

Indah Mei Diastuti, M.Pd

# METODE PBL MELALUI MEDIA *MARQUEE*



PENERBIT  
LPPM UNHAS Y TEBUIRENG JOMBANG  
2020



# **METODE PBL MELALUI MEDIA MARQUEE**

Indah Mei Diastuti, M.Pd

Penerbit,



**LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG**

**2020**

# Metode PBL Melalui Media Marquee

**ISBN:978-623-7872-36-8**

Hak Cipta pada Penulis,

Hak penerbitan pada LPPM Unhasy Tebuireng Jombang. Bagi mereka yang ingin memperbanyak sebagian isi buku ini dalam bentuk atau cara apapun harus mendapatkan izin tertulis dari penulis dan penerbit LPPM Unhasy Tebuireng Jombang.

**Penulis:**

Indah Mei Diastuti, M.Pd

**Editor:**

Sri Widoyoningrum, ST., M.Pd

**Layout**

Sri Widoyoningrum, ST., M.Pd

**Desain Sampul:**

Sri Widoyoningrum, ST., M.Pd



**Penerbit:**

**LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG**

Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Diwek, Jombang, Jawa Timur Gedung B UNHASY

Lt.1, Telp: (0321) 861719 E-mail: [lppm.unhasy@gmail.com](mailto:lppm.unhasy@gmail.com) Website

<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

All Right Reserved

Cetakan I, November 2020

## KATA PENGANTAR

---

---

Buku ini disusun berdasarkan pengalaman penulis di dunia pendidikan sebagai dosen mata kuliah inovasi pembelajaran. Buku ini memberikan manfaat bagi pembaca, karena isi buku ini membeda metode pembelajaran problem basic learning (PBL) dengan yang lainnya karena memasukkan media marquee di dalam metode tersebut. Metode tersebut adalah beberapa pengembangan metode pembelajaran yang telah dikembangkan. Tahapan seperti Orientasi peserta didik terhadap masalah, Mengorganisasikan peserta didik, Membimbing penyelidikan individu dan kelompok, Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah telah diulas secara tajam di buku ini. Semoga pembaca nantinya mendapatkan refrensi penuh tentang metode pembelajaran PBL melalui media Marquee dalam buku ini.

**Dr. Resdianto Permata Raharjo, M.Pd**

## **PRAKATA**

---

---

Buku ini berisi tentang metode pembelajaran PBL melalui media marquee, dimana media maquee ini masih jarang digunakan untuk media pembelajaran dalam hal ini pembelajaran PBL yang merupakan pembelajaran yang berfokus pada sebuah permasalahan yang dimunculkan atau ditemukan oleh peserta didik untuk dipecahkan bersama-sama hingga muncul sebuah kesimpulan. Namun dalam buku ini metode pembelajaran PBL melalui media marquee bisa digunakan atau diterapkan pada semua jenjang pendidikan mulai TK sampai perguruan tinggi, selain itu buku ini juga bisa digunakan dalam semua bidang studi yang menerapkan metode pembelajaran PBL pada pembelajarannya.

Ucapan terimakasih penulis yang pertama kepada sang Kholik Allah SWT yang memberikan kesehatan ilmu yang bermanfaat kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini. Kedua ucapan penulis sampaikan kepada pihak –pihak yang telah membantu dalam proses penerbitan buku ini. Dan yang ketiga kepada keluarga penulis tercinta terimakasih atas dukungannya dan doanya

# DAFTAR ISI

---

---

<b><u>KATA PENGANTAR</u></b> .....	iii
<b><u>PRAKATA</u></b> .....	iv
<b><u>DAFTAR ISI</u></b> .....	v
<b><u>BAB 1 Metode Pembelajaran PBL</u></b> .....	1
<b><u>A. Tujuan Pembelajaran</u></b> .....	1
<b><u>B. Pendahuluan</u></b> .....	2
<b><u>C. Pengertian Metode PBL</u></b> .....	3
<b><u>D. Tujuan Metode PBL</u></b> .....	7
<b><u>E. Karakteristik Metode PBL</u></b> .....	100
<b><u>F. Langkah- langkah dalam Pembelajaran PBL</u></b> .....	15
<b><u>G. Kelebihan dan Kelemahan Metode PBL</u></b> .....	18
<b><u>H. Evaluasi / Soal Latihan</u></b> .....	211
<b><u>BAB 2 Media Marquee</u></b> .....	24
<b><u>A. Tujuan Pembelajaran</u></b> .....	24
<b><u>B. Pendahuluan</u></b> .....	24
<b><u>C. Media Pembelajaran</u></b> .....	25
<b><u>D. Fungsi Media Pembelajaran</u></b> .....	29
<b><u>E. Manfaat Media Pembelajaran</u></b> .....	32
<b><u>F. Evaluasi / Soal Latihan</u></b> .....	38
<b><u>BAB 3 Penerapan Metode Pembelajaran melalui Media Marquee</u></b> .....	43
<b><u>A. Tujuan Pembelajaran</u></b> .....	43
<b><u>B. Pendahuluan</u></b> .....	43
<b><u>C. Hal -hal yng Dipersiapkan</u></b> .....	44
<b><u>D. langkah -langkah Pembelajaran Melalui Media Marquee</u></b> .....	58
<b><u>E. Evaluasi / Soal Latihan</u></b> .....	64
<b><u>DAFTAR PUSTAKA</u></b> .....	71
<b><u>BIOGRAFI PENULIS</u></b> .....	73



# BAB 1

## Metode Pembelajaran PBL

### A. Tujuan Pembelajaran

Pada bab 1 buku ini berisikan tentang metode pembelajaran model PBL atau disebut problem based learning. Tujuan dari mempelajari metode pembelajaran PBL diharapkan mahasiswa mengerti dan memahami serta mampu menggunakan atau mengaplikasikan metode pembelajaran PBL ketika mahasiswa terjun Praktek pengalaman lapangan atau selesai kuliah mereka adalah calon guru secara tidak langsung akan menjadi guru dan pasti membuat RPP sebagai bahan ajar. Selain itu tujuan lainnya adalah agar mahasiswa dapat juga membedakan antara model pembelajaran PBL dengan metode pembelajaran PBL, Problem Based Learning (PBL) di Indonesia lebih dikenal dengan belajar berbasis masalah. Beberapa ahli menyebut PBL sebagai model pembelajaran tetapi adapula ahli yang menyebutnya sebagai metode pembelajaran. Perbedaan pokok antara model pembelajaran dengan metode pembelajaran adalah pada model pembelajaran sintaksnya relatif sudah ada langkah-langkahnya sesuai dengan yang ditetapkan oleh ahli yang mengungkapkannya, sedangkan dalam metode pembelajaran guru masih diberi keleluasaan dalam bervariasi (Warsono & Hariyanto, 2013: 147). Dimana dalam buku ini metode pembelajaran PBL dikombinasikan dengan media pembelajaran Marquee. Media marquee adalah media yang biasanya digunakan dalam membaca cepat atau media ini bisa disebut sebagai tulisan berjalan yang disajikan bentuk teks yang berjalan dalam video yang ditayangkan ketika proses pembelajaran PBL tujuan agar siswa focus membaca teks sampai mereka menemukan permasalahan yang akan didiskusikan.

## **B. Pendahuluan**

Kita mengetahui bahwa dalam pembelajaran dimana ada guru dan siswa bersama dalam proses belajar menuju suatu tujuan bersama yaitu keberhasilan dalam mencapai materi yang ditetapkan sesuai pedoman kurikulum. Proses pembelajaran tidak lepas dari apa yang dinamakan metode pembelajaran karena metode pembelajaran sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam memahami materi. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbang kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, dan mengakibatkan tujuan dari pembelajaran tidak dapat maksimal, misalnya yang sering kita jumpai pada proses belajar mengajar, seringkali pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa, sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar hal ini berdampak buruk pada hasil belajar siswa. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan adanya guru yang kreatif, profesional, bahan ajar yang memadai, media yang menarik, serta metode dan sumber belajar yang memadai tentu akan menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Oleh karena itu keseimbangan antara beberapa faktor pendukung proses belajar tersebut akan turut serta dalam menciptakan proses pembelajaran yang menari, menyenangkan untuk mencapai tujuan intruksional pembelajaran. Nah apa sih metode pembelajaran itu menurut Sunendar (2011:56) metode pembelajaran adalah cara kerja yang sistematis untuk memudahkan pelaksanaan berbagai kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan atau ditentukan. Sementara menurut Sutikno (2014: 33) metode adalah suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu. Jadi metode sangat penting untuk mendukung pembelajaran, banyak sekali metode dalam pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar salah satunya adalah metode pembelajaran yang bersifat mengarahkan peserta didik untuk berfikir memecahkan

masalah yang telah diberikan oleh pendidik yaitu metode pembelajaran PBL atau disebut Problem based learning.

### **C. Pengertian Metode PBL**

Kita semua mengetahui betapa penting kegiatan proses belajar mengajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dan pendidik sama-sama memahami tujuan akhir dari proses belajar, yaitu hasil yang tidak mengecewakan. Metode pembelajaran salah satu komponen terpenting di dalam proses pembelajaran, dewasa ini sudah banyak bermunculan metode pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif. Telah disinggung sedikit dipendahuluan metode PBL merupakan salah satu dari sekian banyak metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar. Problem basic learning atau sering disebut dengan PBL mungkin bagi seorang pendidik atau guru kata PBL sudah tidak asing lagi ditelinga kita, bahkan mungkin kita sudah pernah menerapkan dalam proses pembelajaran di kelas kita. PBL merupakan salah satu metode yang dapat dikembangkan dan digabungkan dengan media pembelajaran lain yang dapat mendukung pembelajaran yang menggunakan metode PBL sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Bagi yang belum mengetahui apa itu PBL berikut akan dijelaskan secara singkat apa itu pengertian PBL, kriteria PBL, tujuan PBL, dan ciri-ciri PBL.

Sugiharto dalam Haris (2008), menjelaskan proses pembelajaran dengan metode PBL dimulai dengan presentasi problem. Problem dapat dipresentasikan dalam bentuk pasien yang sesungguhnya, pasien simulasi, audiovisual dan skenario. Problem yang diambil adalah masalah – masalah yang umum ditemukan ditempat praktek atau masalah – masalah kesehatan komunitas. Menurut Semerci (2013), PBL adalah salah satu bentuk dari model belajar aktif yang mendukung fleksibilitas dan kreativitas dalam belajar. PBL merupakan suatu metode dalam belajar dimana mahasiswa berhadapan dengan masalah yang akan mereka hadapi pada dunia nyata yaitu, mengembangkan keterampilan seperti pemecahan masalah dan fokus pada penguasaan akan materi tersebut. Tujuannya adalah untuk mengajarkan pengetahuan dasar dan

keterampilan untuk memecahkan masalah. Berdasarkan definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa komponen utama dalam PBL adalah masalah yang digunakan untuk menstimulasi proses belajar. Problem Basic Learning menjadi pilihan dalam pengajaran dikarenakan metode ini mengarahkan siswa atau peserta didik untuk memecahkan sebuah permasalahan yang diberikan oleh guru atau pendidik sebagai awal mereka melakukan sebuah didkusi.

Problem based learning pertama kali diperkenalkan pada tahun 1970-an di Universitas Mc Master Fakultas Kedokteran Kanada, sebagai satu upaya menemukan solusi dalam diagnosis dengan membuat pertanyaan-pertanyaan sesuai situasi yang ada” (Rusman, 2011). Sedangkan menurut Wina, (Suyandi, 2013:129) mengatakan problem based masalah (PBL) pertama kali dipopulerkan oleh Barrows dan Tamblyn (1980) pada akhir abad ke-20, pada awalnya PBL dikembangkan didunia pendidikan kedokteran. Akan tetapi sekarang PBL telah dipakai disemua jenjang pendidikan. Setelah kita mengetahui kalau Problem based learning dimulai dari pendidikan kedokteran. Selanjutnya menuju definisi model pembelajaran problem based learning. Menurut Tan (dalam Rusman,2011:232) “ pembelajaran problem based learning adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada”. Menurut Newbledan Cannon (dalam Gintings, 2008:210), dijelaskan: Model pembelajaran problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang mengacu siswa untuk memecahkan masalah, guru berperan tutor yang membantu mereka mendefinisikan apa yang 16 mereka tidak tahu dan yang perlu mereka ketahui untuk memahami dan dapat memecahkan masalah yang diberikan oleh guru.

