

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

**Disajikan pada Workshop Pengembangan Kompetensi Guru
SMK di DIY 28 Juli 2010**

**Dr. Maman Suryaman
(FBS UNY)**

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

DR. Maman Suryaman

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai hakikat media pembelajaran, cara beroleh pengalaman belajar dan media yang diperlukan, macam-macam media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, serta pemilihan dan pemanfaatan media pembelajaran. Ruang lingkup dari masing-masing bagian tersebut hanya dibatasi pada hal-hal yang diperlukan di dalam pembelajaran bahasa Indonesia serta yang paling mungkin digunakan.

A. Hakikat Media Pembelajaran

Istilah media sebenarnya tidak hanya digunakan di dalam pembelajaran. Di dalam bidang-bidang lain pun istilah ini banyak dipakai. Misalnya, istilah media digunakan untuk istilah media massa cetak, media elektronik, media pemanasan, media pertanian, dan sebagainya. Namun yang pasti, penggunaan kata media pada semua bidang tersebut sama-sama untuk lebih meningkatkan hasil.

Secara bahasa, media pembelajaran dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar, sedangkan secara terminologis, media pembelajaran dapat diartikan sebagai seluruh perantara (dalam hal ini bahan atau alat) yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Misalnya, media radio, televisi, buku, majalah, surat kabar, internet, dan sebagainya. Di sisi lain, media pembelajaran juga dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang memungkinkan siswa dapat beroleh pengetahuan atau menciptakan pengetahuan, kecakapan,

dan sikap. Di dalam pengertian yang kedua ini, media pembelajaran dapat berupa manusia, tumbuhan, tanah, air, udara, binatang, alam semesta dan penciptanya, rumah, lahan pertanian, pasar, dan sebagainya. Di dalam perkembangan terkini, media biasanya lebih disederhanakan lagi ke dalam dua dikotomi, yakni perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Contoh perangkat keras adalah radio, televisi, overhead projector, LCD, komputer, manusia, tanah, air, udara, tanaman, binatang, dan sebagainya. Contoh perangkat lunak adalah segala informasi dalam pemrograman, *e-learning*, *e-book*, film, sandiwara, diagram, bagan, grafik, rekaman, dan sebagainya.

Di dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, para guru sering kebingungan untuk membedakan media dengan materi. Misalnya, *contoh iklan* untuk mengembangkan kompetensi “memahami wacana iklan” dianggap sebagai media; *contoh puisi* untuk mengembangkan kompetensi “memahami isi puisi” dipandang sebagai media; atau *contoh grafik* seringkali dianggap sebagai media ketika digunakan untuk pembelajaran “mengubah grafik ke dalam wacana naratif”. Semua contoh tersebut adalah materi, sedangkan medianya adalah perantara untuk menyampaikan materi tersebut, seperti film, rekaman, foto, atau potongan-potongan iklan untuk mengembangkan kemampuan menulis puisi.

Berdasarkan paparan tersebut, perlu kita pahami dan bedakan antara materi dengan media. Materi di dalam suatu kompetensi berbahasa dan bersastra meliputi materi keilmuan, materi keterampilan, materi sikap, dan wacana. Unsur-unsur yang ada di dalam materi ini dikemas dalam satu kesatuan

