Dan model yang ketiga digunakan jika banyak siswa yang telah mengenal setidaknya pokok-pokok permasalahannya.

Dalam model-model tersebut terdapat hal penting yakni keberadaan bahasa sebagai alat komunikasi (media komunikasi). Sadiman (1990) mengartikan media sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan. Dengan bahasalah ide-ide atau gagasan baru disampaikan dari guru ke murid atau sebaliknya.

Sesuai dengan tingkatan kemampuan seseorang dalam belajar, maka dalam pembelajaran model-model tersebut dilengkapi dengan penggunaan selain media bahasa. Media tersebut dimaksudkan untuk memperjelas informasi yang dibahas. Media tersebut dikenal dengan media pembelajaran. Dalam gambar berikut ditunjukkan penggunaan media berdasarkan tingkat konkret-abstrak. Semakin tinggi usia siswa maka media yang digunakan pun dapat semakin abstrak.



Gambar 4. Piramida Pengalaman

Pengertian media sebenarnya sangat beragam. Hal ini disebabkan perbedaan sudut pandang dalam menyoroti media. Ada yang meninjau dari segi bentuk, fungsi ataupun tujuannya. Berikut berbagai pengertian media yang disampaikan oleh para ahli.

- Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi (Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan/AECT di Amerika).
- Media adalah sarana (prasarana) yang membantu proses pendidikan, sehingga tujuan pendidikan dapat berhasil dengan baik (Roestiyah, 1989).
- Teknologi pembawa pesan (informasi) yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan instruksional (Schramm, 1977).
- Media adalah segala jenis komponen dalam lingkungan yang dapat merangsang untuk belajar (Gagne, 1970).

- Media merupakan segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (Briggs,1970).
- Media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual beserta peralatannya (Asosiasi Pendidikan Nasional/NEA).

Berbagai pengertian yang disampaikan mempunyai persamaan, yakni bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga siswa dapat terangsang untuk belajar.

Roestiyah (1989) menyamakan pengertian *alat bantu* dan *media*. Media dalam pengajaran disebut alat bantu pengajaran. Pendapat ini didasarkan pada fungsi media atau alat bantu tersebut berfungsi untuk membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Sadiman (1990) membedakan *media* dengan *alat bantu pengajaran*. Menurutnya, *alat bantu pengajaran* mengacu pada alat-alat tertentu, biasanya peralatan visual, yang digunakan guru untuk membantu memperjelas uraiannya, memotivasi belajar, memberi pengalaman konkret, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Media bukan hanya merupakan alat bantu guru tetapi sebagai alat penyalur pesan. Dengan demikian media mempunyai jangkauan yang lebih luas daripada alat bantu mengajar. Pengertian ini muncul dengan adanya peralatan audio visual dan berbagai bentuk lain digunakan menyampaikan pesan. Dengan demikian, alat bantu pengajaran merupakan bagian dari media pendidikan. Telepon dianggap sebagai alat bantu mengajar, sedangkan gambar computer merupakan media. Komputer dianggap sebagai alat yang dapat menyampaikan informasi selain yang diberikan oleh guru.

## **2.2 Manfaat Media Pembelajaran**

Pada dasarnya pengertian media telah menunjukkan bahwa manfaat media adalah memperlancar proses interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, sehingga siswa dapat terbantu untuk belajar secara optimal. Kemp dan Dayton (dalam Irawan dkk) mengidentifikasi manfaat media dalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

- 1) Penyampaian materi perkuliahan dapat diseragamkan.
- 2) Proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Proses belajar lebih interaktif
- 4) Jumlah waktu belajar mengajar menjadi lebih efisien.

- 5) Kualitas belajar dapat lebih ditingkatkan.
  - 6) Proses belajar dapat dilakukan tidak hanya di kelas.
  - 7) Sikap positif siswa terhadap bahan belajar maupun proses belajar dapat ditingkatkan
  - 8) Peran guru berubah kearah yang lebih positif dan produktif
- Ibrahim menyatakan bahwa media dapat digunakan untuk mengatasi hambatan belajar, yakni untuk:

- 1) menghindari verbalisme;
- 2) membangkitkan minat/motivasi;
- 3) menarik perhatian murid;
- 4) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan ukuran;
- 5) mengaktifkan siswa dalam belajar;
- 6) mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar;

Roestiyah (1989:64) menambahkan bahwa manfaat media bagi siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Memperbesar/meningkatkan perhatian anak.
- 2) Mencegah verbalisme.
- 3) Memberikan pengalaman yang nyata dan langsung.
- 4) Membantu menumbuhkan pemikiran/pengertian yang teratur dan sistematis.
- 5) Mengembangkan sikap eksploratif (melakukan uji coba).
- 6) dapat berorientasi langsung dengan lingkungan dan memberi kesatuan.
- 7) Membangkitkan motivasi kegiatan belajar serta memberikan pengalaman yang menyeluruh.

Berbagai pendapat tersebut menunjukkan bahwa media sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media akan dapat membantu siswa sebagai subjek belajar, guru sebagai fasilitator, dan proses belajar mengajar itu sendiri.