Pengertian PBL sendiri menurut Saragih, dkk (2016) Problem based learning (PBL) adalah model pembelajaran yang potensial mengarahkan peserta didik memecahkan masalah. Teori belajar yang mendasari PBL adalah teori penemuan yang mengarahkan peserta didik membentuk pengetahuan secara aktif (Simatupang & Purnama, 2019: 9). Problem Based Learning adalah model pembelajaran yang dirancang

dan dikembangkan untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. Pembelajaran PBL dilaksanakan secara berkelompok kecil, sehingga semua siswa terlibat dalam proses tersebut. Guru berperan sebagai fasilitator yang memfasilitasi belajar dalam kelompok dan belajar individu. Guru mengarahkan upaya siswa dengan mengajukan pertanyaan saat siswa berusaha memecahkan masalah (Riyanto:2010)

Menurut Rideout, (2006) peserta didik dalam proses PBL diminta untuk memprioritaskan kebutuhan pembelajaran, menetapkan sasaran dan tujuan pembelajaran dan menentukan sumber untuk rujukan. Sebuah rencana pembelajaran bermanfaat untuk mengorganisasi tugas tersebut karena rencana ini memungkinkan peserta didik bekerja secara sistematis melalui setiap komponen tugas tersebut. Penyampaian rencana pembelajaran dalam kelompok juga dapat meningkatkan proses kelompok yaitu dengan membiarkan anggota kelompok secara mandiri mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran bersama dan memfokuskan pembelajaran pada tujuan kelompok. Pembelajaran dengan PBL memberikan kesempatan kepada siswa untuk menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks untuk belajar tentang keterampilan pemecahan masalah, memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Menurut Arends (2008: 52) bahwa situasi masalah yang baik harus memenuhi 5 kriteria berikut. 1) Masalah yang autentik. Masalah yang dihadirkan harus dikaitkan dengan pengalaman riil siswa dan bukan dengan prinsip-prinsip akademis tertentu. 2) Masalah yang tidak jelas, sehingga menimbulkan misteri dan teka-teki. Masalah yang tidak jelas tidak dapat diselesaikan dengan cara sederhana dan membuktikan solusi-solusi alternatif. 3) Masalah seharusnya bermakna bagi siswa sesuai dengan tingkat perkembangan intelektualnya 4) Masalah yang diberikan cukup luas sehingga memberikan kesempatan pada guru untuk memenuhi tujuan instruksionalnya, tetapi tetap dalam batas yang jelas bagi pelajarannya dalam hal waktu, ruang, dan keterbatasan sumber daya. 5) Masalah yang baik harus mendapatkan manfaat melalui usaha kelompok, bukan justru dihalangi. Menurut teori konstruktivisme, keterampilan berpikir dan memecahkan masalah dapat dikembangkan

jika siswa melakukan sendiri, menemukan, dan memindahkan kekomplekan pengetahuan yang ada. Dalam hal ini, secara spontanitas siswa akan mencocokkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah dimilikinya, kemudian membangun kembali aturan pengetahuannya jika terdapat aturan yang tidak sesuai. Oleh karena itu, guru hendaknya mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membantu siswa berlatih menggunakan kemampuan berpikir dalam menyelesaikan masalah. Dari pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan metode pembelajaran problem based learning adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menuntut siswa untuk dapat menemukan permasalahan dan dapat memecahkan masalah tersebut dengan melalui proses berpikir yang memerlukan pengetahuan baru. Karena disini siswa dituntut untuk menemukan masalah maka siswa harus memiliki konsentrasi yang tinggi serta berpikir secara kritis.

Problem based learning (PBL) memiliki gagasan bahwa pembelajaran dapat dicapai jika kegiatan pendidikan dipusatkan pada tugas-tugas atau permasalahan yang otentik, relevan, dan dipresentasikan dalam suatu konteks. Sehingga dapat diartikan bahwa metode PBL adalah proses pembelajaran yang titik awal pembelajarannya berdasarkan sebuah masalah dalam kehidupan nyata atau sehari-hari lalu dari masalah ini siswa dirangsang untuk mempelajari masalah berdasarkan atas pengetahuan dan pengalaman yang telah mereka miliki sebelumnya (prior knowledge) sehingga dari prior knowledge ini akan terbentuk pengetahuan dan pengalaman yang baru karena PBL merupakan satu proses pembelajaran di mana masalah merupakan pemandu utama ke arah pembelajaran tersebut dan diskusi dengan menggunakan kelompok kecil merupakan poin utama dalam penerapan PBL. Dengan demikian, masalah yang ada digunakan sebagai sarana agar peserta didik dapat belajar sesuatu yang dapat menyokong keilmuannya.

## **D. Tujuan Metode PBL**

Apa yang kita lakukan pasti memiliki tujuan yang ingin kita tuju, begitu juga dengan dengan sebuah metode PBL tentu memiliki tujuan untuk apa metode PBL digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan dari metode PBL adalah untuk mengajarkan siswa berfikir kritis dalam menemukan masalah dan memecahkan permasalahan yang sudah ditemukan dengan berdiskusi kecil, permasalahan yang diberikan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari tujuannya agar siswa juga bisa menyelesaikan permasalahan dengan mengkaitkan pengalamannya. Menurut para ahli tujuan PBL adalah untuk mengarahkan peserta didik mengembang kemampuan belajar kolaboratif. Martinis Yamin (2011, h.25), sedangkan tujuan PBL menurut Rusman (2010: 238) yaitu penguasaan isi belajar dari disiplin heuristik dan pengembangan keterampilan pemecahan masalah. PBL juga berhubungan dengan belajar tentang kehidupan yang lebih luas (*lifewide learning*), keterampilan memaknai informasi, kolaborasi dan belajar tim, dan keterampilan berpikir reflektif dan evaluatif. Tujuan PBL yaitu membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan mengatasi masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik dan menjadi pembelajar yang mandiri (Trianto :2010). Rusman (2011: 230) menyatakan PBL juga memfasilitasi keberhasilan memecahkan masalah, komunikasi, kerja kelompok dan keterampilan interpersonal dengan lebih baik. Melalui PBL siswa memperoleh pengalaman dalam menangani masalah-masalah yang realistis, dan menekankan pada penggunaan komunikasi, kerjasama, dan sumber-sumber yang ada untuk merumuskan ide dan mengembangkan keterampilan penalaran. Dari pendapat tersebut hamper memiliki tujuan yang sama tentang metode pembelajaran PBL yakni bertujuan memberikan permasalahan yang harus dipecahkan bersama-sama dengan teman sekelompok diskusinya selain mempunyai tujuan memecahkan masalah juga melatih siswa mampu berkolaborasi dengan teman satu tim atau kelompok dengan kata lain juga bertujuan melatih kekompakan dalam berdiskusi.

Muslimin Ibrahim (2000:7) menjelaskan tujuan PBL Pembelajaran berdasarkan masalah tidak dirancang untuk membantu guru memberikan informasi sebanyak-banyaknya kepada siswa, akan tetapi pembelajaran berbasis masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berfikir, pemecahan masalah, dan ketrampilan intelektual, belajar berbagai peran orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajar yang mandiri. Adanya PBL juga menghasilkan salah satu keterampilan yang diharapkan oleh pendidik dan dapat melatih mahasiswa untuk aktif berdiskusi dan berpikir secara sistematis. Masalah sering dihadapi berupa kasus nyata ataupun telaah kasus yang digunakan sebagai 13 stimulus dalam pembelajaran tersebut menuntut mahasiswa untuk aktif sharing mengenai informasi yang diberikan, hal itu bertujuan agar mahasiswa memiliki pengetahuan yang baru kaitanya dengan kasus penyakit yang sering ditemui di klinik (Wahyuningsing & Santoso, 2013). Dari pengertian ini kita dapat mengetahui bahwa pembelajaran berbasis masalah ini difokuskan untuk perkembangan belajar siswa, bukan untuk membantu guru mengumpulkan informasi yang nantinya akan diberikan kepada siswa saat proses pembelajaran. Pendapat ini hampir sama dengan pendapat Harsono (2004), menyebutkan bahwa PBL memiliki tujuan:

1.) Self directed learning. Mahasiswa harus mampu menggunakan pengalaman diskusi mereka sebagai simulasi untuk pembelajaran lebih lanjut dan bagaimana mereka belajar mandiri.

2.) Critical reasoning and problem solving. Melalui diskusi kelompok mahasiswa akan terbiasa akan tahap - tahap dalam penalaran klinik, mulai dari identifikasi masalah, identifikasi hipotesis, uji hipotesis, identifikasi isu belajar,

sampa indentifikasi dan penggunaan sumber – sumber belajar secara tepat.

3.) Communication skills. Mahasiswa biasa melatih keterampilan komunikasi secara efektif melalui diskusi kelompok kecil karena adanya interaksi personal yang lebih intensif. Pelatihan kepemimpinan dari mahasiswa juga merupakan salah satu dari communication skills, bagaimana mahasiswa mampu memimpin diskusi kecil kelompoknya.

4.) Self and peer evaluation. Mahasiswa akan terlatih dan terampil menilai kekuatan dan kelebihan diri, serta kekuatan dan kelemahan rekan diskusi sehingga dapat mengembangkan strategi untuk peningkatan.

5.) Support. Mahasiswa akan memperoleh dukungan emosi, interaksi sosial serta perkembangan diri yang berefek positif.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran berbasis masalah (problem based learning) bertujuan untuk: membantu siswa mengembangkan ketrampilan berfikir dan ketrampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang otentik, menjadi siswa yang mandiri, untuk bergerak pada level pemahaman yang lebih umum, membuat kemungkinan transfers pengetahuan baru, mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif, meningkatkan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu siswa belajar untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi baru, serta Ciri-Ciri Pembelajaran Berbasis Masalah.

Dapat disimpulkan juga bahwa Tujuan penggunaan metode pembelajaran problem based learning pada proses pembelajaran juga untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan permasalahan yang peserta didik alami, meningkatkan keterampilan sosial peserta didik yang didapatkan dari interaksi antar anggota kelompok, memperluas

pemahaman konsep belajar pada diri mereka masing - masing, memupuk proses pembelajaran sepanjang hayat dimana masing masing peserta didik akan terus melakukan pemecahan masalah dan menemukan solusi dari masalah yang mereka hadapi sepanjang hayat, serta dapat dikatakan bahwa tujuan utama pembelajaran berbasis masalah adalah untuk menggali daya kreativitas siswa dalam berpikir dan memotivasi siswa untuk terus belajar.

## **E. Karakteristik Metode PBL**

Karakteristik merupakan ciri khas yang dimiliki oleh sesuatu yang membedakan dengan yang lainnya. ciri khas yang dimaksud adalah suatu ciri yang khas atau jarang bahkan tidak dimiliki oleh yang lainnya. Membicarakan karakteristik metode pembelajaran PBL, metode pembelajaran problem based learning memiliki karakteristik tersendiri yang tidak nampak pada metode pembelajaran lainnya, yakni masalah yang diangkat adalah masalah dalam kehidupan peserta didik dimana guru akan membimbing peserta didik untuk menyelesaikan permasalahannya tersebut. Selain itu metode pembelajaran ini juga memupuk kemampuan berpikir secara kritis pada peserta didik. Dalam metode pembelajaran ini juga akan dapat ditemukan pengelompokan peserta didik dalam kelompok kelompok kecil dengan anggota kelompok yang terdiri dari beragam karakter, kemampuan dan gender. Berikut penjelasan karakteristik metode PBL dari beberapa ahli. Menurut Trianto (2009:93) karakteristik metode pembelajaran model Problem Based Learning (PBL) adalah: (1) adanya pengajuan pertanyaan atau

masalah, (2) berfokus pada keterkaitan antar disiplin, (3) penyelidikan autentik, (4) menghasilkan produk atau karya dan mempresentasikannya, dan (5) kerja sama. Sedangkan Karakteristik model PBL menurut Rusman (2010:232) adalah sebagai berikut:

- a. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
- b. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur.
- c. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
- d. Permasalahan menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
- e. Belajar pengarahannya menjadi hal yang utama.
- f. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam problem based learning.
- g. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
- h. Pengembangan keterampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.
- i. sintesis dan integrasi dari sebuah proses belajar.
- j. Problem based learning melibatkan evaluasi dan review pengalaman siswa dan proses belajar. Lain lagi pendapat dari Tan (Rusman, 2011 : 232) juga mengemukakan bahwa karakteristik PBL adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan menjadi starting point dalam belajar.
2. Permasalahan yang diangkat adalah permasalahan yang ada di dunia nyata yang tidak terstruktur;
3. Permasalahan membutuhkan perspektif ganda (multiple perspective).
4. Permasalahan, menantang pengetahuan yang dimiliki oleh siswa, sikap, dan kompetensi yang kemudian membutuhkan identifikasi kebutuhan belajar dan bidang baru dalam belajar.
5. Belajar pengarah diri menjadi hal yang utama.
6. Pemanfaatan sumber pengetahuan yang beragam, penggunaannya, dan evaluasi sumber informasi merupakan proses yang esensial dalam PBM.
7. Belajar adalah kolaboratif, komunikasi, dan kooperatif.
8. Pengembangan ketrampilan inquiry dan pemecahan masalah sama pentingnya dengan penguasaan isi pengetahuan untuk mencari solusi dari sebuah permasalahan.

Min Liu (2005) dalam Aris Shoimin (2014:130) menjelaskan karakteristik dari PBM, yaitu:

1. Learning is student-centered : Proses pembelajaran dalam PBL lebih menitikberatkan kepada siswa sebagai orang belajar. Oleh karena itu, PBL didukung juga oleh teori konstruktivisme dimana siswa didorong untuk dapat mengembangkan pengetahuannya sendiri.
2. Authentic problems from the organizing focus for learning :Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami

masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti.

3. New information is acquired through self-directed learning  
“Dalam proses: pemecahan masalah mungkin saja belum mengetahui dan memahami semua pengetahuan prasyaratnya sehingga siswa berusaha untuk mencari sendiri melalui sumbernya, baik dari buku atau informasi lainnya.
4. Learning occurs in small group : Agar terjadi interaksi ilmiah dan tukar pemikiran dalam usaha mengembangkan pengetahuan secara kolaboratif, PBM dilaksanakan dalam kelompok kecil. Kelompok yang dibuat menuntut pembagian tugas yang jelas dan penerapan tujuan yang jelas.
5. Teachers act as facilitators : Pada pelaksanaan PBM, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Meskipun begitu guru harus selalu memantau perkembangan aktivitas siswa dan mendorong mereka agar mencapai target yang hendak dicapai.

