

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA (STUDI PUSTAKA)

Fina Nabilah Layaliya¹, Haryadi², Nas Haryati Setyaningsih³
^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Negeri Semarang
Email: finan.layaliya@gmail.com

Abstract

This research is a library research, namely the data or materials needed from the library in the form of books, encyclopedias, dictionaries, journals, documents, and magazines. Learning media is needed in the subjects taught in schools, one of which is Indonesian. The components of Indonesian lessons include listening, speaking, reading, and writing. The four samples when in the learning process using learning media it will be memorable and interesting, so that students get real experiences in the learning process. This research was conducted with the aim of describing various kinds of learning media that can be used in language and literature learning.

Keywords: *literature, learning media, language and literature*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian kepustakaan yakni data-data atau bahan-bahan yang diperlukan berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensklopedi, kamus, jurnal, dokumen, maupun majalah. Media pembelajaran dibutuhkan dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Komponen pelajaran Bahasa Indonesia mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut apabila dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran maka akan berkesan dan menarik, sehingga siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan macam-macam media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra.

Kata kunci: *kepustakaan, media pembelajaran, bahasa dan sastra*

PENDAHULUAN

Pembelajaran sangatlah penting bagi manusia. Adanya proses pembelajaran akan mampu menjadikan manusia berkembang, berintelektual, dan berkarakter. Pembelajaran merupakan proses dua arah, dimana mengajar adalah guru sedangkan belajar adalah siswa atau peserta didik. Jones dalam Majid (2005:16) berpendapat bahwa pembelajaran adalah suatu cara bagaimana mempersiapkan pengalaman belajar bagi peserta didik. Salah satu cara untuk mendapatkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan yakni melalui media pembelajaran. Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan yang di dalamnya tercantum media pembelajaran (berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran). Dengan demikian menunjukkan bahwa media pembelajaran diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung.

Seiring dengan perkembangan zaman variasi media pembelajaran sangat beragam,

mulai dari media visual, audio, dan audio-visual. Media pembelajaran dibutuhkan dalam mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, salah satunya mata pelajaran Bahasa Indonesia. Komponen pelajaran Bahasa Indonesia mencakup mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut apabila dalam proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran maka akan berkesan dan menarik, sehingga siswa mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran.

Pengertian media dalam proses pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2000:3). Apabila pembahasan media pembelajaran diuraikan lebih luas, maka sangatlah banyak cangkupannya. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mendeskripsikan macam-macam media pembelajaran yang bisa

dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa dan sastra.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*Library Research*). Sutrisno Hadi: 1990, Disebut penelitian kepustakaan karena data-data atau bahan-bahan yang diperlukan dalam menyelesaikan penelitian tersebut berasal dari perpustakaan baik berupa buku, ensiklopedi, kamus, jurnal, dokumen, majalah dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Sugiyono (2015:140) studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

Prosedur penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber data, membaca sumber data, membuat catatan, mengolah catatan penelitian, dan menyusun laporan sesuai dengan sistematika penulisan yang berlaku. Sumber data yang digunakan dalam artikel ini berasal dari berbagai literatur yaitu jurnal, laporan hasil penelitian, majalah ilmiah, buku yang relevan, hasil-hasil seminar, artikel ilmiah yang belum dipublikasi, dan narasumber.

HASIL PENELITIAN

Kemp dan Dayton mengklasifikasi media pembelajaran ke dalam 8 (delapan) kelompok yaitu: (1) media cetakan, (2) media panjang, (3) *overhead transparancies*, (4) rekaman audiotape, (5) slide dan filmstrips, (6) penyajian multi-image, (7) rekaman, video dan film hidup, dan (8) komputer (Arsyad, 2000:37).

1. Media Cetak

Meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Di samping buku teks atau buku ajar, termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus diikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan.

Bentuk lain dari media cetakan adalah brosur, newsletter dan teks terprogram. Brosur merupakan pengumuman atau pemberitahuan mengenai sesuatu proram atau pelayanan, sedangkan *newsletter* berisikan laporan kegiatan suatu organisasi.

2. Media Pajang

Media pajang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media yang termasuk dalam kelompok ini adalah: 1) papan tulis; 2) flip chart; 3) papan magnetik; 4) papan bulletin; dan 5) pameran.

3. Overhead Transparencies

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang.