## **2.3 Dasar-dasar Penggunaan Media dalam PBM**

### **2.3.1 Dasar Psikologis**

- 1) Persepsi atau pengenalan melalui alat indera akan jelas jika objek yang diamati jelas. Semakin kongkret obyek yang diamati, maka semakin jelas dan mudah dipahami (terutama pada anak-anak).
- 2) Pengalaman belajar dimulai dari hal yang kongkret menuju hal yang abstrak.

- 3) Hal pertama yang paling merangsang terjadinya proses belajar dapat mempengaruhi hasil belajar. Minat yang tinggi terhadap sesuatu dapat memotivasi untuk mempelajari obyek itu lebih mendalam.



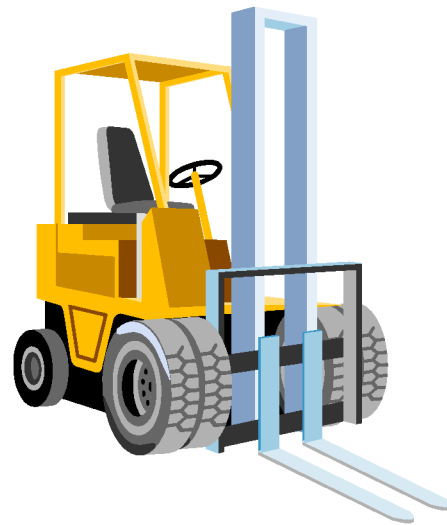
Gambar di atas menunjukkan bahwa seorang siswa yang mempelajari langsung objek pembelajarannya tampak menunjukkan minat yang tinggi. Hal ini tentu saja akan mendorong timbulnya motivasi belajar secara instrinsik

### **2.3.2 Dasar Teknologi**

Dalam proses pembelajaran dasar teknologi merupakan hal yang tidak boleh ditinggalkan, sebab pada dasarnya siswa belajar adalah untuk memenuhi kebutuhannya. Dalam rangka memenuhi kebutuhannya, siswa memerlukan teknologi. Oleh sebab itu, penggunaan media harus sesuai dengan teknologi yang ada.

Sebagai contoh, siswa yang berada di daerah pantai lebih baik mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan kelautan, misal kapal layar. Siswa tersebut harus mempelajari pengetahuan tersebut daripada harus mempelajari teknologi yang berkaitan dengan mesin angkut yang biasa digunakan di perusahaan-perusahaan. Pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan kapal layar lebih memberikan manfaat bagi

kehidupannya. Dengan demikian, berbagai media yang terkait dengan kapal layar dapat lebih mendukung keberhasilan pembelajarannya.



Berikut beberapa prinsip yang didasarkan pada teknologi dalam penggunaan media pembelajaran.

- 1) Penggunaan sumber belajar yang luas sesuai dengan kemajuan IPTEKS.
- 2) Pembelajaran mengutamakan prinsip individualisasi dan personalisasi yang didasarkan pada keunikan individu.
- 3) Pembelajaran sedapat mungkin dilaksanakan dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di lingkungannya.

## **Rangkuman**

Dalam pembelajaran faktor yang berperan dalam keberhasilan pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran terkadang disamakan dan dirancukan dengan alat pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mentransformasikan pengetahuan kepada siswa. Sementara alat pembelajaran atau alat peraga adalah segala sesuatu yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Jika media dapat menggantikan peran guru, maka alat peraga mewajibkan kehadiran dosen untuk mengoperasikan. Namun demikian terdapat pendapat juga bahwa media merupakan bentuk umum dari alat peraga.

Kehadiran media pembelajaran dalam proses pembelajaran pada dasarnya dimaksudkan untuk mengkonkretkan pengetahuan, keterampilan, pewarisan sikap.

Dengan demikian, media juga dapat memberikan/membantu guru, siswa, maupun pelaksanaan metode dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran hendaknya mempertimbangkan 2 (dua) prinsip dasar, yakni psikologis dan teknologi. Penggunaan harus dapat memotivasi siswa untuk belajar, memotivasi siswa untuk meningkatkan kualitas belajar, tetapi tetap memperhatikan bahwa media tersebut sesuai dengan kebutuhan belajar siswa.