Ngalimun (2013: 90) mengemukakan karakteristik model Problem Based Learning sebagai berikut: a. Belajar dimulai dengan suatu masalah. b. Memastikan bahwa masalah yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa/mahasiswa. c. Mengorganisasikan pelajaran diseperti masalah, bukan seperti disiplin ilmu. d. Memberikan tanggungjawab yang besar kepada pebelajar dalam membentuk dan menjalankan secara langsung

proses belajar mereka sendiri. e. Menggunakan kelompok kecil. f. Menuntut pebelajar untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk suatu produk atau kinerja. Selain itu ada juga pendapat dari Baron (dalam Rusmono 2014, hlm. 74) Karakteristik Problem Based Learning adalah sebagai berikut: 1) Menggunakan permasalahan dalam dunia nyata. 2) Pembelajaran dipusatkan pada penyelesaian masalah. 3) Tujuan pembelajaran ditentukan oleh siswa. 4) Guru berperan sebagai fasilitator. Dan juga pendapat Yazdani (dalam Rusmono 2012, hlm. 82) Karakteristik Problem Based Learning adalah sebagai berikut: 1) Siswa menentukan isu-isu pembelajaran 2) Pertemuan-pertemuan pelajaran berlangsung open-ended atau berakhir dengan masih membuka peluang untuk berbagi ide tentang pemecahan masalah, sehingga memungkinkan pembelajaran tidak berlangsung dalam satu kali pertemuan 3) Tutor adalah seorang fasilitator dan tidak seharusnya bertindak sebagai “pakar” yang merupakan satu-satunya sumber informasi 4) Tutorial berlangsung sesuai dengan tutorial PBL yang berpusat pada siswa Jadi dapat disimpulkan pendapat dari beberapa ahli bahwa karakteristik dari metode pembelajaran PBL adalah Terlihat sangat jelas bahwa karakteristik metode pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dimulai dengan adanya sebuah masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh Peserta didik ataupun pendidik, kemudian peserta didik menemukan pengetahuan tentang apa yang telah mereka ketahui dan apa yang mereka perlu ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Dan yang

menjadi poin tersendiri yang ciri khas dari PBL adalah peserta didik dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam belajar.

## **F. Langkah-langkah dalam pembelajaran PBL**

Sebuah metode pembelajaran pasti memerlukan langkah-langkah pembelajaran, dengan adanya langkah-langkah pembelajaran maka proses belajar akan berjalan dengan teratur dan sesuai dengan harapan yang diinginkan. Apa yang dimaksud dengan langkah-langkah pembelajaran itu adalah apa yang harus dilakukan oleh pendidik dalam proses belajar. Sedangkan yang akan dibahas adalah langkah-langkah pembelajaran PBL, berikut menurut para ahli. Langkah Pembelajaran pada Metode Problem Based Learning Problem based learning memiliki 5 prosedur tahapan pelaksanaan menurut (Mulyasa, 2014), yaitu:

1. Tahap pertama, merupakan tahap orientasi masalah. Peserta didik harus melakukan pengamatan terhadap masalah yang dijadikan objek dalam pembelajaran.
2. Tahap kedua, tahap untuk mengorganisasikan kegiatan. Mengorganisasikan kegiatan berarti memberi waktu terhadap peserta didik untuk menyampaikan pertanyaan mengenai masalah yang disajikan.
3. Tahap ketiga, membimbing penyelidikan secara individu atau kelompok. Guru mulai mengawasi peserta didik dan memberikan dorongan agar peserta didik bisa melakukan percobaan untuk memperoleh data dalam menyelesaikan masalah yang dikaji.
4. Tahap keempat, mengembangkan data dan menyajikan hasil. Peserta didik menghubungkan data yang dimiliki dan mencocokkan dengan data dari sumber yang lain.
5. Tahap kelima, menganalisis dan evaluasi proses. Pada tahap terakhir peserta didik melakukan analisis lalu evaluasi terhadap masalah yang telah dikaji.

Berbeda lagi dengan pendapat Taniredja (2011:104) menyatakan bahwa langkah-langkah Model Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut: 1) Guru menjelaskan kompetensi yang ingin dicapai dan menyebutkan sarana atau alat pendukung yang dibutuhkan. Memotivasi siswa untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. 2) Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dan lain-lain) 3) Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, pemecahan masalah. 4) Guru membantu siswa dalam merancang menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan temannya. 5) Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap eksperimen mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Ada juga pendapat Ibrahim dan Nur (Rusman, 2011 : 243) mengemukakan bahwa langkah-langkah Pembelajaran Berbasis Masalah adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1 Langkah-Langkah Pembelajaran Berbasis Masalah**

<b>Fase</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tingkah Laku Guru</b>
1	Orientasi siswa pada masalah.	Menjelaskan tujuan pembelajaran, menjelaskan logistik yang diperlukan, dan memotivasi siswa terlibat pada aktivitas pemecahan masalah.
2	Mengorganisasi siswa untuk belajar.	Membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut.

3	Membimbing pengalaman individu /kelompok.	Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, melaksanakan eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil karya.	Membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan, dan membantu mereka untuk berbagi tugas dengan temannya.
5	Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.	Membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses yang mereka gunakan.

Berdasarkan langkah-langkah metode pembelajaran PBL dari pada dasarnya langkah-langkah tersebut hampir sama hanya beberapa poin saja yang membedakan antara teori satu dengan yang lainnya. Dari penjelasan langkah-langkah pembelajaran model PBL yang dikemukakan para ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa penyampaian tujuan dan motivasi pada siswa merupakan langkah awal kemudian mengidentifikasi masalah, lalu mengumpulkan data atau informasi berkaitan dengan masalah yang ada, dan melakukan perencanaan dan penelitian, serta yang terakhir melakukan refleksi atau evaluasi. Yang menjadi dasar dari langkah-langkah pembelajaran PBL ini adalah adanya yaitu pemunculan permasalahan dari guru atau pendidik.

## G. Kelebihan dan Kelemahan Metode PBL

Metode dalam pembelajaran tidak selalu baik, setiap metode pasti ada keunggulannya dan kekurangannya. Begitu juga metode pembelajaran PBL. Dalam metode ini kelebihan adalah dalam penerapan model *Problem Based Learning* menurut Suryani (2010) diantaranya adalah:

1. PBL dirancang utamanya untuk membantu pebelajar dalam membangun kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan intelektual mereka, dan mengembangkan kemampuan mereka untuk menyelesaikan dengan pengetahuan baru.
2. Membuat mereka menjadi pebelajar yang mandiri dan bebas.
3. Pemecahan masalah merupakan teknik yang cukup bagus untuk memahami isi pelajaran, dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran siswa.
4. Dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata.
5. Membantu siswa mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan, juga dapat mendorong untuk melakukan evaluasi sendiri baik terhadap hasil maupun proses belajarnya.
6. Melalui PBL bisa memperlihatkan kepada siswa bahwa setiap mata pelajaran pada dasarnya merupakan cara berfikir, dan sesuatu yang harus dimengerti siswa, bukan hanya sekedar belajar dari guru atau dari buku-buku.
7. Dapat mengembangkan minat siswa untuk terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal berakhir. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan dengan menggunakannya model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu: Melatih siswa memiliki kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, dan membangun pengetahuannya sendiri; Terjadinya peningkatan dalam aktivitas ilmiah siswa; Mendorong siswa melakukan evaluasi atau menilai kemajuan belajarnya sendiri; Siswa terbiasa belajar melalui berbagai sumber-sumber pengetahuan yang relevan;

Siswa lebih mudah memahami suatu konsep jika saling mendiskusikan masalah yang dihadapi dengan temannya.

Ada juga pendapat lain tentang kelebihan atau keunggulan metode PBL yaitu pendapat dari Taufiq Amir (2009 :32), memiliki ciri khas: 1) Sebuah masalah harus mempunyai sifat keaslian atau nyata. 2) Mengacu pada pengetahuan atau konsep sebelumnya. 3) Membangun pemikiran yang metakognitif dan konstruktif. 4) Dapat meningkatkan minat dan motivasi anak didik dalam proses pembelajaran. Selain keunggulan PBL yang terletak pada perancang masalah juga dapat dilihat dari pemecahan suatu masalah.

Dilanjutkan dengan teori Wina Sanjaya (2009 : 218-219) bahwa pemecahan masalah mempunyai keunggulan, diantaranya :

- 1) Pemecahan masalah (Problem Solving) merupakan teknik yang bagus dalam memahami isi pelajaran,
- 2) Menantang kemampuan siswa dan memberikan pengetahuan yang baru,
- 3) Aktivitas siswa menjadi lebih terlihat,
- 4) Membantu siswa bagaimana mengetahui dan memahami masalah dalam kehidupan nyata,
- 5) Membantu mengembangkan pengetahuan baru dan dapat mendorong siswa untuk bertanggung jawab serta melakukan evaluasi.
- 6) Pada dasarnya setiap mata pelajaran merupakan media berpikir dan sesuatu yang harus dimengerti oleh siswa,
- 7) Pemecahan masalah dianggap lebih menyenangkan dan disukai siswa,
- 8) Mengembangkan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan kemampuan mereka untuk menyesuaikan dengan pengetahuan baru,
- 9) Memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata,

10) Mengembangkan minat siswa untuk secara terus-menerus belajar sekalipun belajar pada pendidikan formal telah berakhir.

Dapat ditarik kesimpulan bahwa kelebihan dari metode pembelajaran PBL adalah mampu membuat siswa berfikir kritis, berkolaborasi dengan baik, siswa mampu mengembangkan pemikirannya berdasarkan masalah yang dikaitkan dengan pengalamannya, aktivitas siswa jadi lebih terlihat dan pembelajaran berfokus pada siswa. Selain mempunyai kelebihan metode ini juga memiliki kekurangan apa saja kekurangan metode ini akan diuraikan dari pendapat ahli sebagai berikut.

**Aris Shoimin (2014:132)** berpendapat bahwa selain memiliki kelebihan, metode *Problem Based Learning* juga memiliki kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

1. PBM tidak dapat diterapkan untuk setiap materi pelajaran, ada bagian guru berperan aktif dalam menyajikan materi. PBM lebih cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan tertentu yang kaitannya dengan pemecahan masalah.
2. Dalam suatu kelas yang memiliki tingkat keragaman siswa yang tinggi akan terjadi kesulitan dalam pembagian tugas.

Sedangkan menurut **Suyanti (2010)** kelemahan dalam penerapan metode *Problem Based Learning* diantaranya adalah:

1. Manakala siswa tidak memiliki minat atau tidak mempunyai kepercayaan bahwa masalah yang dipelajari sulit untuk dipecahkan, maka mereka akan merasa enggan untuk mencoba.
2. Keberhasilan strategi pembelajaran melalui *Problem Based learning* membutuhkan cukup waktu untuk persiapan.
3. Tanpa pemahaman mengapa mereka berusaha untuk memecahkan masalah yang sedang dipelajari, maka mereka tidak akan belajar apa yang mereka ingin pelajari.

Kesimpulan yang dapat diambil dari beberapa pendapat di atas adalah metode *Problem Based Learning* ini memerlukan waktu yang tidak sedikit, Pembelajaran dengan model ini membutuhkan minat dari siswa untuk memecahkan masalah, jika siswa tidak memiliki minat tersebut maka siswa cenderung

bersikap enggan untuk mencoba, dan model pembelajaran ini cocok untuk pembelajaran yang menuntut kemampuan pemecahan masalah.

## **H. Evaluasi / Soal Latihan**

Setelah kalian membaca bab 1 tentang pengertian, karakteristik, langkah-langkah, serta kelebihan dan kelemahan diharapkan kalian mampu mengerjakan tes formatif yang disediakan untuk mengecek Anda mencapai tujuan pembelajaran.

Soal latihan

1. Bahan ajar adalah
  - a. buku
  - b. media
  - c. strategi
  - d. bahan
2. Setiap pembelajaran apakah memerlukan metode:
  - a. tidak membutuhkan
  - b. kadang membutuhkan
  - c. membutuhkan
  - d. tergantung pada gurunya
3. pembelajaran problem based learning adalah penggunaan berbagai macam kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi segala sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada". Pengertian PBL tersebut adalah teori dari:
  - a. Rusman
  - b. Suyandi
  - c. Suragih
  - D. Purnama
4. perbedaan antara metode dan model terletak pada :
  - a. tulisannya
  - b. variasi langkah-langkahnya
  - c. gaya mengajarnya
  - d. pembahasannya

5. berikut adalah karakteristik dari PBL “Authentic problems from the organizing focus for learning :Masalah yang disajikan kepada siswa adalah masalah yang autentik sehingga siswa mampu dengan mudah memahami masalah tersebut serta dapat menerapkannya dalam kehidupan profesionalnya nanti” menurut teori siapa?
- Suryono
  - harianto sudibgio
  - laksmana
  - min liu
6. menurut teori Wina Sanjaya (2009 : 218-219) bahwa pemecahan masalah mempunyai keunggulan ada berapa sebutkan:
- 7 keunggulan
  - 8 keunggulan
  - 5 keunggulan
  - 10 keunggulan
7. langkah pembelajaran menurut Mulyasa (2014) tahapan pelaksanaan ada berapa prosedur sebutkan:
- 4 prosedur
  - 5 prosedur
  - 6 prosedur
  - 7 prosedur
8. apa yang menjadi ciri khas dari metode pembelajaran PBL :
- siswanya
  - gurunya
  - pemecahan masalah
  - menimbulkan masalah
9. kelebihan yang menonjol dari metode pembelajran PBL adalah kecuali:
- mampu membuat siswa berfikir kritis
  - berkolaborasi dengan baik
  - siswa mampu mengembangkan pemikirannya berdasarkan masalah yang dikaitkan dengan pengalamannya
  - aktivitas siswa jadi lebih membosankan
10. menurut Suyanti (2010) kelemahan dalam penerapan metode *Problem Based Learning* ada berapa sebutkan:

- a. 5 kelemahan
- b. 3 kelemahan
- c. 6 kelemahan
- d. 2 kelemahan

## **BAB 2**

### **<< Media Marquee >>**

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan dari bab 2 ini adalah mempelajari apa itu media pembelajaran yang bernama Marquee, mulai dari pengertian media pembelajaran, karakteristik media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, dan apa itu media Marquee. Diharapkan setelah mempelajari bab 2 ini mahasiswa mampu memahami apa itu media marquee dan mampu mengaplikasikan media ini pada metode pembelajaran yang akan digunakan ketika mereka melakukan praktek mengajar di lapangan.