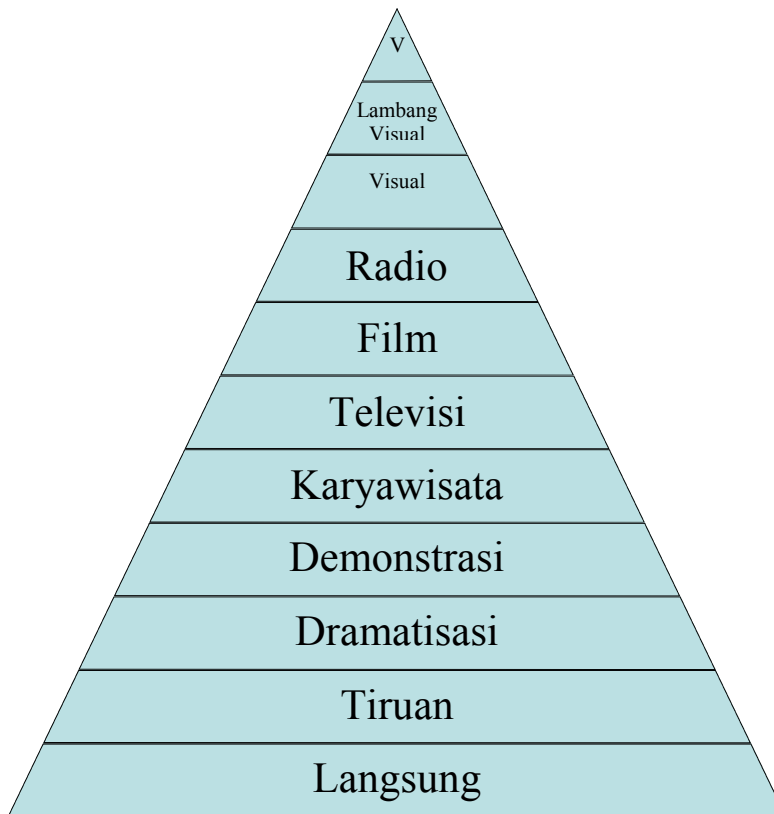
yang bermakna bagi siswa. Susunan ini kemudian diberi nama kompetensi dasar “membaca memindai kamus”, “menuliskan kembali berita yang didengarkan”, “berpidato”, “membacakan puisi”, “menanggapi pementasan drama”, “mendengarkan pembacaan cerpen”, dan “menulis puisi berdasarkan keindahan alam”. Media merupakan perantara pengalaman berkenaan dengan kompetensi yang harus berkembang pada diri siswa dengan kompetensi yang dikembangkan oleh guru. Misalnya, kompetensi “menanggapi pementasan drama” adalah sebuah pertunjukan drama dengan segala unsur pembangunnya, seperti tokoh dan penokohan, alur cerita, latar panggung, dan akting yang dipertontonkan. Untuk menyampaikan materi ini, digunakanlah rekaman video dan alat pemutarnya, baik berupa laptop dengan LCD maupun VCD dengan televisi.

B. Cara Beroleh Pengalaman Belajar dan Media yang Diperlukan

Belajar merupakan proses beroleh pengalaman, baik secara langsung maupun tidak langsung. Tentulah belajar yang paling baik jika siswa dapat melakukannya secara langsung. Namun, tidak semua hal dapat dilakukan secara langsung. Bahkan, sebagian besar pengalaman anak diperoleh melalui cara yang tidak langsung. Pada saat belajar *menulis cerita*, misalnya, siswa akan memperoleh cara-caranya *melalui membaca buku*; saat belajar tentang *pertumbuhan nilai mata uang*, siswa melakukannya melalui *membaca grafik atau tabel*; saat belajar *lokasi-lokasi tertentu*, siswa melakukannya melalui *membaca peta*; dan seterusnya. Di saat seperti inilah kegiatan berbahasa dan bersastra memerlukan kehadiran media pembelajaran. Artinya, media berperan besar bagi berolehnya pengalaman atau pengetahuan baru berkenaan dengan hal tersebut.

Memang belajar melalui pengalaman langsung akan jauh lebih efektif, tetapi tidak efisien. Bahkan, banyak hal tidak dapat dilakukan secara langsung oleh siswa. Oleh karena itu, salah satu prinsip belajar yang amat penting adalah menghadirkan tiruannya, seperti melalui foto, gambar, ilustrasi, film, rekaman suara, dan sebagainya. Artinya, semakin konkret kegiatan belajar, semakin baik. Salah satu upaya mengkonkretkannya adalah melalui media. Untuk lebih konkretnya, berikut akan dipaparkan mengenai pengalaman belajar melalui kerucut pengalaman dari Edgar Dale.

Bagan
Kerucut Pengalaman



1. Pengalaman Langsung

Melalui kerucut pengalaman Edgar Dale secara visual, dapat dibayangkan bahwa pengalaman yang mudah dipahami adalah pengalaman langsung. Pengalaman ini sangat konkret. Melalui belajar seperti ini, pengalaman dapat diperoleh tanpa harus ada perantara berupa media. Misalnya, di dalam mencapai kompetensi “berwawancara dengan narasumber”, guru membawa seorang pengusaha makanan ke dalam kelas. Kemudian, siswa mewawancarai pengusaha makanan tersebut untuk memperoleh gambaran informasi mengenai berbagai pengalamannya sampai menjadi pengusaha makanan yang sukses.



