KEMAMPUAN MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

[1]Wan Nurul Atikah Nasution, [2]Khairun Nisa
Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Asahan
Email : [1]wannurul.atikah@ymail.com,
[2]nisakhairun2206@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan. Objek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester empat Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Asahan sebanyak 80 orang. Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Pendekatan penelitian yang digunakan berupa penelitian deskriptif kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil karya mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Model analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa nilai rata-rata kemampuan mahasiswa sebanyak 80 orang adalah 85,09, modus diperoleh 80, median diperoleh 86,5, varians diperoleh 24,72, SD diperoleh 4,97, nilai tertinggi diperoleh 94, dan nilai terendah diperoleh 75. Berdasarkan hasil data tersebut, kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk kategori baik.

Kata kunci: media pembelajaran, pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACK

This study aims to determine the ability to design learning media in Indonesian language learning. The formulation of the problem in this study is how the ability to design learning media in learning Indonesian. This research was carried out in the Asahan University Teaching and Education Faculty. The object of this study was all fourth semester students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program of Asahan University as many as 80 people. The implementation of this research is carried out in the even semester of 2017/2018 school year. The research approach used was descriptive qualitative research. The source of data in this study is the work of students in designing learning media in the field of Indonesian language studies. Data collection techniques include data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The data analysis model used is interactive model analysis. Based on the results of the study found that the average value of student ability as much as 80 people is 85.09, mode is obtained 80, median obtained 86.5, variance obtained 24.72, SD obtained 4.97, the highest value obtained 94, and the lowest value obtained 75. Based on the results of the data, the ability to design learning media in Indonesian language learning is in the good category.

Keywords: *learning media, Indonesian language learning*

I. PENDAHULUAN

Sanjaya (2009: 67) berpendapat bahwa desain berkenaan dengan proses pembelajaran. Desain atau perencanaan merupakan kegiatan untuk mewujudkan tercapainya tujuan. Perencanaan dilakukan dengan langkah-langkah kegiatan yang sistematis dengan menghubungkan pengetahuan dan fakta-fakta untuk

tujuan yang diinginkan. Mencapai tujuan yang telah ditetapkan secara maksimal sesuai perencanaan dan bagaimana akhirnya tujuan tercapai membutuhkan usaha-usaha nyata sebagai bagian dari desain.

Perencanaan lebih mementingkan pada usaha menyeleksi dan menghubungkan sesuatu dengan kepentingan masa yang akan datang dan usaha untuk mencapainya. Perencanaan merupakan hubungan antara apa yang ada sekarang (*what is*) dan bagaimana seharusnya (*what should be*). Hubungan tersebut bertalian dengan kebutuhan, penentuan tujuan, prioritas, program, dan alokasi sumber daya. Usaha mengisi kesenjangan antara keadaan saat ini dengan keadaan yang akan datang sesuai dengan apa yang dicita-citakan. Perencanaan merupakan cara untuk mengantisipasi dan menyeimbangkan perubahan. Perubahan yang terjadi di luar organisasi pembelajaran sebaiknya tidak jauh berbeda. Dengan demikian, perencanaan adalah usaha untuk mengubah organisasi agar sejalan dengan perubahan lingkungannya (Uno, 2010: 3).

Tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan menetapkan metode dan media pembelajaran. Metode dan media menunjuk pada suatu perencanaan untuk mencapai sesuatu. Tidak semua metode dan media pembelajaran dapat atau cocok digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini tergantung dari karakteristik siswa, materi pembelajaran, dan konteks lingkungannya.

Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki peserta didik. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan : *Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa.*

Kalau kita amati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu pendidik dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya ingat siswa dalam belajar (Sadiman, dkk, 2014: 7). Namun sayang, karena terlalu memusatkan perhatian pada alat bantu visual yang dipakai, orang kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran produksi dan evaluasinya.

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasamya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) di

Amerika misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne (1970) mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs (1970) mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi siswa agar terjadi proses belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Hamalik (2011) menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan *interest* antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran terdiri atas beberapa jenis. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk meng-golongkan jenis media. Rudy Bretz (1971), misalnya, mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Anderson (1976) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan sebagai berikut:

No.	Golongan Media	Contoh dalam Pembelajaran
1.	Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
2.	Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet, gambar
3.	Audio cetak	Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
4.	Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (slide)
5.	Proyeksi audio visual diam	Film bingkai (slide) bersuara.
6.	Visual gerak	Film bisu
7.	Audio visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televisi
8.	Obyek fisik	Benda nyata, model, spesimen
9.	Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
10.	Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Sementara itu, Schramm (1985) menggolongkan media atas dasar kompleksnya suatu media. Atas dasar itu, Schramm membagi media menjadi dua golongan yaitu: media besar (media yang mahal dan kompleks) dan media kecil (media sederhana dan murah). Termasuk media besar misalnya: film, televise, dan video NCD, sedangkan yang termasuk media kecil misalnya: slide, audio, transparansi, dan teks. Selain itu Schramm juga membedakan media atas dasar jangkauannya, yaitu media masal (liputannya luas dan serentak), media kelompok (liputannya seluas ruangan tertentu), dan media

individual (untuk perorangan). Termasuk media masal adalah radio dan televisi. Termasuk media kelompok adalah: kaset audio, video, OHP, dan slide. Sedangkan yang termasuk media individual adalah: buku teks, telepon, dan program komputer pembelajaran (CAI).