#### **B. Pendahuluan**

Media pembelajaran sangat dibutuhkan ketika proses belajar baik di dalam ruangan maupun di luar ruangan, media sering juga disebut dengan alat yang membantu proses belajar, namanya alat pasti digunakan untuk mendukung strategi maupun metode yang ada pada pembelajaran. Media pembelajaran menurut Azhar (2011) adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Yang dimaksud materi instruksi disini adalah materi yang mengandung perintah yang membantu siswa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Jadi media pembelajaran dibilang penting ya penting, karena metode akan berjalan beriringan dengan media pembelajaran begitu juga dengan strategi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar.

Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru / fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru / fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru / fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

### **C. Media Pembelajaran**

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Media ada yang tinggal dimanfaatkan oleh Guru dalam kegiatan pembelajarannya, artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media) dan guru tinggal menggunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, begitu juga media yang sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat merancang dan membuat media sendiri (by desain) sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa. Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa menerima dan memahami pelajaran. Proses ini membutuhkan guru yang mampu menyelaraskan antara media pembelajaran dan metode pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran. Media yang dimanfaatkan

memiliki posisi sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Misalnya grafik, film, slide, foto, serta pembelajaran dengan menggunakan komputer. Gunanya adalah untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media diharapkan dapat memberikan pengalaman kongkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa..

Menurut Rusman (2012: 46) Media merupakan alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan, Media salah satu alat komunikasi dalam penyampaian pesan tentunya sangat bermanfaat jika diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran. media yang digunakan dalam proses pembelajaran tersebut disebut sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran menjadi pendukung penting untuk metode pembelajaran jika diibaratkan metode adalah cara sedangkan media adalah alat sedangkan materi pembelajaran adalah bahan yang akan diolah menggunakan cara dan alat sehingga proses belajar mengajar akan berjalan dengan baik sesuai dengan hasil yang diinginkan. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain : (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik, (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain Pengertian media pembelajaran menurut ahli sebagai berikut Menurut Rayanda Asyar (2012) Arti media pembelajaran menurut Rayanda Asyar dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2010) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat

dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Pendapat kedua ahli tersebut juga didukung oleh Munadi (2008) Yang menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Dan juga pendapat Schramm (dalam Putri, 2011: 20) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan secara terencana. Sedangkan Uno (2008) Sejalan dengan pendapat sebelumnya, mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengajar atau instruktur kepada peserta belajar. Pengertian ini lebih spesifik dibanding pengertian-pengertian sebelumnya, yaitu mengacu pada alat. Alat yang digunakan bisa bermacam-macam bergantung kepada pesan atau materi yang akan diajarkan.

Media pembelajaran, dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar berdasarkan indera yang terlibat, seperti tabel dibawah

Indera yang terlibat	Nama media	Sifat media	Program (software)	Penyalur (hardware)	Peralatan proyeksi
Pendengaran	Media audio	Audio verbal dan nonverbal	Program radio - Siaran langsung - Siaran tunda (rekam)	Radio	
			Program audio rekam: - Sajian bahan diskusi - Entertainment (music) - Narasi - Dongeng - Drama, poetry - Pengembangan kosa kata - Belajar konsep - Model, dll	Alat-alat rekam - Phonographi - Audio Tape: Open reel tapes, Cassette tapes - Compact disc	
Pengelihatan	Visual	Visual-verbal Visual nonverbal-grafis	Tulisan verbal Sketsa, lukisan, photo, grafik, diagram, bagan, peta	Buku Majalah Koran Poster Modul Komik Atlas Papan visual	Opaque Projektor
				transparansi	OHP
		Visual nonverbal tiga dimensi	Model	Komputer	Digital Projektor
				Maket (miniatur) Mock up (alat tiruan) Specimen (barang contoh) Diaroma	
Pendengaran dan pengelihatan	Media audio visual	Verbal dan nonverbal, terdengar dan terlihat	Program audio visual - film dokumenter - film docudokumenter - film drama - dll	Film 18 mm, 16 mm, dan 35 mm	Film Projector
				Video : - Pita magnetic - Video disc - Chip memory Televisi	Digital Projektor
Multindra	Multimedia	Pengalaman langsung	Komputer		
			Pengalaman berbuit: Lingkungan nyata dan karyawan Pengalaman terlibat: permainan dan simulasi bermain peran dan forum tester		

**Tabel 2**

**Pengelompokan media pembelajaran berdasarkan indera**

Berdasarkan table diatas media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan indera penglihatan, pendengaran, pendengaran dan penglihatan serta multi indera.

Menurut Sulaiman penggolongan media pembelajaran sebagai berikut :

- a. Media audio: media yang menghasilkan bunyi, misalnya Audio Cassette                      TapeRecorder,                      dan                      Radio.
- b. Media visual: media visual dua dimensi, dan media visual tiga dimensi.
- c. Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan rupa dan suara dalam suatu unit media. Misalnya film bersuara dan televisi.
- d. Media audio motion visual: penggunaan segala kemampuan audio dan visual kedalam kelas, seperti televisi, video tape/cassette recorder dan sound-film.
- e. Media audio still visual: media lengkap kecuali penampilan motion/gerakannya tidak ada, seperti sound-filmstrip, sound-slides, dan rekaman still pada televisi
- f. Media audio semi-motion: media yang berkemampuan menampilkan titik-titik tetapi tidak bisa menstransmit secara utuh suatu motion yang nyata. Misalnya: telewriting dan recorded telewriting.

Penggolongan media pembelajaran yang bagaimanapun asalkan kita tepat dalam memilih media pembelajaran yang akan kita gunakan akan mempengaruhi komponen pembelajaran yang lainnya, jadi pandailah seorang guru dalam memilih media pembelajaran jangan asal mengambil saja tanpa mencocokkan dengan komponen yang lain.

## **D. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai alat untuk mengolah materi pembelajaran sehingga proses penyampaian materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik ke siswa. Fungsi media pembelajaran Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang

ditimbulkannya. Berikut ini dijelaskan beberapa fungsi media pembelajaran:

1. Fungsi sebagai sumber belajar  
Secara teknis media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Sumber belajar memiliki arti sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain.
2. Fungsi semantik  
Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).
3. Fungsi manipulatif.  
Fungsi manipulatif didasarkan ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya. Berdasarkan karakteristik umum, media memiliki dua kemampuan yaitu mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan indera.
4. Fungsi psikologis.
5. Fungsi Atensi. Media pembelajaran dapat meningkatkan perhatian (*attention*) siswa terhadap materi ajar.
6. Fungsi Afektif. Fungsi Afektif yakni menggugah perasaan, emosi dan tingkat penerimaan atau penolakan siswa terhadap sesuatu. baik objek itu berupa orang, benda, atau kejadian/peristiwa.
7. Fungsi Kognisi. Siswa yang belajar melalui media pembelajaran akan memperoleh dan menggunakan bentuk-bentuk representasi yang mewakili objek-objek yang dihadapi.
8. Fungsi Imajinatif. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasi siswa. Imajinasi mencakup penimbunan atau kreasi objek-objek baru sebagai rencana bagi masa mendatang, atau dapat juga mengambil bentuk fantasi yang di dominasi kuat oleh pikiran-pikiran austistik.
9. Fungsi Motivasi. Guru dapat memotivasi siswa dengan cara membangkitkan minat belajarnya dengan cara memberikan dan menimbulkan harapan. Salah satu pemberian harapan dengan cara memudahkan siswa dalam menerima dan memahami isi pelajaran yakni melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tepat guna.

## 10. Fungsi Sosio-Kultural

Fungsi media pembelajaran dari segi sosio-kultural yaitu mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran.

Sudrajat (dalam Putri, 2011: 20) mengemukakan fungsi media pembelajaran diantaranya yaitu:

- a) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa
- b) media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas
- c) media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan
- d) media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e) media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistik
- f) media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar
- g) media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak. Teori ini hampir sama dengan Asnawir dan Usman (2002:24): tentang fungsi-fungsi media pembelajaran
  - 1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
  - 2) Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi lebih kongkrit)
  - 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih menyenangkan dan tidak membosankan).
  - 4) Semua indra siswa dapat diaktifkan.
  - 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar

Dari teori di atas dapat ditarik kesimpulan fungsi –fungsi media pembelajaran sebagai berikut : bahwa fungsi utama dari media pembelajaran adalah memudahkan siswa untuk memahami materi, sedangkan fungsi tambahannya mampu membangkitkan motivasi untuk siswa, memberikan pengalaman yang menarik dan mengaktifkan semua indera.

## E. Manfaat Media Pembelajaran

Segala sesuatu pasti ada manfaatnya begitu juga media pembelajaran mempunyai manfaat yang baik untuk pembelajaran. Dalam bukunya Asyar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut: a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu. d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Teori lain tentang manfaat media pembelajaran adalah teori Arief, dkk (2009:17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera seperti:
  - \* obyek yang terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, gambar video, atau model.
  - \* obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film slide, gambar video atau gambar.
  - \* gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse*, *highspeed fotografi* atau *slowmotion playback video*.
  - \* kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi melalui rekaman film, video, atau foto.
  - \* Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
  - \* Konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk film, slide, gambar atau video.

3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:

- \* menimbulkan gairah belajar.

- \* memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

- \* Memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.

4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran dalam kemampuannya: memberikan perangsang yang sama, menyamakan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama.

Dua teori tersebut di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa manfaat media pembelajaran adalah bermanfaat untuk memperjelas suatu pesan yang ingin disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik, selain itu dapat mengatasi keterbatasan ruang, dan memberikan pengalaman yang berbeda bagi peserta didik.

## **F. Media Marquee**

Kata media merupakan bentuk jamak dari medium yang berarti perantara, sedangkan menurut istilah adalah wahana pengantar pesan. Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audien (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan individu mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Menurut Gagne dan Briggs dalam (sudarman:4) secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, tape-recorder, kaset, video camera, film, slide, foto, gambar, grafik, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang

mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (2011) “media pembelajaran memiliki cakupan yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan materi selain itu media juga komponen sumber belajar.

Bab ini akan membahas tentang media pembelajaran yaitu marquee, apa itu marquee berikut penjelasannya. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru. Menurut Antoe (2009: 22), media teks berjalan (Marquee) adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan. Selanjutnya, Arsyad (2002: 54) menjelaskan bahwa media teks berjalan (marquee) adalah media yang berupa kumpulan kode HTML yang jika diterjemahkan dalam bahasa web browser akan membentuk suatu animasi berupa teks atau image yang bergerak atau berjalan. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media teks berjalan (Marquee) merupakan media pembelajaran yang berupa kumpulan kode HTML berupa gambar atau teks bergerak yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan. Bahctiar (2009) yang menjelaskan bahwa media teks berjalan marquee adalah media yang berupa kumpulan kode HTML yang jika diterjemahkan dalam bahasa web browser akan membentuk suatu animasi berupa teks atau image yang bergerak atau berjalan. Dengan demikian dapat diketahui bahwa bentuk dari marquee dapat berupa teks atau gambar yang bergerak atau berjalan yang dapat diatur sesuai

dengan keinginan. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media teks berjalan marquee merupakan media pembelajaran yang berupa kumpulan kode HTML berupa gambar atau teks bergerak yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan.

Pembelajaran membaca cepat dalam penelitian ini menggunakan media teks berjalan diharapkan dapat meningkatkan pembelajaran membaca cepat. Bacaan yang terdapat pada teks berjalan ini berjalan secara vertikal dari bawah ke atas. Hal ini dimaksudkan supaya siswa lebih mudah dalam membaca teks bacaan tersebut dan tetap dapat memadukan antara paragraf yang satu dengan paragraf selanjutnya. Walaupun teks yang disajikan berjalan dari bawah ke atas, latihan membaca kalimat siswa tetap menggunakan cara membaca dengan gerakan dan ayunan mata yang benar, yaitu dari kiri ke kanan kemudian lari ke ujung kiri kalimat berikutnya dan begitu seterusnya. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan rangkaian langkah-langkah pembelajaran yang tepat supaya pembelajaran yang berlangsung dapat berjalan dengan baik. Jadi, pembelajaran membaca dengan media Marquee ini juga melatih sikap disiplin siswa untuk serius dan konsentrasi terhadap bacaan. Apabila siswa tidak serius dan disiplin, tentu akan berpengaruh terhadap hasil bacaan siswa.