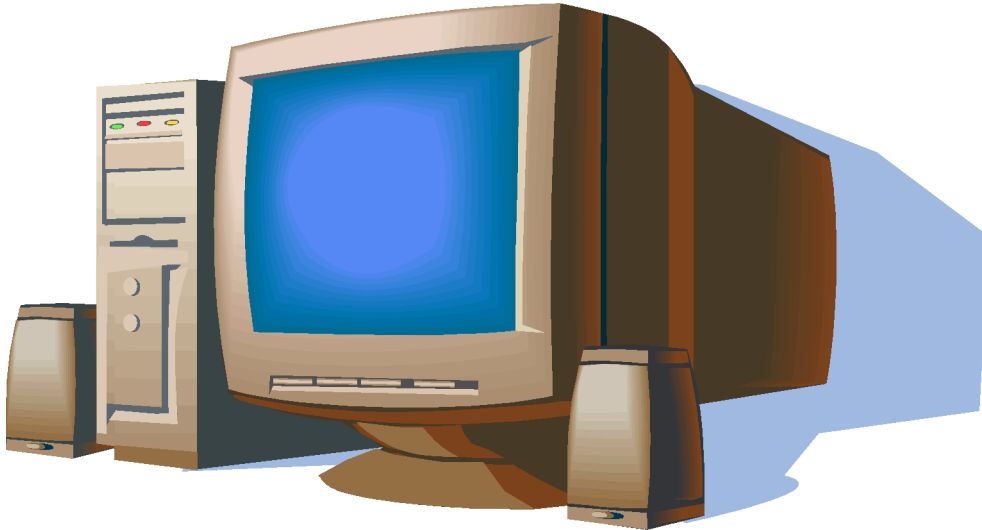
## **Latihan**

Jawablah dengan singkat dan tepat!

1. Jelaskan perbedaan alat peraga dan media pembelajaran!
2. Jelaskan manfaat yang dirasakan oleh guru bahasa Indonesia ketika menggunakan media!
3. Mengapa penggunaan media harus didasarkan pada aspek psikologis dan teknologi?

## ***BAB III***

### ***KLASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN***



#### ***KOMPETENSI DASAR***

***Memahami pengklasifikasian media pembelajaran***

#### ***TUJUAN***

- 1. Mengelompokkan media berdasarkan pengalaman siswa***
- 2. Mengelompokkan media berdasarkan indera yang disasar***
- 3. Mengelompokkan media berdasarkan kompleksnya peralatan***
- 4. Mengelompokkan media berdasarkan audiennya***
- 5. Mengelompokkan media berdasarkan konsep yang ingin dicapai***



Seperti yang telah disampaikan dalam bagian terdahulu, bahwa media dapat disoroti dari berbagai sisi. Dalam paparan berikut disajikan klasifikasi jenis-jenis media.

### 3.1 Tingkatan Pengalaman Siswa

Surakhmad (dalam Roestiyah) mengklasifikasikan media berdasarkan tingkatan pengalaman siswa menjadi tiga, yakni:

1) Benda benda sebenarnya;

Yang dimaksud benda sebenarnya adalah semua benda asli yang diacu. Benda-benda tersebut merupakan benda tiga dimensi.



2) Benda pengganti (tiruan), yakni semua tiruan benda baik bersifat dua dimensi maupun tiga dimensi; dan



3) Bahasa (lisan dan tulis), yaitu gambaran menggunakan bahasa, baik tulis, maupun lisan yang dimaksudkan untuk menjelaskan benda yang diacu.



### 3.2 Indera yang disasar

Bretz (1971) membagi media menjadi tiga, yakni:

- 1) media audio (suara), yaitu media yang menghasilkan atau memproduksi bunyi-bunyi tertentu.
- 2) media visual adalah media yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang objek yang bersifat dua dimensi. Penekanan media ini adalah penggunaan indera penglihatan untuk mengapresiasinya; dan
- 3) media gerak, media yang dapat menunjukkan gerakan dari objek yang disajikan. Dalam media ini dapat bersifat dua dimensi atau tiga dimensi, Yang diutamakan adalah penekanan pada gerakan objek. Selain itu juga dapat dilengkapi dengan bunyi-bunyi yang menunjang.

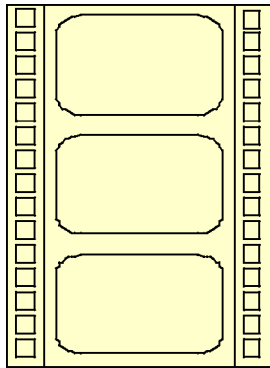
Pembagian yang lain mengelompokkan media menjadi empat yakni media audio, media visual, media audio visual, dan media tiga dimensi (Roestiyah, 1989:65). Dalam pembagian ini yang sedikit berbeda dari klasifikasi sebelumnya adalah penggolongan media audio visual, yaitu media yang memproduksi gambar-gambar atau tulisan yang dipadukan dengan bunyi-bunyian.

Pembagian sederhana tersebut dapat diklasifikasikan menjadi lebih detil. Gerlach dan Ely mengklasifikasikan media menjadi delapan kelompok, yakni:

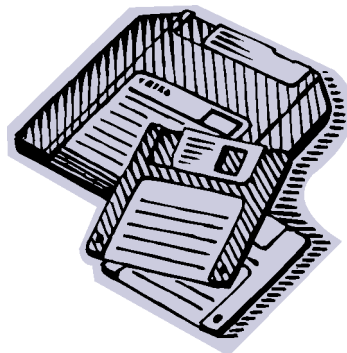
- 1) Benda sebenarnya, meliputi: orang, kejadian, objek, atau benda tertentu;
- 2) Protensi verbal, meliputi: media cetak kata-kata yang diproyeksikan melalui slide, transparansi, catatan di papan tulis, majalah
- 3) Presentasi grafis, meliputi: grafiks, peta, diagram, keterampilan atau sikap



- 4) Potret diam, meliputi: berbagai macam potret dari objek yang dipresentasikan melalui bukui, majalah, slide film;
- 5) Film (motion picture), meliputi, film atau video tape dari pemotretan/shoting benda sebenarnya ataupun animasi;



- 6) Rekaman suara, dapat menggunakan bahasa verbal ataupun efek suara atau musik;
- 7) Program dapat merupakan sikuen dari informasi baik verbal, visual, atau audio yang digunakan untuk merangsang respon siswa. Dapat juga merupakan program komputer (excel);



- 8) Simulasi, yakni tiruan dari keadaan yang sebenarnya.