4. Rekaman Audio-Tipe

Pesan dan isi pelajaran dapat direkam pada tape magnetik sehingga hasil rekaman tersebut dapat diputar kembali pada saat diinginkan. Pesan dan isi pelajaran itu dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sebagai upaya mendukung terjadinya proses belajar. Materi rekaman audio-tape adalah cara ekonomis untuk menyiapkan isi pelajaran atau jenis informasi tertentu. Rekaman dapat disiapkan untuk sekelompok siswa dan sekarang ini sudah lumrah rekaman dipersiapkan untuk penggunaan perorangan.

5. Slide

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2 x 2 inci. Bingkai tersebut terbuat dari karton atau plastik. Film bingkai diproyeksikan melalui *slide projector*. Jumlah film bingkai yang akan ditayangkan untuk suatu program tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai. Dengan demikian, lama penayangan atau panjangnya program sangat bervariasi.

6. Film dan Video

Film atau gambar hidup merupakan gambar dalam frame di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontiniu.

7. Televisi

Dewasa ini televisi dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang dapat disaksikan saat terjadi atau berlangsung dan penyiaran program yang telah direkam di atas pita film atau pita video.

8. Komputer

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD player, video tape, dan audio tape. Di samping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai atau siswa.

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer yang dikembangkan dalam beberapa format antara lain *drills and practice*, *tutorial*, *simulation*, *games* dan *discovery*. Komputer juga digunakan untuk mengadministrasikan perangkat pembelajaran dan tes dan pengelolaan administrasi sekolah.

Menurut Menurut Sudjana (2011:3-4) jenis media ialah sebagai berikut. a). Media grafis (dua dimensi), seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik dan lainnya; b) Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model padat, misalnya model penampang, model susun, model kerja dan sebagainya; c) Media proyeksi, seperti slide, film, penggunaan OHP (Proyektor Transparansi) dan lainnya; dan d) Penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran mengikuti taksonomi Leshin, dan kawan-kawan (1992), yaitu media berbasis manusia (guru, tutor, main peran, kegiatan berkelompok), media berbasis cetakan (buku, penuntun, buku kerja/latihan, dan lembaran lepas), media berbasis visual (buku, *charts*, grafik, peta, *figure/gambar*, transportasi, film bingkai atau *slide*), media berbasis audiovisual (video, film, *slide* bersama tape, televisi), dan media berbasis computer (pembelajaran dengan bantuan computer dan video interaktif (Kustadi & Darmawan, 2020).

Pengelompokan berbagai jenis media apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi dibagi menjadi 2 kategori luas, yaitu media

traditional dan media teknologi mutakhir. (Azhar Arsyad. 2011:54)

1. Media tradisional

Media tradisional terdiri atas: a) visual diam yang diproyeksikan seperti proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, filmstrips; b) visual yang tak diproyeksikan seperti gambar, poster, foto, *charts*, grafik, diagram, pameran, papan info, papan-bulu; c) audio seperti rekaman piringan, pita kaset; d) penyajian multimedia seperti slide plus suara (tape), *multi-image*; e) visual dinamis yang diproyeksikan seperti film, televisi dan video; f) cetak seperti buku teks, modul, *workbook*, majalah ilmiah, lembaran lepas (hand-out); g) Permainan seperti teka-teki, simulasi, permainan papan. h) Realita seperti model, specimen (contoh) dan manipulatif.

2. Media Teknologi Muthakhir

Media teknologi mutakhir terdiri atas: a) media berbasis telekomunikasi seperti telekonferen, kuliah jarak jauh; b) media berbasis mikropocessor seperti *Computer-assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, Hypermedia, *Compact* (video).

SIMPULAN

Media pembelajaran diperlukan ketika proses pembelajaran berlangsung. Melalui media pembelajaran siswa akan mendapatkan pengalaman-pengalaman yang nyata dalam proses pembelajaran, selain itu pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. Sejatinya berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Seperti halnya diuraikan oleh Kemp dan Dayton yaitu media cetakan dan film-video yang selaras dengan pendapat sudjana dan Kustadi. Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli media pembelajaran dapat digolongkan menjadi media visual (misalnya media cetakan, media pajang, media grafis), audio (misalnya media rekaman piringan, pita kaset), dan audio-visual (misalnya media video, dan film).

REFERENSI

- Arsyad, Azhar. 2000. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajawali Press

Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research*.
Yogyakarta: Fak.Psikologi UGM. 1990.

Kustadi, Cecep dan Darmawan, Daddy. 2020.
Pengembangan Media Pembelajaran.
Jakarta: KENCANA.

Majid, Abdul. 2005. *Perencanaan Pembelajaran,
Mengembangkan Standar Kompetensi
Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sudjana dan Rivai. 2011. *Media pengajaran*.
Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif,
Kualitatif dan R&D*. Bandung Alfabeta.