### **Teks Marquee**

Teks Marquee adalah teks yang berjalan baik secara horizontal maupun vertikal. Secara default, FrontPage hanya memberikan gerakan teks secara horizontal. Untuk dapat membuat gerakan teks secara vertikal, kita dapat mengubah kode HTML pada mode split atau mode code.

Langkah-langkah untuk membuat Teks Marquee adalah:

- Klik ikon Insert Web Component pada Toolbar Standard, lalu pilih Marquee dan klik Finish.
- Ketikkan teks yang akan dibuat berjalan misal: Selamat kepada Anda yang telah mengunjungi situs ini. Anda dapat mencari segala informasi yang dibutuhkan pada halaman yang telah saya sediakan.

- Tentukan arah, misal “right” dan kecepatan pergerakan teks, misal: 3.
- Untuk mengakhirinya, klik OK
- Sekarang klik tampilan Split, gantilah kata ‘right’ dengan ‘up’
- Lihat hasilnya dengan mengklik tampilan Preview.
- Simpanlah, kemudian lihat juga hasilnya melalui Web Browser.

Jenis-Jenis Efek Tulisan Bergerak atau Marquee Pernahkan anda mendengar efek Marquee? Efek marquee adalah suatu teknik atau pengkodean HTML yang dapat menimbulkan efek berjalan pada teks atau gambar di blog. Jika anda pernah melihat sebuah tulisan yang bergerak di sebuah blog, itulah efek marquee. Atau jika anda melihat Recent Post milik Maen Blogging yang ada di samping kanan, itu juga menggunakan efek marquee.

**Jenis-jenis marquee** atau Teks berjalan di HTML berikut ini.

#### 1. **Simple Marquee / Marquee Sederhana**

Untuk Marquee jenis ini, adalah marquee default atau marquee yang tanpa penggunaan atribut lain. Marquee Sederhana, Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kanan ke kiri tanpa berhenti.

#### 2. **Marquee Right / Marquee ke Kanan**

Marquee Right kebalikan dari Marquee Sederhana, seperti artinya Marquee Right berarti Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kiri ke kanan tanpa berhenti.

#### 3. **Marquee Up atau Marquee Down**

Marquee Up berarti Teks yang dibuat akan bergerak/bergulir dari arah bawah ke atas. Sedangkan Marquee Down berarti Teks yang dibuat akan bergerak dari arah atas ke bawah.

#### 4. **Marquee Slide**

Marquee Slide digunakan untuk menggerakkan/menggulir terus menerus Teks yang dibuat dari ujung ke ujung, dan pada ujungnya bergerak ke arah yang berlawanan.

### **5. Marquee Scroll Amount**

Marquee Scroll Amount menggunakan atribut yang berfungsi untuk mengatur kecepatan gerak/gulir Teks yang dibuat.

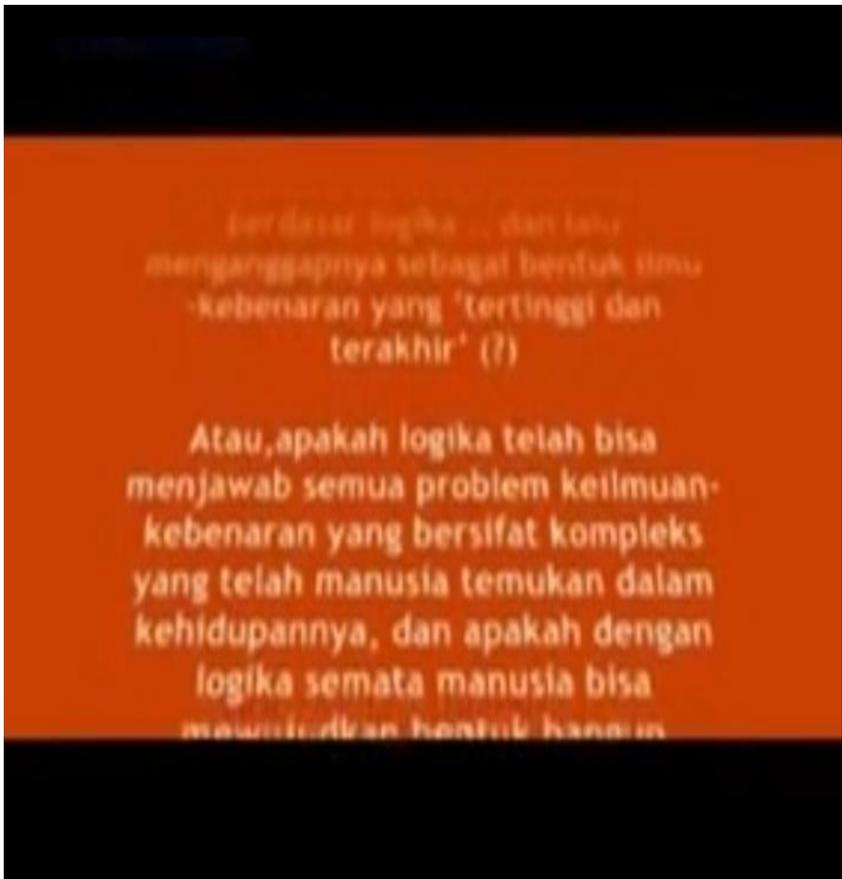
### **6. Marquee Stop Start**

Marquee Stop Start adalah Tag Marquee yang menggunakan beberapa properti CSS. Dan untuk Contoh kali ini, Jika Teks Marquee yang dibuat ditekan maka akan berhenti, begitu juga saat ditekan lagi diluar teks maka akan bergerak kembali.

### **7. Cool Effects with Marquees**

Cool Effects with Marquees adalah Kumpulan Marquee dengan efek-efek yang keren, dengan menggunakan banyak atribut yang dapat diubah nilainya sesuai keinginan.

Berikut contoh media marquee dalam pembelajaran:



Gambar 1  
Contoh media Marquee

## G. Evaluasi / Soal Latihan

Latihan soal digunakan untuk mengetahui seberapa kalian memahami tentang media pembelajaran mulai dari pengertian media pembelajaran, fungsi media, manfaat media dan apa itu media marquee.

Soal latihan:

1. menurut Rayandra pengertian media pembelajaran adalah:
  - a. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga terjadi

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

b. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan kalimat dari sumber secara terencana, sehingga terjadilingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

c. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan teks dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

d. segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan suara dari sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif

2. Media pembelajaran dengan model pembelajaran apakah sama:

- a. tidak sama
- b. sama banget
- c. Hampir sama
- d. sama

3. Fungsi utama dari media pembelajaran adalah

- a. memudahkan siswa untuk memahami materi
- b. mampu membangkitkan motivasi untuk siswa
- c. memberikan pengalaman yang menarik dan mengaktifkan semua indera.
- d. menyampaikan informasi

4. menurut teori Arief, dkk (2009:17) media pembelajaran mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera
3. Dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
4. Dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda.

Dari teori tersebut manakah yang tepat sebagai manfaat dari media pembelajaran:

- a. no 1
- b. no 2
- c. no 3
- d. semua

5. dilihat dari segi apa perbedaan media marquee dengan media teks biasa:

- a. tulisannya
- b. kalimat yang ada pada teks
- c. cara menampilkannya
- d. cara penyajiannya

6. apakah benar pendapat berikut pembelajaran membaca dengan media Marquee ini juga melatih sikap disiplin siswa untuk serius dan konsentrasi terhadap bacaan. Apabila siswa tidak serius dan disiplin, tentu akan berpengaruh terhadap hasil bacaan siswa

- a. tidak benar
- b. mungkin benar
- c. tidak tepat
- d. benar

7. Media pembelajarn sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran karena ;

- a. sebagai pendukung siswa
- b. sebagai pendukung metode

- c. sebagai pendukung buku
- d. sebagai pendukung sekolah

8. menurut Antoe media Marquee adalah

- a. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan oleh pendidik atau guru.
- b. Marquee adalah sebuah media yang bisa digunakan untuk proses pembelajaran kegunaannya jelas mendukung metode pembelajaran yang digunakan sekolah.
- c. Marquee adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat kita atur sesuai keinginan.
- d. Marquee adalah media pembelajaran yang berupa program HTML untuk membuat teks agar bisa bergerak/berjalan yang merupakan suatu perintah yang dapat tidak bisa kita atur sesuai keinginan.

9. Berikut ini dijelaskan beberapa fungsi media pembelajaran adalah Fungsi semantik merupakan kemampuan media dalam menambah:

- a. wawasan
- b. pembendaharaan uang
- c. pembendaharaan kata
- d. keterampilan

10. apakah sama media marquee dengan media visual:

- a. hamper sama
- b. sama persis
- c. tidak sama
- d. sama saja



## **BAB 3**

### **Penerapan Metode PBL melalui Media Marquee**

#### **A. Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran di bab 3 ini adalah agar mahasiswa memahami bagaimana penerapan metode PBL melalui Media Marquee di dalam sebuah kelas, sehingga mahasiswa diharapkan bisa mengaplikasikan metode PBL melalui model marquee pada kegiatan praktek mengajar di lapangan, selain itu mahasiswa bisa membuat metode PBL dengan media pembelajaran yang lain.

#### **B. Pendahuluan**

Metode, media, strategi, pendekatan, Semua unsur atau komponen tersebut saling berkaitan, saling mempengaruhi, dan semuanya berfungsi dengan berorientasi pada tujuan. Kegiatan yang paling menentukan dalam keberhasilan pembelajaran adalah proses pembelajaran atau kegiatan belajar. Untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran tidaklah cukup dengan menggunakan satu strategi saja, melainkan harus menggunakan beberapa strategi. Hal ini dimaksudkan agar materi yang diberikan dapat dikuasai dengan baik sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Belajar merupakan proses yang harus ditempuh oleh siswa, tetapi esensi dan hakikatnya harus dipahami oleh guru dengan kata lain guru harus mampu memahami materi, metode, media, strategi, dan pendekatan dalam pembelajaran. Pada bab 3 ini akan diuraikan bagaimanakah kita mengaplikasikan metode PBL melalui media marquee di kelas, kali ini sebagai contoh pengaplikasian penulis memakai kelas PBSI semester satu. perkembangan teknologi yang semakin canggih telah banyak melahirkan berbagai macam media pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga media pembelajaran yang digunakan akan lebih

bervariasi dan tidak monoton pada penggunaan papan tulis atau gambar secara manual dalam menyampaikan materi ajar atau mendengarkan penjelasan dari guru secara lisan saja. Metode mengajar akan dapat dilaksanakan secara lebih efektif apabila dibantu dengan alat bantu mengajar atau audio visual. di dalam pengajaran tidak ada sesuatu metode mengajar yang dianggap paling baik atau paling sempurna, metode yang baik apabila berhasil mencapai tujuan mengajar.

Dalam bab ini akan diajarkan mulai dari persiapan atau hal-hal yang perlu disiapkan sebelum mengaplikasikan metode PBL melalui media marquee, kemudian akan dijelaskan juga langkah-langkah menggunakan metode marquee melalui media marquee secara jelas dan mudah dipahami.

### **C. Hal-hal yang Dipersiapkan**

Hal-hal yang perlu dipersiapkan dalam menerapkan metode PBL melalui media marquee adalah RPS, teks sebagai bahan untuk materi, media Marquee, LCD atau proyektor. RPS adalah Menurut Permendikbud No. 49 Tahun 2014 Rencana pembelajaran semester (RPS) ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) adalah dokumen perencanaan pembelajaran yang disusun sebagai panduan bagi mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan selama satu semester untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan. Di perguruan tinggi perangkat pembelajaran yang digunakan oleh pengajar atau dosen dikenal dengan Rencana Pembelajaran Semester atau disingkat RPS. Rencana pembelajaran semester (RPS) atau istilah lain paling sedikit memuat;

1. Nama program studi, nama dan kode mata kuliah, semester, sks, nama dosen pengampu;
2. Capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah;
3. Kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran untuk memenuhi capaian pembelajaran lulusan;

4. Bahan kajian yang terkait dengan kemampuan yang akan dicapai;
5. Metode pembelajaran;
6. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran;
7. Pengalaman belajar mahasiswa yang diwujudkan dalam deskripsi tugas yang harus dikerjakan oleh mahasiswa selama satu semester;
8. Kriteria, indikator, dan bobot penilaian; dan
9. Daftar referensi yang digunakan.

Jadi Rencana Pembelajaran Semester adalah sebuah rancangan pembelajaran yang disusun oleh dosen secara individu atau dengan dosen lain sesuai dengan keahlian bidangnya. RPS digunakan sebagai rencana pembelajaran 1 semester.

10. Materi Pokok dalam RPS

Bagian-bagian penting dalam RPS adalah :

1. Kompetensi Kompetensi adalah sikap yang bertanggung jawab yang dapat dijadikan syarat dalam melakukan sebuah tugas
2. Materi Belajar, Materi pembelajaran di dalam RPS disusun oleh dosen.

Berikut adalah contoh RPS



UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI TEBUIRENG  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
JURUSAN / PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
FONOLOGI BAHASA INDONESIA	18324219	2	1	01 September 2018
Otuisasi	<b>Nama Koordinator Pengembang RPS</b>	<b>Koordinator Bidang Keahlian</b>	<b>Ka PRODI</b>	
	Indah Mei Diastuti, M.Pd	Prof. Dr. H.Bambang Yulianto, M.Pd	Rusi Ilham Fadli, M.Pd.	
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPI-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)</b>			
	<b>SIRAP (S2,S5,S6,S8,S9)</b>	Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. Mampu menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. Mampu bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. Mampu menunjukkan sikap bertanggungjawab secara profesional atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
	<b>PENGUASAAN PENGETAHUAN</b>	CP-PPA. Mampu menguasai konsep, struktur, materi dan pola pikir keilmuan bahasa Indonesia yang diperlukan untuk melaksanakan pembelajaran di satuan pendidikan dasar dan menengah serta studi ke jenjang berikutnya. CP-PPB. Mampu menguasai konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia untuk mendukung tugas profesionalnya sebagai pendidikan Bahasa Indonesia.		