Gambar
Seorang Siswa sedang Mewawancarai Pengusaha

2. Pengalaman melalui Tiruan

Seringkali guru juga dihadapkan pada sesuatu yang sulit dibawa ke dalam kelas di saat pembelajaran. Misalnya, untuk mengembangkan kompetensi “bertelepon”, tidak perlu guru membawa telepon yang sesungguhnya ke dalam kelas. Bahkan, kegiatan bertelepon tidak harus dilakukan dengan senyatanya

karena tentunya akan memakan biaya yang besar sekalipun ada telepon genggam. Telepon genggam sebagai wujud nyata dari pesawat telepon bukanlah tiruan. Namun, jika pesawat ini yang digunakan, tentunya akan memakan biaya yang cukup besar. Jika dilakukan secara berpura-pura, komunikasi tidak berlangsung selayaknya kegiatan bertelepon yang sesungguhnya. Oleh karena itu, guru telah menyiapkan tiruan dari pesawat telepon atau siswa diminta untuk membuat tiruannya. Misalnya, dengan memanfaatkan kaleng yang dihubungkan dengan benang. Inilah yang dimaksud dengan beroleh pengalaman melalui benda tiruan. Di satu sisi, tiruan melahirkan suatu gambaran yang nyata mengenai bertelepon karena bahasa yang digunakan siswa akan merambat melalui benang tersebut. Di sisi lain, kreativitas guru atau siswa berkembang sebagai pembuktian juga dari teori yang dipelajari di dalam bidang sains atau IPA mengenai gelombang suara.



Gambar
Dua Orang Anak sedang Bertelepon Melalui Pesawat Telepon Tiruan

3. Pengalaman melalui Dramatisasi

Pada saat yang berbeda, mungkin guru mengalami kesulitan untuk menghadirkan pengusaha seperti pada pengalaman langsung. Kemudian, guru membuat skenario drama pendek mengenai pengusaha yang sukses. Setiap kelompok diminta untuk memerankan setiap tokoh dalam skenario: ada siswa yang menjadi pengusaha, ada siswa yang menjadi pekerja, dan ada siswa yang memerankan wartawan untuk mewawancarai pengusaha atau pekerja. Cara demikian dikategorikan sebagai cara beroleh pengalaman berkenaan dengan “berwawancara dengan narasumber” melalui dramatisasi.

Media untuk beroleh pengalaman melalui dramatisasi tersebut adalah berupa skenario drama pendek dan situasi pemeranan. Skenario drama pendek yang dimaksud adalah skenario yang, baik yang diperoleh melalui wawancara langsung dengan pengusaha itu maupun melalui membaca biografi seorang pengusaha sukses. Skenario ini dihadirkan melalui pemeranan yang dilakukan oleh setiap kelompok siswa. Seorang siswa yang memerankan diri sebagai seorang pengusaha diwawancarai oleh siswa yang memerankan diri sebagai seorang wartawan yang ingin mengungkap rahasia kesuksesan pengusaha tersebut. Situasi yang dimaksud adalah situasi pada saat seorang siswa memerankan tokoh pada situasi tertentu. Pada saat yang bersamaan, langkah-langkah yang dibuat guru merupakan gambaran dari penggunaan strategi bermain peran. Dengan demikian, dapat dibedakan antara media dengan strategi bermain peran, yakni medianya berupa situasi pemeranan, sedangkan strateginya berupa pengembangan langkah-langkah di dalam pembelajaran.



Gambar
Pementasan Drama Sederhana

4. Pengalaman melalui Demonstrasi

Kegiatan berbahasa dan bersastra merupakan kegiatan menggunakan bahasa dan mengapresiasi karya sastra serta berbuat dengan bahasa dan berekspresi serta berkreasi dengan karya sastra. Seringkali guru dihadapkan pula pada suatu kompetensi yang memerlukan suatu peragaan. Misalnya, kompetensi “bercerita dengan alat peraga” dapat dikembangkan melalui kegiatan peragaan. Guru dapat menghadirkan wayang atau boneka atau mobil tiruan yang digunakan untuk menceritakan suatu kisah sebagai mediana. Cara peroleh pengalaman demikian merupakan wujud dari cara demonstrasi.