### 3.3 Kompleksnya Peralatan

Berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya peralatan, media dapat dibedakan menjadi lima, yakni:

- 1) Media tanpa proyeksi dua dimensi (media yang menggunakan proyektor dan hanya mempunyai dua ukuran saja, yaitu panjang dan lebar).
- 2) Media tanpa proyeksi tiga dimensi (media tanpa menggunakan proyektor dan mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi)
- 3) Media audio (media yang memberikan rangsangan berupa suara)
- 4) Media proyeksi (media menggunakan proyektor)
- 5) ~~Telvisi~~

### 3.4 Audiennya

Berdasarkan audiennya, Schram mengklasifikasikan media sebagai berikut:

- 1) Media untuk audiens besar (kelompok besar)



- 2) Media untuk audiens kecil (kelompok kecil)





### 3) Media untuk individu



Schram juga mengklasifikasikan media berdasarkan pemakai media. Dalam tabel berikut dapat dilihat klasifikasi tersebut.

<b>Media</b>	<b>Kontrol</b>	<b>Portabel</b>	<b>Untuk di rumah</b>	<b>Siap setia p</b>	<b>Terkendali</b>	<b>Mandiri</b>	<b>Umpan Balik</b>
<b>Televisi</b>		Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
<b>Radio</b>		Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
<b>Film</b>		Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
<b>Video Kaset</b>		Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
<b>Slide</b>		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
<b>Film Strip</b>		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
<b>Audio Kaset</b>		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
<b>Piringan Hitam</b>		Tidak	?	Ya	Ya	Sulit	Tidak
<b>Buku</b>		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
<b>Teks Berprogram</b>		Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya

<b>Komputer</b>	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Ya
<b>Permainan</b>	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Ya

### 3.5 Konsep yang ingin Dicapai

Berdasarkan konsep yang ingin dicapai maka media dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

<b>Konsep Media</b>	<b>Info faktual</b>	<b>Pengenalan visual</b>	<b>Prinsip konsep</b>	<b>Prosedur</b>	<b>Umpan balik</b>	<b>Sikap</b>
<b>Visual diam</b>	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
<b>Film</b>	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Sedang
<b>Televisi</b>	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
<b>Obyek 3-D</b>	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
<b>Rekaman video</b>	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
<b>Pelajaran Terprogram</b>	Sedang	Sedang	Sedang	tinggi	Rendah	Sedang
<b>Demonstrasi</b>	Sedang	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
<b>Buku teks cetak</b>	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

### Rangkuman

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran sangat beragam. Pengklasifikasian yang dilakukan dapat dilakukan dengan menggunakan dasar klasifikasi berikut: (1) pengalaman siswa, (2) indera yang disasar, (3) kompleksnya peralatan, (4) audiennya, dan (5) konsep yang ingin dicapai.

Berdasarkan pengalaman yang didapatkan oleh siswa, media dapat dikelompokkan menjadi tiga, yakni benda sebenarnya, (2) benda tiruan, dan (3) menggunakan bahasa. Berdasarkan indera yang disasar, secara garis besar media dikelompokkan menjadi: (1) media audio, (2) media visual, (3) media gerak. Berdasarkan kompleksnya peralatan media, media dapat dikelompokkan menjadi: (1) media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, dan televisi. Selanjutnya berdasarkan audiennya, media

dikelompokkan menjadi media untuk audien besar, media untuk audien kecil, dan media untuk individu. Terakhir, berdasarkan konsep yang ingin dicapai, media dapat digunakan untuk mengenalkan info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, umpan balik, dan sikap.

## **Latihan**

Diskusikan dengan teman Anda untuk mengerjakan tugas berikut!

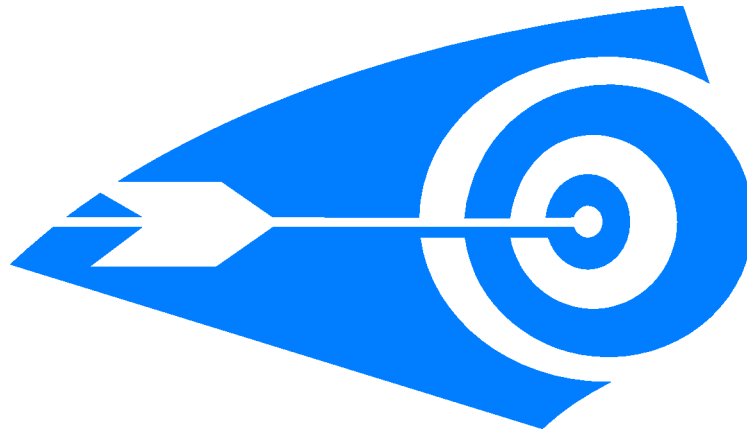
1. Sebutkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengelompokkan berdasarkan pengalaman yang didapatkan oleh siswa.



2. Sebutkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengelompokkan berdasarkan indera yang disasar.
3. Sebutkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengelompokkan berdasarkan kompleknya peralatan media.
4. Sebutkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengelompokkan berdasarkan audiennya.
5. Sebutkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang sesuai dengan pengelompokkan berdasarkan konsep yang ingin dicapai.

## ***BAB IV***

### ***PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN***



#### ***KOMPETENSI DASAR***

***Memahami pemilihan media pembelajaran***

#### ***TUJUAN***

- 1. Menentukan media pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran***
- 2. Menentukan media pembelajaran berdasarkan kesesuaian antara media dengan karakteristik materi***
- 3. Menentukan media pembelajaran berdasarkan tersedianya sarana dan prasarana penunjang***
- 4. Menentukan media pembelajaran berdasarkan karakteristik siswa.***

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik yang berbeda dengan matapelajaran yang lain. Oleh sebab itu, tidak semua media dapat digunakan untuk semua mata pelajaran. Bahkan dalam suatu pelajaran dimungkinkan kita menggunakan media yang bervariasi karena karakteristik materi yang disampaikan. Misal, media untuk menyampaikan konsep tentu berbeda media yang digunakan untuk menyampaikan prosedur. Dengan demikian, guru perlu teliti dan tepat memilih media yang akan digunakan, sehingga media benar-benar efektif dan efisien untuk memperlancar proses belajar mengajar.

Sebenarnya tidak ada aturan baku yang untuk memilih media matapelajaran tertentu. Namun demikian ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam memilih media, antara lain: (1) tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian antara media dengan karakteristik materi, (3) tersedianya sarana dan prasarana penunjang, dan (4) karakteristik siswa.

#### **4.1 Tujuan Pembelajaran**

Secara umum tujuan pembelajaran adalah perubahan kognitif, psikomotor, dan afektif siswa. Dalam taksonomi Bloom, ranah kognitif meliputi: (1) pengetahuan, (2) pemahaman, (3) aplikasi, (4) analisis, (5) sintesis, dan (6) evaluasi. Ranah psikomotor meliputi: (1) peniruan, (2) penggunaan, (3) ketelitian, (4) penyambungan, dan (5) naturalisasi. Selanjutnya, ranah afektif meliputi: (1) penerimaan (Receiving), (2) penanggapan (Responding), (3) penghargaan/penilaian (valuing), (4) pengorganisasian (organization), dan (5) penjatidirian (characterization).

Untuk masing-masing tingkatan dalam ranah-ranah tersebut diperlukan media tertentu. Namun demikian, media tertentu dimungkinkan dapat digunakan untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut. Semakin tinggi tujuan yang dicapai dibutuhkan media yang semakin kompleks. Media yang demikian biasanya berupa peralatan yang canggih sehingga mempunyai kemampuan mengantarkan siswa ke benda/keadaan sebenarnya yang lengkap. Sebagai contoh, media *televisi* dapat digunakan untuk mencapai tujuan ranah kognitif (pengetahuan, pemahaman, sintesis, analisis, evaluasi), ranah psikomotor (peniruan, penggunaan), dan afektif (penerimaan, penanggapan, penghargaan, dan pengorganisasian).

## **4.2 Kesesuaian media dengan materi**

Seperti yang telah disampaikan di awal, materi pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu antara materi yang satu dengan materi yang lain. Materi berupa konsep tentu menggunakan media yang berbeda dengan materi untuk menjelaskan prosedur. Begitu pula materi tentang budaya berbeda dengan materi ekonomi, fisika, biologi, dan bidang yang lain.

Seperti halnya kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, media tertentu juga dapat digunakan untuk mengajar materi yang berbeda, yaitu melihat dari sudut pandang yang berbeda terhadap media yang sama. Namun demikian, perlu dipertimbangkan lebih lanjut keefektifan penggunaan media.

## **4.3 Tersedianya sarana dan prasarana**

Sebaik-baiknya kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran dan materi, jika tidak ada sarana dan prasarana maka media tersebut tidak akan berguna. Sebagai contoh, penggunaan media LCD tidak ada gunanya jika tidak ada computer yang digunakan untuk menampilkan program yang akan ditaayangkan.

Pada dasarnya guru tidak selalu berorientasi pada media yang canggih dan modern jika sarana penunjangnya kurang memadai. Jika keadaan kurang menunjang, maka dibutuhkan kreativitas guru untuk mengadakan media yang dibutuhkan. Guru dapat menggunakan alam sekitar atau media sederhana yang terjangkau tetapi masih sesuai untuk mencapai tujuan dan materi yang disampaikan.

## **4.4 Karakteristik siswa**

Yang juga penting bagi pemilihan media sebenarnya terletak pada karakteristik siswa. Sebab, siswalah yang menjadi sasaran yang menikmati penggunaan media. Jika media yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa, maka akan sia-sialah penggunaan media tersebut.