	<b>KETERAMPILAN UMUM</b>	Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia serta keilmuan bahasa untuk melakukan perencanaan, pengolahan, implementasi, evaluasi, dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ). Mampu merancang, melaksanakan penelitian dan mempublikasikan hasilnya sehingga dapat digunakan sebagai alternatif penyelesaian masalah di bidang pendidikan bahasa Indonesia.
	<b>KETERAMPILAN KHUSUS</b>	CP-KKA. Mampu mengaplikasikan konsep dan prinsip pedagogi, didaktik bahasa Indonesia untuk entrepreneur literasi bahasa serta keilmuan bahasa untuk melakukan perencanaan, pengelolaan, implementasi, evaluasi, dengan memanfaatkan IPTEKS yang berorientasi pada kecakapan hidup ( <i>life skill</i> ).
	<b>CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)</b>	
	CMPK1	Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan Menunjukkan sikap religius.
	CMPK2	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
	CMPK3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang pendidikan bahasa dan sastra Indonesia secara mandiri.
	CMPK4	Menguasai konsep dasar kebahasaan dan kesastraan, keterampilan berbahasa dan bersastra, pembelajaran bahasa dan sastra, penelitian bahasa dan sastra, serta penelitian pendidikan bahasa dan sastra.
	CMPK5	Menguasai konsep teori pengembangan pembelajaran bahasa dan sastra.
	CMPK6	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	CMPK7	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, unjuk kerja mandiri, bermutu, dan terukur.
CMPK8	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.	
CMPK9	Mampu menganalisis dan menerapkan teori, konsep, pendekatan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, serta menghasilkan desain pembelajaran yang inovatif untuk pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia.	
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Fonologi merupakan ilmu yang mempelajari bunyi bahasa. Dalam pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia ini dipelajari konsep, hakikat, definisi, produksi bunyi, dan berbagai aspek dalam bunyi bahasa. Setiap bunyi bahasa dapat dikonsepsikan sebagai fonem dan fon. Selain itu, dipelajari pula mengenai transkripsi bunyi bahasa dan ejaan serta kaitannya dengan berbagai permasalahan bunyi	

	bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<p>Pertemuan ke-1 Konsep dan Hakikat Fonologi</p> <p>Pertemuan ke-2 Definisi Fonologi, Fonetik, dan Fonemik</p> <p>Pertemuan ke-3 Alat Ucap dan Produksi Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-4 Jenis-jenis Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-5 Bunyi Segmental dan Suprasegmental</p> <p>Pertemuan ke-6 Bunyi Vokal dan Konsonan</p> <p>Pertemuan ke-7 Silabel</p> <p><b>Pertemuan ke-8 Ujian Tengah Semester (UTS)</b></p> <p>Pertemuan ke-9 Definisi dan Variasi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-10 Fonem dan Alofon</p> <p>Pertemuan ke-11 Fonotaktik dan Definisi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-12 Deretan Fonem, diftong, dan Kluster</p> <p>Pertemuan ke-13 Gugus fonem dan deret fonem</p> <p>Pertemuan ke-14 Grafemik dan Ejaan</p> <p>Pertemuan ke-15 Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia</p> <p><b>Pertemuan ke-16 Ujian Akhir Semester (UAS)</b></p>
<b>Daftar Referensi</b>	<p><b>Utama:</b></p> <p>Chaer, Abdul. (2010). Fonologi Bahasa Indonesia . Jakarta: Rineck cipta</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>Chaer, Abdul. (2000). Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta.</p> <p>Kridalaksana, harimurti. (1993). Kamus Linguistik, Edisi Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</p> <p>Kushartanti, dkk., (2007). Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami linguistik. Jakarta Gramedia</p> <p>Lyons, Jons. (1994) Linguistik Umum. Terjemahan. Jakarta: Gramedia</p> <p>Muchlich, Masnur, 2008. Fonologi Bahasa Indonesia. Jakarta . Bumi Aksara.</p> <p>Samsuri. (1994). Analisis Bahasa. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Saussure, Ferdinandde. (1996). Pengantar Linguistik Umum (Penerjemah: Rahayu s. Hidayat). Yoyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p> <p>Slametmuljana. (1969). Kaidah Bahasa Indonesia. Ende: Nusa Indah.</p> <p>Verharr, J.W.M. (1999). Asas-Asas Linguistik Umum. Yoyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p>

	bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
<b>Bahan Kajian / Materi Pembelajaran</b>	<p>Pertemuan ke-1 Konsep dan Hakikat Fonologi</p> <p>Pertemuan ke-2 Definisi Fonologi, Fonetik, dan Fonemik</p> <p>Pertemuan ke-3 Alat Ucap dan Produksi Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-4 Jenis-jenis Bunyi Bahasa</p> <p>Pertemuan ke-5 Bunyi Segmental dan Suprasegmental</p> <p>Pertemuan ke-6 Bunyi Vokal dan Konsonan</p> <p>Pertemuan ke-7 Silabel</p> <p><b>Pertemuan ke-8 Ujian Tengah Semester (UTS)</b></p> <p>Pertemuan ke-9 Definisi dan Variasi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-10 Fonem dan Alofon</p> <p>Pertemuan ke-11 Fonotaktik dan Definisi Fonem</p> <p>Pertemuan ke-12 Deretan Fonem, diftong, dan Kluster</p> <p>Pertemuan ke-13 Gugus fonem dan deret fonem</p> <p>Pertemuan ke-14 Grafemik dan Ejaan</p> <p>Pertemuan ke-15 Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia</p> <p><b>Pertemuan ke-16 Ujian Akhir Semester (UAS)</b></p>
<b>Daftar Referensi</b>	<p><b>Utama:</b></p> <p>Chaer, Abdul. (2010). Fonologi Bahasa Indonesia . Jakarta: Rineq cipta</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>Chaer, Abdul (2000). Linguistik Umum. Jakarta: Rineka Cipta.</p> <p>Kridalaksana, harimurti.(1993). Kamus Linguistik, Edisi Ketiga. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama</p> <p>Kushartanti, dkk. (2007). Pesona Bahasa: Langkah Awal Memahami linguistik. Jakarta Gramedia</p> <p>Lyons, Jons. (1994) Linguistik Umum. Terjemahan. Jakarta: Gramedia</p> <p>Muchlich, Masnur. 2008. Fonologi Bahasa Indonesia. Jakarta . Bumi Aksara.</p> <p>Samsuri.(1994). Analisis Bahasa. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Saussure, Ferdinandde.(1996). Pengantar Linguistik Umum (Penerjemah: Rahayu s. Hidayat). Yoyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p> <p>Slametmuldjana.(1969). Kaidah Bahasa Indonesia. Ende: Nusa Indah.</p> <p>Verharr, J.W.M. (1999). Asas-Asis Linguistik Umum. Yoyakarta: GadjahMadaUniversity Press.</p>

Media Pembelajaran		Perangkat lunak:		Perangkat keras :				
		Salindia Power Point		Notebook & LCDProjector				
Nama Dosen Pengampu		Indah Mei Diastuti, M.Pd						
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)		Linguistik Umum						
Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
1	Mampu memahami konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik (C2, A2)	Rencana perkuliahan, konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: (2x50 menit)	Membaca dan memahami berbagai sumber referensi tentang konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik, Merekonstruksi berbagai pendapat ahli dan menyimpulkannya	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian  <b>Bentuk non-test:</b> • Presentasi	Ketepatan menjelaskan tentang konsep dan hakikat fonologi, serta posisi fonologi dalam linguistik.	5
2	Mampu Mahasiswa mampu memahami perbedaan istilah, fonologi, fonemik, dan fonemik	Pengertian istilah fonologi dan fonemik	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	TM: 2 x 50 menit	Mengkaji dan mensarikan berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	<b>Kriteria:</b> Ketepatan, kesesuaian dan sistematika  <b>Bentuk non-test:</b>	Ketepatan sistematikan dan mensarikan berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	5

3	Mahasiswa mampu menyebutkan alat ucap manusia dan memahami fungsinya dan mampu mempraktikkan bunyi bahasa	Alat ucap dan produksi bunyi bahasa	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery Learning, Pengasasan, tanya jawab	<b>TM: 2 x 50 menit</b>	Menyebutkan alat ucap manusia dan mempraktikkan bunyi bahasa	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian  <b>Bentuk non-test:</b>	Ketepatan sistematis dan mensarikan berbagai pengertian fonologi, fonemik, dan fonemik	
4	Mahasiswa mengerti berbagai jenis bunyi bahasa Mahasiswa mengerti bunyi suprasegmental	Jenis-jenis bunyi bahasa	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery Learning, Pengasasan, tanya jawab	<b>TM: 2 x 50 menit</b>	Mengerti berbagai jenis bunyi bahasa mahasiswa mengerti bunyi suprasegmental	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian  <b>Bentuk non-test:</b>	Ketepatan dan menyebutkan berbagai jenis bahasa	5
5	Mahasiswa dapat membedakan bunyi segmental dan bunyi suprasegmental	Bunyi segmental dan suprasegmental	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery Learning, Pengasasan, tanya jawab	<b>TM: 2 x 50 menit</b>	Membedakan bunyi segmental dan bunyi suprasegmental	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian  <b>Bentuk non-test:</b>	Ketepatan dan membedakan bunyi segmental dan suprasegmental	5
6	Mahasiswa mengetahui dan memahami bunyi vokal dan konsonan	Bunyi vokal dan konsonan	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery	<b>TM: 2 x 50 menit</b>	Mengetahui dan memahami bunyi vokal dan konsonan	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian  <b>Bentuk non-test:</b> Presentasi	Ketepatan dan menyebutkan bunyi vokal dan konsonan	5

			Learning, Pengasan, tanya jawab					
7	Silabel/Silaba	Mahasiswa mampu menerangkan silabel	<b>Bentuk:</b> Kuliah  <b>Metode:</b> Discovery Learning, Pengasan, tanya jawab	<b>TM: 2 x 50 menit</b>	Mengetahui dan memahami silabel/silaba	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dan kesesuaian <b>Bentuk non-test:</b> presentasi	Ketepatan dalam mengaplikasikan silabel	5
8	<b>Ujian Tengah Semester</b>							<b>15</b>
9	Mampu membedakan fonem bulat dan fonem pipih	Definis dan variasi fonem	Ceramah, Discovery Learning, Pengasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa mencari kata-kata atau kalimat yang mengandung fonem bulat dan fonem pipih	<b>Kriteria:</b> Ketepatan, <b>Bentuk non-test:</b> Praktek	Ketepatan dalam mengklasifikasi fonem	5
10	Mampu menerangkan perbedaan fonem dengan alofon	Fonem dan alofon	Ceramah, Discovery Learning, Pengasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa mencari gejala fonemis	<b>Kriteria:</b> Ketepatan, <b>Bentuk non-test:</b> • Praktek • Presentasi kelompok	Ketepatan dalam mengidentifikasi perbedaan fonemi dan alofon	5
11	Mampu dan mengerti fonotaktik dan distribusi fonem	Fonotaktik dan distribusi fonem	Ceramah, Discovery Learning, Pengasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa mencari dan mengklasifikasikan distribusi fonem dalam kata	<b>Kriteria:</b> Ketepatan, <b>Bentuk non-test:-</b>	Ketepatan dalam mengklarifikasi prinsip-prinsip	5

							fonotaktik bahasa Indonesia	
12	Mampu membedakan fonem, diftong, dan kluster	Deretan fonem, diftong, dan kluster	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa mengklasifikasikan deretan fonem dari contoh yang disediakan	<b>Kriteria:</b> Ketepatan,  <b>Bentuk non-test:</b> • Praktek Presentasi kelompok	Ketepatan dalam mengklarifikasi kan diftong dan melafalkannya	5
13	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami perbedaan gugus fonem dan deret fonem	Gugus fonem dan deret fonem	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa berdiskusi kelompok menyal gugus fonem dan deret fonem	<b>Kriteria:</b> Ketepatan,  <b>Bentuk non-test:</b>	Ketepatan dalam membedakan gugus fonem dan deret fonem	5
14	Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami definisi grafemik dan ejaan serta relevansinya dalam fonologi	Grafemik dan Ejaan	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa berdiskusi dan mencari permasalahan grafem dan ejaan di masyarakat	<b>Kriteria:</b> Ketepatan,  <b>Bentuk non-test:</b> Praktek Presentasi individu	Ketepatan dalam mengidentifikasi grafem dan ejaan	5
15	Mahasiswa mampu menerangkan dan mengimplementasikan pembelajaran	Implementasi pembelajaran fonologi bahasa Indonesia	Ceramah, Discovery Learning, Penugasan, tanya jawab	<b>TM: 2x50 menit</b>	Mahasiswa mempraktikkan pembelajaran fonologi	<b>Kriteria:</b> Ketepatan,  <b>Bentuk non-test:</b> Praktek	Ketepatan dalam menerangkan dan mengimplementasikan	5

---

	fonologi sebagai pengajar					<b>Presentasi kelompok</b>	pembelajaran fonologi.	
<b>16</b>	<b>Ujian Akhir Semester</b>							<b>15</b>

Mingun Ke	Sub-CP-MK (Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Media Pembelajaran	Bobot penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mampu Menjelaskan perbedaan Fonologi dan fonemik	1 mampu memecahkan persoalan tentang perbedaan fonologi dan fonemik dengan benar  2 mampu menceritakan kembali tentang fonologi dan fonemik berdasarkan data pendapat diri sendiri	Pengasasan Sesuai dengan kontrak kuliah dan RPS	Problem Basic Learning (PBL)	Fonologi	Media Marquee	10

**Gambar 2**

**Contoh RPS yang di dalamnya sudah ada metode PBL dan Media Marquee**

Didalam contoh RPS tersebut coba kita amati capaian akhir yang diharapkan adalah mampu menjelaskan perbedaan antara fonologi dengan fonemik, kemudian pada indikator tertulis mampu memecahkan permasalahan perbedaan fonologi dan fonemik serta mampu menjelaskan kembali dengan Bahasa sendiri atau pendapat mereka. Metode pembelajarannya adalah PBL dengan menggunakan media Marquee. Setelah kita membuat RPS maka kita harus menentukan teks yang kita gunakan sebagai materi untuk pembuatan media Marquee.