(Sumber: *Pikiran Rakyat*, Februari 2009)
Gambar alat peraga

5. Pengalaman melalui Karyawisata

Terdapat beberapa kompetensi berbahasa dan bersastra yang akan menarik dan mudah dikuasai siswa manakala mereka datang langsung kepada objek yang diinginkan. Misalnya, kompetensi bersastra “menulis kreatif puisi berkenaan dengan keindahan alam”. Jika guru hanya mengandalkan kegiatan di kelas, kompetensi tersebut tentulah menjadi sangat abstrak. Karya yang dihasilkan siswa pun hanya berupa pengalaman yang sangat verbalistis. Dengan melihat langsung objek yang dimaksud, pengalaman siswa akan semakin konkret. Pengalaman demikian disebut dengan pengalaman melalui karyawisata. Tentulah kita harus menyederhanakan konsep karyawisata. Jika “karyawisata” diterjemahkan sebagai suatu kegiatan mengunjungi tempat-tempat yang ramai dan jauh, dalam konteks ini sangat tidak relevan. Karyawisata dapat diterjemahkan sebagai kegiatan mengunjungi suatu tempat yang ada di sekitar sekolah, seperti persawahan, sungai, lautan, dan pegunungan.



(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2009)
Gambar pemandangan

6. Pengalaman melalui Televisi

Kompetensi-kompetensi berbahasa banyak dihubungkan dengan televisi. Misalnya, “menyimpulkan dialog interaktif”, “mengomentari pendapat narasumber”, “menemukan pokok-pokok berita”, dan “mengemukakan kembali berita yang didengar/ditonton” selalu dihubungkan dengan televisi. Pengalaman belajar ini semakin abstrak oleh karena prosesnya terjadi secara tidak langsung. Namun, pengalaman ini masih dapat dilihat sebagai sesuatu yang konkret karena disertai dengan visualisasi yang hidup. Di samping itu, tayangan yang terkait dengan kompetensi-kompetensi di atas menggambarkan situasi nyata. Pengalaman belajar demikian disebut dengan pengalaman belajar melalui televisi.



(Dokumentasi Pribadi, 2009)

Gambar televisi

7. Pengalaman melalui Film

Pengalaman yang lebih abstrak dari televisi adalah melalui film. Perbedaannya dengan televisi, film menyangkut hal-hal yang imajinatif. Bisa saja film ditayangkan melalui televisi. Akan tetapi, substansi yang ditayangkan bukan menyangkut kehidupan nyata para siswa. Di dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, kompetensi bersastra, seperti “menyaksikan pementasan drama” atau “mengadaptasi film pendek ke dalam cerpen” merupakan proses beroleh pengalaman melalui film. Guru dapat menghadirkannya ke dalam kelas.

8. Pengalaman melalui Radio

Pengalaman yang lebih abstrak lagi dari film adalah radio. Kompetensi-kompetensi berbahasa pada pengalaman belajar melalui televisi, juga dapat digunakan pada belajar melalui radio. Jika melalui televisi, siswa dihadapkan pada situasi nyata yang dilengkapi dengan visualisasi gambar hidup,

pengalaman belajar berbahasa melalui radio semakin abstrak oleh karena tidak disertai dengan visualisasi. Penginderaan yang digunakan hanya indera pendengaran.



(Dokumentasi Pribadi, 2009)
Gambar radio

9. Pengalaman melalui Lambang Visual

Pengalaman-pengalaman belajar di dalam kompetensi berbahasa sangatlah beragam. Bahkan, tingkatannya sangat variatif. Misalnya, “membaca tabel/diagram melalui membaca memindai” serta “membaca memindai indeks buku” merupakan kompetensi yang substansinya berisi lambang-lambang visual. Tingkatannya semakin abstrak oleh karena informasi atau gambaran suatu peristiwa disajikan dalam bentuk angka dan bahasa yang dihubungkan melalui garis secara menyilang. Misalnya, lambang visual berupa grafik, gambar, tabel, dan bagan. Perolehan kompetensi berbahasa yang demikian tergolong ke dalam pengalaman belajar melalui lambang visual.