Yang dimaksud dengan karakteristik siswa adalah usia, jenis kelamin, pengetahuan, lingkungan, minat, dan kesiapan mental siswa untuk menerima media itu sebagai sarana untuk mentransformasikan kognitif, psikomotor, afektif. Media yang digunakan untuk anak-anak tentu berbeda dengan media untuk remaja. Hal ini disebabkan perbedaan wawasan, kesiapan, dan minat.

Hakikat pemilihan media adalah keputusan untuk menggunakan media, mengadaptasi media atau tidak menggunakan media.

### **Rangkuman**

Menggunakan media pembelajaran bukanlah hal yang dapat dilakukan secara sembarangan, tanpa mempertimbangkan aspek-aspek tertentu. Untuk memberikan manfaat yang secara efektif, maka media yang digunakan harus mempertimbangkan aspek-aspek berikut, yakni: tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian antara media dengan karakteristik siswa, (3) tersedianya sarana dan prasarana penunjang, dan (4) karakteristik siswa.

### **Latihan**

Diskusikan dengan teman Anda, contoh konkret bahwa pemilihan media mempertimbangkan aspek tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, tersedianya sarana dan prasarana penunjang, dan karakteristik siswa!

**BAB V**  
**MEDIA PEMBELAJARAN**  
**KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA**



***KOMPETENSI DASAR***

***Memahami dan membuat media dalam pembelajaran bahasa Indonesia***

***TUJUAN***

- 1. Memaparkan media dalam pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara***
- 2. Memaparkan media dalam pembelajaran keterampilan membaca dan menulis***

Telah dinyatakan bahwa media yang dapat digunakan dalam pengajaran sangat bervariasi. Namun tidak semua media dapat digunakan untuk semua materi pelajaran. Setiap media mempunyai karakteristik tertentu. Dengan demikian untuk menggunakan media tertentu perlu memperhatikan kelemahan dan kelebihan media tersebut. Seperti yang dinyatakan bahwa jenis pengetahuan atau keterampilan yang diberikan. Berikut media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

### **5.1 Media Pembelajaran Keterampilan Menyimak dan Berbicara**

Karakteristik pembelajaran keterampilan menyimak dan berbicara adalah yang penggunaan bahasa Indonesia secara lisan. Oleh sebab itu, media pembelajaran yang sesuai adalah media-media yang berbasis media bahasa lisan atau yang disebut dengan media audio. Media audio dapat digunakan untuk dua jenis keterampilan berbahasa secara lisan.

Penggunaan media audio dimaksudkan untuk memberikan pengalaman melalui rangsangan yang bersifat lisan. Karakteristik pengetahuan yang disampaikan tidak bersifat umum, tetapi lebih mengkhhususkan pada materi-materi lisan. Inilah kelebihan sekaligus kelemahan media audio. Dianggap kelebihan karena dapat merangsang dan melatih daya pendengaran dan daya wicara siswa dengan lebih maksimal. Kelemahannya, tidak semua materi pelajaran dapat diwujudkan secara lisan.

Pada umumnya media yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah radio dan tape recorder. Perbedaan kedua media ini terletak pada teknis penggunaannya. Bunyi yang didengar melalui radio tergantung pada sumber siaran yang dipancarkan pada pemancar dari studio tertentu. Sebaliknya, tape recorder menghasilkan bunyi-bunyi yang dihasilkan dari pita /kaset/CD yang diputar. Bunyi yang dihasilkan oleh radio hanya dapat didengar sekali, sedangkan dengan tape recorder dapat dibunyikan sesuai dengan kemauan dan kebutuhan.

Seperti yang telah dinyatakan bahwa penggunaan radio dan tape recorder bukan hanya melatih pendengaran siswa saja, tetapi juga wicara siswa. Pada saat tertentu siswa dihalatih untuk menangkap pesan-pesan yang disampaikan melalui radio atau tape recorder. Di lain kesempatan/pembelajaran siswa dapat berlatih berbicara dengan merekam hasil pemroduksian bunyi-bunyinya. Hasil produksinya selanjutnya di analisis untuk mengetahui kelemahan dan kekuatannya.

Untuk mengetahui lebih lanjut penggunaan media tersebut, berikut diuraikan secara ringkas hal-hal yang terkait dengan kedua media tersebut.

### **1) Radio**

Radio adalah media auditif yang mudah sekali mendapat gangguan, baik secara alami maupun yang bersifat teknis. Kamunikasinya bersifat satu arah, sehingga siswa (pendengar) tidak dapat memberikan umpan balik. Kontrol terhadap pemahaman pendengar pun sulit dilakukan. Selanjutnya, jika penyajiannya tidak menarik, maka akan mudah dilupakan atau bahkan ditinggalkan.

Namun demikian, jika dipersiapkan secara matang dan diantisipasi hal-hal tersebut, maka radio dapat efektif untuk pembelajaran, terutama untuk melatih imajinasi pendengarnya. Kelebihan yang lain adalah kepraktisan media ini untuk dibawa ke berbagai tempat, karena daya jangkauannya yang cukup luas. Pada program-program tertentu, pendengar dapat mendapatkan informasi yang cukup aktual dan langsung dari penutur aslinya.