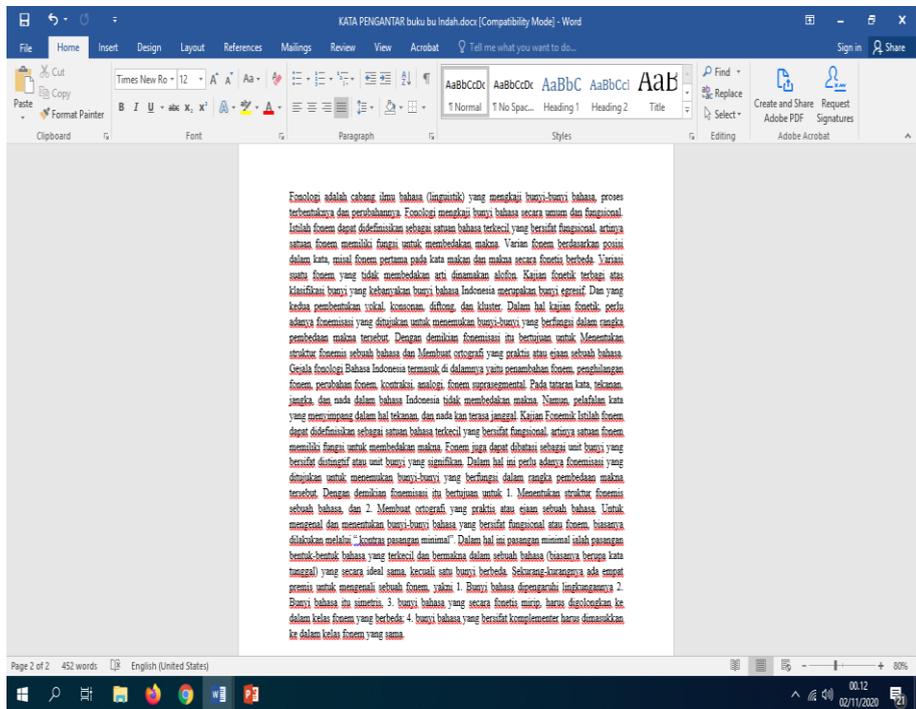
**Berikut beberapa Atribut Marquee :**

**Table 3**  
**Atribut Marquee**

<b>Attribute &amp; Value</b>	<b>Description</b>
<code>direction = "left/right/up/down"</code>	Mengatur arah gerakan teks
<code>behavior="scroll/slide/alternate"</code> Note : *scroll (bergerak berputar) *slide (sekali lalu berhenti) *alternate (bolak-balik men)	Mengatur perilaku gerakan teks : Seperti : bergerak sekali lalu berhenti, berputar, atau bolak-balik
<code>align = "left/right/center/justify"</code>	Mengatur posisi teks
<code>bgcolor = "warna/kode warna"</code>	Memberi warna tulisan
<code>scrollamount="angka"</code>	Mengatur kecepatan gerakan, semakin besar angka semakin cepat gerakannya
<code>scrolldelay="angka"</code>	Mengatur waktu tunda gerakan dalam mili detik
<code>loop = "angka  -1  infinite"</code>	Mengatur jumlah perulangan (loop)
<code>width="px atau %"</code>	Mengatur lebar blok teks dalam pixel atau persen
<code>height = "px atau %"</code>	Mengatur tinggi blok teks dalam pixel atau persen
<code>title="pesan"</code>	Pesan akan muncul saat mouse berada di atas teks
<code>onmouseover = "this.stop()"</code>	Menghentikan teks saat disorot mouse
<code>onmouseout = "this.start()"</code>	Menjalankan teks ketika mouse menjauh

hspace = "px"	Mengatur jarak kiri-kananya teks
vspace = "px"	Mengatur jarak atas-bawahnya teks
Catatan :	
Silahkan sobat berkreasikan dengan mengkombinasikan atribut marquee ini. Bahkan kita bisa dekorasi tampilannya sesuai keinginan, menggabungkannya dengan kode program CSS.	

Berikut contoh teks yang digunakan untuk bahan media marquee:

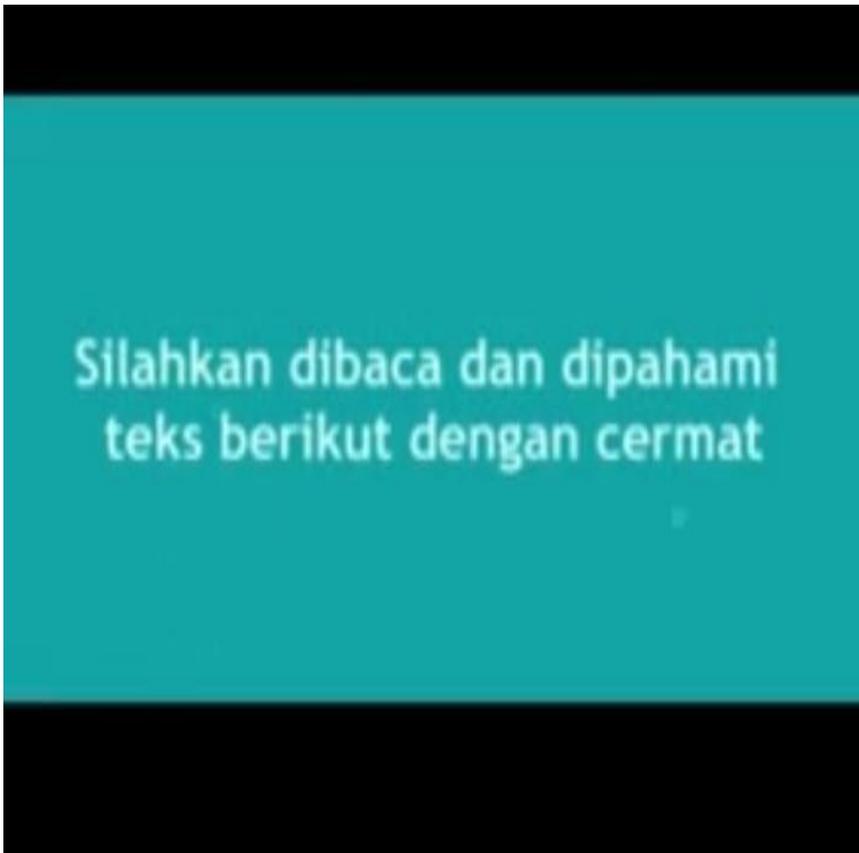


Gambar 3

Contoh teks untuk media marquee

Teks yang ada pada gambar akan diolah pada media marquee yang berbentuk video tulisan berjalan dari bawah ke atas dengan durasi pelan tujuan dari media marquee sendiri adalah agar siswa mau membaca dengan baik dan teliti.

Berikut adalah gambar dari cuplikan video media marquee



Gambar 4  
Contoh media marquee

#### **D. Langkah-langkah Metode Pembelajaran PBL melalui Media Marquee**

Penerapan model PBL melalui media Marquee berdasarkan teori **Aris Shoimin (2014:131)** mengemukakan bahwa langkah-langkah dalam model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. Menjelaskan logistik yang dibutuhkan. Memotivasi siswa terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah yang dipilih. Pada kelas yang saya terapkan dosen menjelaskan tentang materi hari ini dan metode apa yang digunakan serta media apa yang dipakai, kemudian dosen memberikan motivasi kepada mahasiswa yang dihubungkan dengan materi yang akan diajarkan, dan menumbuhkan rasa ingin tahu pada mahasiswa dengan memberikan beberapa pertanyaan. Langkah selanjutnya dosen memberikan teks yang didalamnya berupa permasalahan namun mahasiswa disuruh untuk menemukan masalah pada teks bacaan tersebut. Sebelum diperlakukan perlakuan dengan media marquee teks masih diberikan secara manual berupa lembaran kertas dan mahasiswa diminta untuk berkelompok kecil berdiskusi menemukan permasalahan yang ada pada teks tadi, mahasiswa diberikan waktu untuk berdiskusi kemudian menyampaikan hasil pemecahan masalahnya di depan kelas. Setelah itu mahasiswa diperkenalkan dengan media marquee.
2. Guru membantu siswa mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut (menetapkan topik, tugas, jadwal, dll). Dalam langkah ini dosen yang bertindak sebagai pengajar memberikan penguatan kepada mahasiswa untuk mengorganisasikan tugas yang harus dilakukan oleh mahasiswa. Disini dosen sudah menerapkan metode PBL melalui media marquee, mahasiswa diarahkan membaca teks yang ditampilkan di media marquee dengan 2 kali baca, dan dosen memberikan tugas kepada mahasiswa untuk menemukan permasalahan yang ada pada bacaan tersebut dan didiskusikan dengan teman kelompok sampai terjawablah permasalahan tersebut.
3. Guru mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai, eksperimen untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, pengumpulan data, hipotesis, dan

pemecahan masalah. Langkah ini dosen memberikan pengarahan kepada mahasiswa agar focus pada informasi yang ada pada teks di media marquee, mahasiswa harus mencatat informasi yang sesuai, agar mahasiswa mampu melakukan eksperimen sebagai dasar pemecahan masalah, pengumpulan data sebagai bahan analisis, kemudian melakukan hipotesis serta memecahkan masalah hingga jawaban bisa ditemukan.

4. Guru membantu siswa dalam merencanakan serta menyiapkan karya yang sesuai seperti laporan dan membantu mereka berbagai tugas dengan temannya. Langkah ini dosen melakukan pengarahan kepada mahasiswa agar mereka membuat laporan berupa tulisan yang berisi masalah yang ditemukan bagaimana mereka menganalisis serta mengambil kesimpulan sebagai jawaban dari pertanyaan yang ada pada permasalahan. Setelah itu mahasiswa menampilkan hasil diskusinya di depan kelas.
5. Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap penyelidikan mereka dan proses-proses yang mereka gunakan. Langkah ini dosen melakukan refleksi dengan mahasiswa mengenai pembelajaran dengan metode PBL melalui media marquee apakah lebih menyenangkan atau tanpa menggunakan metode PBL melalui media marquee sehingga pembelajaran diskusi seperti biasa yang monoton. Kemudian dosen juga memberikan penguatan materi kepada mahasiswa.

Berikut adalah foto ketika pembelajaran metode PBL melalui Media Marquee:



**Gambar 4**  
**Langkah pertama pembelajaran metode PBL melalui Media Marquee**



**Gambar 5**  
**Langkah ke dua**



**Gambar 6**  
**Langkah ke tiga**



**Gambar 7**  
**Langkah ke empat**



**Gambar 8**  
**Langkah ke lima**

Perbandingan hasil yang diperoleh dari hasil sebelum menggunakan metode PBL melalui Marquee dan setelah menggunakan adalah sebelum perlakuan 68 % mahasiswa tidak membaca teks dengan baik dan cenderung hanya sekedar mengikuti diskusi saja tanpa ikut memecahkan masalah dan sesudah perlakuan 90% mahasiswa mampu membaca dan memahami teks melalui media marquee dengan dibuktikan hampir seluruh mahasiswa ikut berpartisipasi dalam diskusi. Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa metode problem basic learning (PBL) melalui marquee dapat meningkatkan minat membaca untuk menemukan permasalahan dan berdiskusi serta menampilkan hasil diskusi dengan baik adanya kenaikan dr 68% menjadi 90% hal tersebut menandakan bahwa PBL melalui marquee efektif.