10. Pengalaman melalui Lambang Verbal

Belajar berbahasa dan bersastra pada akhirnya akan sampai pada suatu tingkatan yang sangat abstrak. Pengalaman-pengalaman siswa mengenai

kehidupan nyata harus dapat diabstraksikan melalui bahasa. Bahkan, pengalaman-pengalaman mengenai kehidupan nyata harus diperoleh siswa melalui lambang-lambang bahasa. Membaca buku, membaca surat kabar atau majalah, mendengarkan berita, bertelepon, membacakan puisi, menulis cerpen, mendengarkan cerita, dan sebagainya merupakan proses beroleh pengalaman secara verbal. Pengalaman-pengalaman demikian merupakan pengalaman belajar melalui lambang verbal.



(Dokumentasi Pribadi, 2009)
Gambar anak sedang membaca

Semakin ke atas, pengalaman-pengalaman tersebut makin abstrak. Bahkan, pengalaman yang didapat secara verbal menurut Edgar Dale sangat abstrak. Artinya, di dalam pembelajaran berbahasa dan bersastra, guru harus dapat memetakan kompetensi-kompetensi yang diajarkan berdasarkan jenis pengalaman tertentu. Kemampuan guru memetakan beragam kompetensi berdasarkan pengalaman akan berpengaruh secara bermakna bagi keberhasilan siswa di dalam beroleh pengalaman berbahasa dan bersastra. Jika suatu kompetensi berbahasa atau bersastra memungkinkan dilakukan secara

langsung, tentulah pengalaman siswa akan diperoleh secara mudah. Namun, jika sesuatu itu tidak dapat dilakukan secara langsung, siswa akan mendapatkan kesulitan. Dalam hal demikian, guru harus dapat membantu siswa melalui pemilihan media agar sesuatu itu semakin konkret.

Kompetensi-kompetensi berbahasa dan bersastra akan semakin abstrak jika hanya menggunakan bahasa verbal. Padahal, belajar berbahasa dan bersastra ditujukan agar siswa mampu menggunakan bahasa dan mengapresiasi karya sastra serta berbuat dengan bahasa dan berekspresi serta berkreasi sastra dalam konteks yang bermakna. Pengalaman siswa akan menjadi konkret oleh karena siswa didekatkan dengan kondisi yang sebenarnya, baik secara fisik maupun secara psikis. Konteks tersebut akan terwujudkan melalui media.

Tidak semua pengalaman berbahasa dan bersastra dapat disajikan secara langsung kepada siswa. Bahkan, sebagian besar pengalaman berbahasa dan bersastra yang diperoleh di ruang kelas bukanlah pengalaman langsung. Ketika guru akan mengajarkan kompetensi “memahami pokok-pokok berita yang didengarkan”, tentulah guru akan mendapatkan kesulitan saat harus menghadirkan pembaca berita yang sesungguhnya. Di dalam konteks berbahasa demikian, guru dapat menggunakan media televisi atau radio, atau bahkan rekaman pembacaan berita dari radio atau televisi. Kehadiran radio, televisi, atau rekaman merupakan perantara berolehnya pengalaman yang abstrak menjadi konkret. Di sinilah substansi paling mendasar dari pentingnya media pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Macam-macam Media Pembelajaran

Cara siswa beroleh pengalaman di dalam belajar memberikan petunjuk kepada kita bahwa di dalamnya terdapat beragam media. Jika disederhanakan, terdapat beberapa klasifikasi media pembelajaran. Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan ke dalam media auditif, visual, dan audiovisual. Dari segi jangkauannya, ada media radio dan televisi serta film slide, film, dan video. Dari segi pemakaiannya, media dapat dikelompokkan ke dalam media proyeksi dan bukan proyeksi.