Untuk merancang media radio, ada 4 (empat) hal yang harus diperhatikan, yakni produksi siaran, pemancar, sistem modulasi, dan pesawat penerima. Bagian produksi bertugas untuk memproduksi suara yang akan disiarkan baik berupa suara penyiar, musik, ataupun penceramah. Berikutnya adalah pemancar atau transmitter merupakan seperangkat alat untuk menimbulkan gelombang pendukung (carrier wave) yang mendukung suara yang dihasilkan dari produksi siaran di studio. Suara dari studio yang disebut dengan modulasi disalurkan ke pemancar selanjutnya diudarakan sehingga dapat ditangkap oleh pesawat radio.

Yang dimaksud dengan sistem modulasi adalah cara pengaturan gelombang audio (signal audio) yang meliputi dua system: (1) amplitude modulasi (AM) berarti yang berubah pada gelombang audio ini adalah amplitudonya, frekwensinya tetap; (2) frekwensi modulasi (FM) berarti yang berubah adalah gelombang audio frekwensinya, amplitudonya tetap konstan.

Hal yang juga perlu mendapat perhatian adalah pendengar. Sebuah siaran dianggap berhasil jika apendengar tertarik pada program yang disiarkan. Oleh sebab itu perlu juga memperkirakan sifat-sifat dari pendengar, yakni:

- heterogen;
- pribadi;
- aktif;



- selektif.

Agar siaran radio berhasil, maka naskah siaran harus disiapkan, baik gaya bahasa, kelincahan, keragaman, musik, maupun sound effect.

## **2) Tape recorder**

Penggunaan tape recorder bersifat lebih sederhana daripada radio. Yang perlu dipersiapkan adalah kaset atau CD, dan tape recorder. Untuk menghindari ketidakjelasan suara dapat digunakan pengeras jika memang diperlukan (dalam ruang besar).

## **5.2 Media Pembelajaran Keterampilan Membaca dan Menulis**

Seperti halnya keterampilan menyimak dan berbicara yang dapat menggunakan media yang saling membantu, maka untuk keterampilan membaca dan menulis juga dapat menggunakan media yang saling menggantikan. Artinya hasil keterampilan membaca dapat digunakan untuk keterampilan menulis, sebaliknya hasil pembelajaran menulis dapat digunakan sebagai media keterampilan membaca.

Media yang terkait adalah media visual. Media visual merupakan media yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran, baik dalam pembelajaran menulis maupun pembelajaran keterampilan menulis. Media visual dapat berwujud gambar mati, gambar seri, kartun, poster, bagan, grafiks, peta. Media-media tersebut dapat digunakan sebagai media yang bersifat langsung maupun untuk menginspirasi terjadinya pembelajaran kedua keterampilan tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, media ini berfungsi:

- 1) memperjelas ide yang bersifat abstrak;
- 2) menarik perhatian siswa;
- 3) memberi gambaran sehingga lebih mudah diingat. Media ini dapat digunakan secara efektif bila memenuhi syarat berikut ini.

- 1) Autentik, mendekati keadaan yang sebenarnya;
- 2) Sederhana, artinya komposisinya jelas dan menunjukkan ide utama dalam gambar;
- 3) Mengandung gerak atau aktivitas;
- 4) Pengambilan gambar harus benar-benar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, bukan hanya dari segi kualitas gambar;

5) Indah, gambar dapat menarik perhatian siswa.

Kelebihan media visual ialah:

- 1) lebih kongkret daripada media verbal;
- 2) mengatasi keterbatasan ruang;
- 3) mengatasi keterbatasan pengamatan (ukuran);
- 4) memperjelas suatu masalah untuk bidang apa saja dan usia berapa saja;
- 5) murah ;
- 6) mudah dibuat; dan mudah digunakan.

Sedangkan kelemahan media ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media yang dibuat terkadang masih terlalu umum (abstrak) daripada benda sebenarnya;
- 2) Visual yang digunakan terkadang kurang tepat untuk tujuan pembelajaran tertentu; dan
- 3) Tidak semua guru dapat membuatnya.

Selain media yang bersifat visual, keterampilan membaca dan menulis juga dapat menggunakan media yang berupa fakta yang ada dalam kehidupannya. Fakta-fakta yang dipahami tersebut bersifat kongkret atau yang disebut dengan media tiga dimensi. Namun tidak semuanya dapat dijangkau. Hal ini dimungkinkan adanya hambatan yang ada, baik yang bersifat keterbatasan siswa, maupun keterbatasan fakta tersebut untuk dihadirkan. Untuk itu diperlukan media pengganti.

Penggunaan media tiga dimensi dapat dilakukan dengan dua cara, yakni: membawa benda tersebut ke kelas (siswa); dan membawa siswa ke tempat benda/fakta itu berada. Kegiatan membawa benda atau mensimulasikan fakta tersebut ke dalam kelas dapat dilakukan oleh guru maupun siswa.

Peristiwa atau fakta yang ada dalam masyarakat dapat memberikan efek positif pada siswa. Dengan kegiatan ini, siswa dapat lebih:

- (1) terbangkitkan minat dan motivasinya untuk belajar;
- (2) didorong untuk berlatih menemukan sendiri pengetahuannya, menganalisa temuannya dan melatih keterampilannya untuk selalu menemukan hal-hal baru.