## **E. Evaluasi / Soal Latihan**

Evaluasi di bab 3 atau bab akhir pada buku ini adalah bahwa setiap metode pembelajaran yang kita gunakan untuk pembelajaran sebaiknya benar-benar diperhatikan pemilihannya karena metode sangat berperan penting dalam pembelajaran salah satu pembentuk keberhasilan pembelajaran adalah metode. Selain metode media pembelajaran juga harus ditentukan dengan pertimbangan kesesuaian antara media dengan metode dan strategi pembelajaran. Salah satu yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran adalah faktor dari guru yaitu pemilihan metode yang tepat dan pembelajaran Dalam hubungan dengan pemilihan metode yang tepat seharusnya juga disesuaikan dengan bahan ajar, mengingat bahan ajar dari tiap-tiap mata pelajaran mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda-beda, ada jenis bahan ajar yang termasuk kriteria fakta, konsep, prosedur atau prinsip yang masing-masing memerlukan metode mengajar yang berbeda. Oleh karena itu, guru seharusnya mempelajari dan menguasai metode mengajar yang tepat sesuai dengan prinsip mengajar, agar guru dapat menerapkan ilmunya dalam pemilihan metode mengajar yang akan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Selain itu guru juga harus mempraktekkan metode-metode yang telah dipelajari. Penggunaan metode yang tepat oleh guru merupakan cara yang efektif untuk

mengarahkan dan melaksanakan pembelajaran secara jelas. Seperti yang telah diuraikan di atas dalam memilih metode mengajar yang tepat, seorang guru juga harus memperhatikan kondisi siswa karena sebagai guru yang setiap harinya berhadapan dengan sejumlah siswa yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga guru harus dapat memilih metode yang tepat dalam pembelajaran. Menghadapi karakteristik siswa yang beragam maka guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan untuk dapat memilih dan menerapkan metode yang tepat agar dapat menciptakan rasa senang dalam belajar yang dapat mengacu pada tujuan yang telah dirumuskan secara efektif dan efisien. Selain itu, apa bila metode yang digunakan guru sungguh-sungguh mempertimbangkan kondisi siswa dengan baik maka siswa akan mudah mempelajari dan memahami bahan ajar, sehingga akan menimbulkan semangat serta gairah belajar bagi siswa. Setiap metode mengajar dapat dinilai, apakah metode itu tepat atau tidak serasi. Penilaian hasil belajar menentukan pula efisiensi dan efektivitasnya sesuatu metode mengajar. Penggunaan metode mengajar hendaknya bervariasi, artinya guru sebaiknya menggunakan berbagai ragam metode sekaligus, sehingga siswa berkesempatan melakukan berbagai kegiatan belajar atau berbagai proses belajar, sehingga mengembangkan berbagai aspek pola tingkah laku siswa.

### **Soal Latihan**

1. buatlah media marquee silakan kalian pilih sendiri menggunakan jenis marquee yang mana berikut pilihan jenis marqueenya

1. **Simple Marquee / Marquee Sederhana**

Untuk Marquee jenis ini, adalah marquee default atau marquee yang tanpa penggunaan atribut lain. Marquee Sederhana, Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kanan ke kiri tanpa berhenti.

2. **Marquee Right / Marquee ke Kanan**

Marquee Right kebalikan dari Marquee Sederhana, seperti artinya Marquee Right berarti Teks yang dibuat akan berjalan dari arah kiri ke kanan tanpa berhenti.

### 3. Marquee Up atau Marquee Down

Marquee Up berarti Teks yang dibuat akan bergerak/bergulir dari arah bawah ke atas. Sedangkan Marquee Down berarti Teks yang dibuat akan bergerak dari arah atas ke bawah.

### 4. Marquee Slide

Marquee Slide digunakan untuk menggerakkan/menggulir terus menerus Teks yang dibuat dari ujung ke ujung, dan pada ujungnya bergerak ke arah yang berlawanan.

### 5. Marquee Scroll Amount

Marquee Scroll Amount menggunakan atribut yang berfungsi untuk mengatur kecepatan gerak/gulir Teks yang dibuat.

### 6. Marquee Stop Start

Marquee Stop Start adalah Tag Marquee yang menggunakan beberapa properti CSS. Dan untuk Contoh kali ini, Jika Teks Marquee yang dibuat ditekan maka akan berhenti, begitu juga saat ditekan lagi diluar teks maka akan bergerak kembali.

### 7. Cool Effects with Marquees

Cool Effects with Marquees adalah Kumpulan Marquee dengan efek-efek yang keren, dengan menggunakan banyak atribut yang dapat diubah nilainya sesuai keinginan.

Buatlah dengan menggunakan teks berikut:

#### **Contoh Teks Eksplanasi Tentang Lingkungan**

contoh teks eksplanasi | pixabay.com

*(Pernyataan Umum)*

Sampah adalah sebuah perwujudan benda yang tidak memiliki nilai pakai sama sekali, bersifat mengganggu dan merugikan. Umumnya sampah dapat berasal dari limbah hasil produksi, konsumsi, proses pemakaian dan lain sebagainya. Menurut klasifikasinya, sampah dapat dibedakan menjadi dua jenis yakni sampah organik dan sampah non-organik.

*(Urutan Sebab Akibat)*

Sampah organik adalah jenis sampah yang mampu diuraikan oleh bakteri pembusuk maupun mikroba. Contoh sampah organik yang dapat ditemukan disekitar kita adalah, daun kering, bangkai binatang, buah-buahan, sisa-sisa makanan, sayurmayur dan masih banyak lagi. Karena dapat diuraikan oleh bakteri maka sampah organik dikategorikan kedalam sampah yang ramah lingkungan. Selain itu sampah organik juga dapat dimanfaatkan kembali dengan melalui proses proses tertentu seperti sampah daun kering dapat diolah dan dijadikan pupuk kompos yang dapat menyuburkan tanah. Sedangkan sampah non-organik adalah jenis sampah yang tidak bisa diuraikan oleh mikroba dan bakteri pembusuk. Berlawanan dengan sampah organik, sampah jenis ini dikategorikan kedalam sampah yang tidak ramah lingkungan.

Contoh sampah non-organik yang dapat kita temukan di sekitar kita adalah kertas, kaleng, bekas botol mineral, sampah plastik, besi, alumunium dan sebagainya. Meskipun terkesan tidak ramah lingkungan namun sampah non-organik juga dapat dimanfaatkan dengan melalui proses daur ulang. Seperti contoh, kaleng bekas botol minuman dapat dimanfaatkan kembali untuk dijadikan pot bunga, bekas kaleng susu dapat dijadikan sebagai tempat pensil dan penghapus dan masih banyak lagi bentuk daur ulang lainnya.

Meskipun terlihat kecil, namun pada dasarnya sampah merupakan persoalan besar yang tidak boleh untuk dianggap remeh. Jika sampah yang timbul lama kelamaan akan menumpuk dalam jumlah besar. Hal ini tentunya dapat mengganggu kesehatan, keindahan dan kenyamanan yang ada di lingkungan sekitar masyarakat. Dampak negatif yang timbul akibat sampah yang menumpuk dapat dipastikan yakni pencemaran udara, munculnya penyakit diare, demam berdarah, muntahber, hingga menyebabkan banjir. Terlebih lagi jika terdapat sampah organik yang membusuk dala jumlah besar akan menimbulkan polusi udara berupa aroma tidak sedap. Tidak hanya itu, dalam sampah sampah tersebut juga dapat mengandung bakteri yang berbahaya bagi tubuh kita.

Penyakit yang paling berbahaya yang dapat timbul akibat tumpukan sampah adalah demam berdarah (DBD). umumnya nyamuk aedes akan bersarang dan berkembang biak pada area yang kumuh kotor dan

lembab seperti tempat sampah. Tidak hanya itu saja, sampah yang menumpuk juga dapat menyebabkan berbagai macam penyakit kulit, diare hingga gangguan pernapasan. Jika terdapat tumpukan sampah di sungai akan lebih membahayakan lagi karena dapat mengancam keselamatan banyak orang. Sampah yang memenuhi sungai dapat menyebabkan pendangkalan sungai, mengganggu aliran air hingga menyumbat pipa pembuangan atau selokan. Jika terjadi hujan dengan intensitas yang tinggi maka hal semacam ini dapat menyebabkan banjir. Banjir yang terjadi umumnya memang berasal dari faktor permasalahan sampah. Jika sudah terjadi banjir maka tidak diragukan lagi akan terjadi kerugian material yang dialami oleh masyarakat.

2. Buatlah RPP yang didalamnya memuat metode pembelajaran dan media pembelajaran, silakan kalian tentukan sendiri metode apa yang akan kalian gunakan serta medianya.

Format RPP seperti berikut:

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SMP
Kelas/Semester	: VII/1
Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Topik	: Teks Eksplanasi
Jumlah Pertemuan	: 3 x Pertemuan

- A. Kompetensi Inti
  - a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
  - b. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
  - c. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata

- B. Kompetensi Dasar
- 1.2 Menghargai dan mensyukuri keberadaan bahasa Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa sebagai sarana memahami informasi lisan dan tulis.
- 2.1 Memiliki perilaku jujur, tanggung jawab, dan santun dalam menanggapi secara pribadi hal-hal atau kejadian berdasarkan hasil observasi
- 3.1 Memahami teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, eksplanasi, dan cerita pendek baik melalui lisan maupun tulisan
- C. Indikator Pencapaian Kompetensi
1. Mengetahui isi teks hasil observasi
  2. Mengetahui struktur teks hasil observasi
  3. Mengetahui ciri bahasa teks hasil observasi
- D. Tujuan Pembelajaran
1. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui isi teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan.
  2. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui struktur teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan
  3. Setelah membaca teks hasil observasi dan mendiskusikannya siswa dapat mengetahui cirri bahasa teks hasil laporan observasi baik secara lisan maupun tulisan
- E. Materi Pembelajaran
- Teks hasil observasi
  - Struktur teks hasil observasi
  - Ciri bahasa teks hasil observasi
- F. Alokasi Waktu  
6 x 45 Menit( 3 X pertemuan)
- G. Metode .....
- Media.....
- H. Kegiatan Pembelajaran
1. Pertemuan Pertama

a. Kegiatan Pendahuluan

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....

b. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- 1) .....
- 2) .....
  
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....
- 6) .....
- 7) .....
- 8) .....
- 9) .....
- 10) .....
- 11) .....
- 12) .....

c. Kegiatan Penutup

- 1) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran
- 2) Siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilakukan
- 3) Siswa menyimak informasi mengenai rencana tindak lanjut pembelajaran

## DAFTAR PUSTAKA

---

---

- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2012). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. RemajaRosdakarya
- Amir, Taufiq. 2009. *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arief S. Sadiman, dkk. 2009. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press
- Antoe. 2009. *Membuat Efek Tulisan Berjalan (Marquee)*. Jakarta: Gramedia
- Bachtiar Ibrahim, (2009), *Rencana dan estimate Real of Cost*, penerbit Bumi Aksara, Jakarta.
- Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pendidikan*. Jakarta: Ciputat Press
- Djamarah, Syaiful Bahari dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rieneka Cipta
- Gerlach dan Ely. (1971). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Second Edition, by V.S.
- Munadi. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Perss
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Riyanto, Yatim. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: IKIP PGRI.
- Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*, RajaGrafindo Persada, Jakarta

- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Rusman. (2010). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Simatupang, H & Purnama, D., (2019). Handbook Best Practice Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: Pustaka Media Guru
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & model-model pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suryani, Widyasih. 2010. Psikologi Ibu dan Anak. Yogyakarta: Citramaya
- Suyanti, R.D. (2010). Strategi Pembelajaran Kimia. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Shoimin. (2014). Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. Surabaya: Kencana
- Trianto (2010) Model Pembelajaran Terpadu. Surabaya: Bumi Aksara
- Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong. 2003. Teaching and Learning with Technology. Singapore: Prentice Hall.
- Uno, Hamzah B. 2008. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta : Bumi Aksara.
- Wina Sanjaya. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta : Kencana.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya

## BIOGRAFI PENULIS

---

---



Indah Mei Diastuti, M.Pd. lahir jombang 09 Mei 1984. Pendidikan SD ditamatkan di Jombang pada tahun 1996. Pendidikan SMP ditamatkan di Jombang pada tahun 1999. Pendidikan SMA ditamatkan di Jombang pada tahun 2002. Gelar sarjana S-1 diperoleh dari STKIP PGRI Jombang pada tahun 2007. Gelar magister diperoleh dari Universitas Negeri Padang pada tahun 2015.

Sejak tahun 2004 dia mengajar di MTs dan MA di karanglo Jombang sampai tahun 2007. Kemudian dia melanjutkan mengajar di MTsN 1 Kampar Riau sampai tahun 2015. Dan pada tahun 2015 memutuskan untuk menjadi dosen tetap di Universitas Hasyim asy'ari Tebuireng Jombang sampai sekarang.

# METODE PBL MELALUI MEDIA MARQUEE

Metode pembelajaran salah satu komponen terpenting di dalam proses pembelajaran, dewasa ini sudah banyak bermunculan metode pembelajaran yang menyenangkan, aktif, kreatif dan inovatif. Namun dalam hal ini metode pembelajaran yang ada pada umumnya belum bisa membudayakan kebiasaan berliterasi pada peserta didik. Karena peserta didik sekarang lebih terbuai dengan kegiatan menonton dan mendengarkan tidak dengan budaya membaca dan menulis. Perlu diingat membaca pada akhirnya akan menghasilkan sebuah kegiatan yang menghasilkan karya. Literasi itu terdapat tujuh prinsip pendidikan yaitu interpretasi; kolaborasi; konvensi; pengetahuan kultural; pemecahan masalah; refleksi dan refleksi diri; serta penggunaan Bahasa. Maka penulis membuat buku yang berjudul metode pembelajaran *Problem based learning* (PBL) melalui media *Marquee* untuk membudayakan literasi. Tujuan buku ini memberikan solusi untuk membudayakan literasi dengan model PBL melalui media *marquee* agar peserta didik terfokus pada tulisan yang akan dijadikan topik permasalahan yang akan didiskusikan melalui metode pembelajaran PBL.



Penerbit:  
LPPM UNHAS Y Tebuireng Jombang  
Gedung B Lt.1 Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng,  
Jombang, 61471 - Indonesia.  
Telp: (0321) 861719  
Mail: [lppm.unhasy@gmail.com](mailto:lppm.unhasy@gmail.com) / [lppm@unhasy.ac.id](mailto:lppm@unhasy.ac.id)  
<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

ISBN 978-623-7872-36-8