1. Media Dilihat dari Segi Sifatnya

Dari segi sifatnya, media dapat digolongkan ke dalam media audio, visual, dan audiovisual. Media audio digunakan jika pembelajaran bahasa Indonesia hanya memerlukan perantara berupa suara. Di dalam kompetensi berbahasa seperti mendengarkan, khususnya “memahami pokok-pokok berita yang didengarkan dari radio”, “mengemukakan kembali berita yang didengar dari radio”, dan sebagainya, kehadiran media audio berupa radio sangat diperlukan. Begitupun dengan kompetensi “menyimpulkan pesan pidato/ceramah/khotbah”, kehadiran media audio berupa rekaman sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Kompetensi-kompetensi yang lain seperti “membaca memindai tabel, grafik, atau bagan” memerlukan media berupa film slide, foto, atau transparansi. Begitupun dengan kompetensi “menulis slogan/poster” diperlukan media gambar. Media-media tersebut tergolong ke dalam media visual. Jenis media ini hanya dapat dilihat, tanpa ada suara. Contoh lainnya dari media ini adalah foto,

lukisan, dan gambar.

Selain audio dan visual, media pembelajaran bahasa juga memerlukan jenis media audiovisual. Untuk pengembangan kompetensi-kompetensi seperti yang dicontohkan di atas, guru dapat pula menggunakan media audio-visual, seperti televisi, film, dan rekaman video. Di samping menghasilkan suara dan gambar, karakteristik media ini ditunjang dengan gambaran kehidupan yang lebih nyata dan atraktif.

2. Media Dilihat dari Segi Jangkauannya

Di dalam belajar berbahasa dan bersastra, siswa memerlukan berita-berita yang aktual, baik secara audio maupun secara audio-visual. Media yang paling memungkinkan untuk digunakan adalah radio atau televisi. Kedua jenis media ini memiliki daya jangkau yang luas. Artinya, suatu peristiwa yang terjadi saat ini dan diliput oleh stasiun televisi atau radio dapat dengan segera diakses. Dengan demikian, khususnya pembelajaran mendengarkan berita atau *talkshow* dengan media televisi atau radio dapat dilakukan secara efektif oleh karena substansinya menjadi sangat aktual.

Pada saat yang berbeda, pembelajaran berbahasa dan bersastra memerlukan daya dukung media yang jangkauannya lebih sempit. Dalam hal yang demikian, kompetensi pembelajaran tidak berhubungan dengan sesuatu yang aktual, seperti berita, melainkan untuk kompetensi yang mengarah pada peningkatan daya pikir dan daya imajinasi siswa. Misalnya, di dalam pembelajaran berkenaan dengan kompetensi “menanggapi unsur pementasan drama”, guru dapat menggunakan media video rekaman suatu pementasan

drama. Contoh lain adalah pembelajaran mendengarkan dengan kompetensi “menjelaskan alur cerita, tokoh, dan latar suatu novel” dapat memanfaatkan media film yang diangkat dari suatu novel. Misalnya, film *Laskar Pelangi* yang diangkat dari novel dengan judul yang sama karya Andrea Hirata. Selain video dan film, media yang dapat digunakan di dalam pembelajaran berbahasa dan bersastra yang memiliki daya jangkau sempit adalah *tape recorder* dan film slide. Untuk mengembangkan kompetensi “Menyimpulkan pesan pidato/ceramah/khotbah yang didengar”, *tape recorder* menjadi media yang dapat dipilih guru. Artinya, guru membawa rekaman suatu pidato, ceramah, atau khotbah untuk kemudian diputar melalui *tape recorder*.

3. Media Dilihat dari Segi Pemakaiannya

Tentulah semua jenis media pembelajaran berbahasa dan bersastra harus dipahami oleh guru serta guru dapat mengoperasikannya. Memang dari segi ini, terdapat media pembelajaran yang mudah dioperasikan oleh guru dan terdapat pula media pembelajaran yang memerlukan pelatihan singkat agar guru dapat mengoperasikannya. Media-media seperti televisi, radio, *tape recorder*, video, gambar, grafik, bagan, foto, dan lukisan, mudah dioperasikan. Akan tetapi, media seperti film, film strip, transparansi, dan slide lebih sulit pengoperasiannya. Oleh karena itu, guru perlu mengikuti pelatihan singkat dengan ahlinya.