Media proyeksi adalah media yang menggunakan alat bantu proyektor untuk memantulkan visual yang ingin ditampilkan. Media yang tergolong media ini adalah

OHP dan film (visual atau audio visual). Berikut penjelasan masing-masing media tersebut.

### **1) OHP**

OHP atau Over Head Projector adalah media yang memancarkan visual dari transparansi yang ditayangkan ke layar di belakang narator. Dalam penggunaannya OHP memerlukan transparansi yang berisi informasi yang disampaikan dan proyektor. OHP merupakan media proyeksi yang paling sederhana.

Yang perlu diperhatikan dalam pengoperasian OHP adalah sebagai berikut.

- (1) Periksa tegangan sumber listrik dan sesuai tegangan dengan peralatan.
- (2) hubungkan OHP dengan sumber listrik.
- (3) Tekan tombol ke posisi on.
- (4) Letakkan pada posisi yang benar (di atas stage)
- (5) Atur posisi lens head assembly dan posisi OHP.
- (6) Atur tombol pengatur focus.

### **2) Film**

Film merupakan media yang lebih kompleks. Media film dapat dibedakan menjadi microform reader, film rangkai (film strip) , film bingkai (slide projector), film gelang, dan film 35mm/70mm.

Microform reader adalah alat untuk membaca informasi yang dicetak dalam bentuk micro film. Film yang berbentuk gulungan disebut dengan microfilm (yang digunakan biasanya ukuran 16mm/35mm), sedangkan yang berbentuk lembaran disebut dengan microfiche.

Film rangkai disebut juga film strip. Perbedaan utama dengan film bingkai adalah rangkaian film yang berkesinambungan sehingga membentuk jalinan yang utuh, sedangkan film bingkai berisi satu informasi untuk setiap film yang dibingkai. Jika-film-film itu dirangkai sehingga membentuk kesatuan (berbentuk lingkaran) maka disebut film gelang. Karena kecepatan putarnya, efek visual dari film ini menunjukkan adanya gerak. Biasanya menggunakan ukuran 8mm.

Pada masa akhir-akhir ini teknologi yang semakin canggih juga membantu menyediakan media pembelajaran yang juga modern. Hal ini sesuai dengan perkembangan IPTEKS yang semakin pesat. Penggunaan media yang modern makin mempermudah dan memperjelas informasi yang disampaikan oleh guru.

Yang tergolong dalam media ini antara lain, osciloskop, televisi, VCD player, dan computer. Penggunaan media ini memerlukan ketrampilan dan perencanaan guru yang baik, baik program maupun pelaksanaannya.

Yang banyak menjadi kendala dalam penggunaan media ini adalah ketersediaan dana sekolah. Masih banyak di beberapa tempat yang penyediaan media ini sulit untuk dipenuhi. Namun demikian, untuk menunjang pembelajaran kiranya diperlukan penyediaan barang ini walaupun sangat minim.

## **RANGKUMAN**

Pembelajaran bahasa lebih menekankan pada unsur mendapatkan keterampilan berbahasa yang meliputi empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Untuk menunjang pembelajaran tersebut dapat digunakan media-media yang dimaksudkan untuk menginspirasi maupun digunakan sebagai alat peraga.

## **LATIHAN**

Buatlah media yang digunakan dalam pembelajaran berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, atau menulis!

# .CAJWPI~A~

## FORMAT EVALUASI MEDIA

1. Judul :  
.....  
.....
  2. Sumber :  
.....  
.....
  3. Prosedur :  
.....
  4. Tanggal Hak Cipta : Harga  
..... :
  5. Format (buku, film, video,dst):  
.....
  6. Uraian Format : Suara ..... Warna ..... Hitam/Putih  
.....
  7. Bidang Studi :  
.....
  8. Akan digunakan pada (jurusan/tingkat) :  
.....
  9. Tujuan Pembelajaran yang harus diselesaikan :  
.....  
.....  
.....  
.....
  
  10. Siswa yang menjadi sasaran :  
.....
  11. Jumlah yang dilayani/tahun :  
.....
  12. Lingkari nomor skala yang mendekati penilaian anda.  
Buruk..... Bagus
- |                                       |   |   |   |   |   |
|---------------------------------------|---|---|---|---|---|
| Kesesuaian dengan tujuan              | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kosa kata                             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Penyusunan Materi                     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Isi Materi                            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kemungkinan Bertahan lama             | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kecepatan presentasi                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kesesuaian untuk berbagai jenis siswa | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas validasi prosedur            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

- |                           |   |   |   |   |   |
|---------------------------|---|---|---|---|---|
| Kualitas pedoman guru     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas suara            | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Kualitas gambar/visual    | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. Penilaian secara umum | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
14. Apakah akan digunakan oleh pengajar/jurusan lain? ...ya;...tidak
15. Apakah anda akan mempergunakannya? ..... ya;...tidak
16. Apakah diperlukan alat atau sarana untuk menggunakannya?...ya; ...tidak
17. Saran pembelian : ..... sekarang.

.....nanti

.....tidak usah

Saran dan komentar :

.....

.....

.....

.....