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013: 19).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilisator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (*learning process*). Terkait proses pembelajaran adalah kecakapan pendidik dalam menciptakan komunikasi yang edukatif antara pendidik dan peserta didik.

Sedangkan dihubungkan dengan pengajaran bahasa Indonesia, maka media pembelajaran bahasa adalah tindakan pendidik melaksanakan rencana mengajar bahasa Indonesia. Artinya usaha mengajar dalam menggunakan beberapa variabel pengajaran bahasa Indonesia, seperti tujuan, bahan, metode, dan alat, serta evaluasi, agar dapat mempengaruhi para peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Desain media pembelajaran bahasa menjadi hal yang penting untuk dilaksanakan. media pembelajaran mencakup semua komponen dalam mencapai tujuan. Pembelajaran bahasa Indonesia memiliki tujuan yaitu mencapai kompetensi berbahasa Indonesia. Kompetensi keterampilan berbahasa, yakni, menyimak, berbicara, membaca, dan menulis akan tercapai dengan perencanaan dan proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Sehingga dengan pemilihan desain media pembelajaran yang benar dan cocok sesuai tujuan, kompetensi bahasa Indonesia mencapai hasil yang optimal.

Sehubungan dengan itu, perlu disusun rambu-rambu pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran untuk membantu pendidik agar dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik, efektif dan efisien sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Masalah yang sering dihadapi pendidik adalah bagaimana pendidik mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar serta bagaimana menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran.

Untuk itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berkaitan dengan kemampuan pendidik (calon pendidik) dalam mendesain media pembelajaran Bahasa Indonesia. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kemampuan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia? serta tujuannya adalah untuk mengetahui kemampuan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Asahan pada semester genap tahun ajaran 2017/2018. Subjek dalam penelitian adalah mahasiswa semester empat prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang berjumlah 80 orang.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambargambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya. Selain itu, Sugiyono (2012: 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sukmadinata (2011: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan. Tahap perencanaan meliputi: penyusunan proposal penelitian dan merancang instrumen penelitian. (2) Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pengambilan data kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mahasiswa semester empat prodi

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (3) Tahap Penyelesaian. Tahap ini mencakup proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

Data yang diperlukan adalah data mengenai kemampuan mahasiswa mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil karya media pembelajaran mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif adalah suatu analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sutopo, 2006: 114-116). Teknik analisis data tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (dalam Sutopo, 2006: 120), yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data (*display* data), dan (4) penarikan simpulan/verifikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

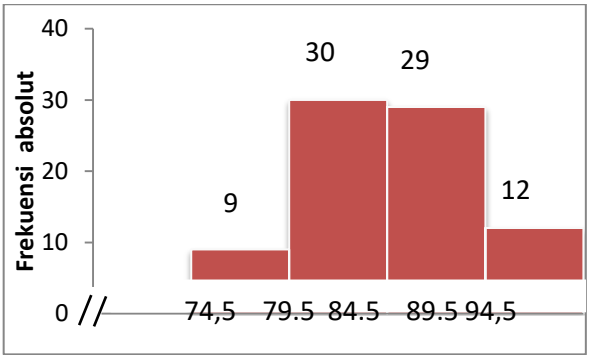
Data kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah data hasil kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah nilai yang diperoleh mahasiswa setelah mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Data kemampuan mendesain media memiliki skor tertinggi 94 dan skor terendah 75, *mean* (skor rata-rata) 85,09 ; *varians* data ini adalah 24,72; standar deviasi sebesar 4,97; *modus* (skor yang memiliki frekuensi terbanyak) data ini adalah 80; dan *median* (skor tengah) data ini adalah 86,5.

Tabel distribusi frekuensi dan histogram frekuensi skor kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut:

Tabel 3.1 Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Mendesain Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kelas Interval	$f_{absolut}$	$F_{relatif}$ (%)
75-79	9	11,25
80-84	30	37,5
85-89	29	36,25
90-94	12	15
Jumlah	80	100



Bagan 3.1 Histogram Frekuensi Skor Kemampuan Mendesain Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia termasuk ke dalam kategori baik. Dengan kata lain, sebagian besar mahasiswa mampu mendesain media yang sesuai dengan materi

pembelajaran Bahasa Indonesia serta mampu mengaplikasikan ke dalam pembelajaran.

IV. KESIMPULAN

Data kemampuan mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki skor tertinggi 94 dan skor terendah 75, *mean* (skor rata-rata) 85,09 ; *varians* data ini adalah 24,72; standar deviasi sebesar 4,97; *modus* (skor yang memiliki frekuensi terbanyak) data ini adalah 80; dan *median* (skor tengah) data ini adalah 86,5. Kemampuan mahasiswa termasuk ke dalam kategori baik.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi dosen untuk memahami kemampuan mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga dijadikan panduan untuk mengatasi kendala-kendala di kemudian hari. Serta peneliti lain sebagai bahan rujukan penelitiannya

.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, Azhar. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

H.B. Sutopo. (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Hamalik, Oemar. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sadiman, Arief S., dkk. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Predanamedia Group.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Uno, H, B, Lamatenggo, N, dan Koni, S. (2010). *Desain Pembelajaran*. Bandung: MQS Publishing.