Seorang guru bahasa Indonesia haruslah memahami jenis media yang mudah dioperasikan dan yang sulit dioperasikan. Media-media yang mudah dioperasikan terutama media-media yang tidak diproyeksikan. Secara sederhana guru dapat dengan mudah menayangkannya sebagai sebuah media. Media-

media yang sulit dioperasikan terutama media-media yang diproyeksikan. Penyebabnya adalah penayangan jenis media ini memerlukan media lain, seperti alat proyeksi: proyektor film untuk menayangkan media film; *slide projector* untuk menayangkan film slide; *overhead projector* (OHP) untuk menayangkan transparansi; serta LCD untuk menayangkan materi dari laptop atau komputer.

Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, beragam jenis media (multimedia) tersebut semakin praktis oleh karena sudah diintegrasikan melalui satu media. Artinya, dengan hanya menggunakan media laptop dan LCD, semua media yang diperlukan untuk pembelajaran bahasa Indonesia dapat ditayangkan. Dengan demikian, dari segi pemakaiannya, guru tidak perlu mempelajari cara penggunaan proyektor film, *slide projector*, dan *overhead projector* (OHP). Guru cukup mempelajari bagaimana cara menggunakan komputer dan LCD serta akses internet. Multimedia inipun memiliki keunggulan yang tinggi oleh karena mudah dioperasikan serta semua jenis media dapat ditayangkan, termasuk gambar, grafik, tabel, bagan, foto, lukisan, radio, *tape recorder*, dan televisi. Dengan hanya belajar beberapa saat dan terus-menerus mencobanya, dalam waktu singkat guru dapat mengoperasikannya.

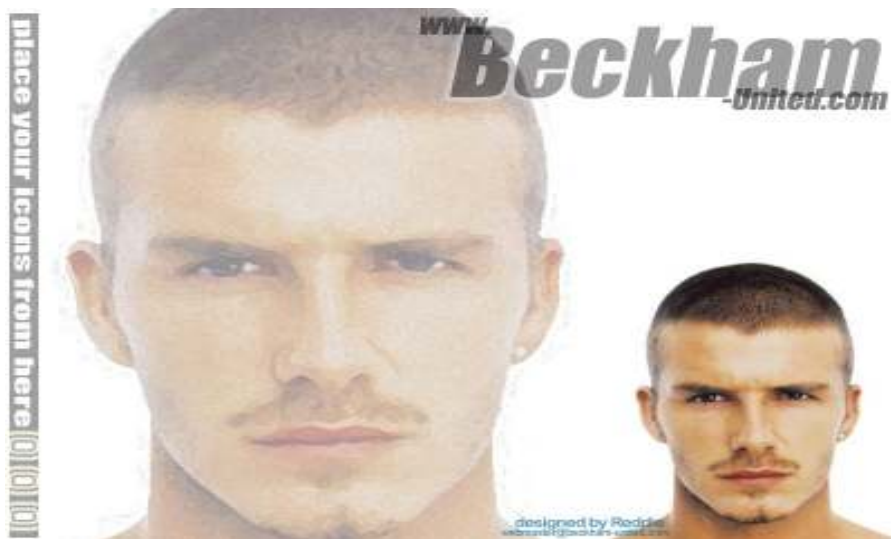
D. Fungsi Media di dalam Pembelajaran

Terdapat beberapa fungsi media di dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Beberapa di antaranya adalah:

1. Pengalaman yang Terbatas

Di dalam pengembangan kompetensi berbahasa dan bersastra seringkali

siswa dihadapkan pada pengalaman yang terbatas. Mereka harus berbahasa mengenai sesuatu yang sangat abstrak. Misalnya, agar pengalaman yang terkait dengan kompetensi “menceritakan tokoh idola” tercapai secara efektif dan tidak terjebak pada kegiatan yang sangat verbalistis, guru dapat menghadirkan rekaman mengenai tokoh tertentu secara audio, secara visual, atau secara audio-visual, seperti artis, tokoh politik, tokoh agama, tokoh perdamaian, tokoh pertanian, tokoh kelautan, tokoh pengusaha, dan sebagainya. Melalui cara demikian, motivasi siswa untuk berlatih bercerita tumbuh dan secara konkret dipermudah. Berikut ini contoh media visual tentang tokoh sepakbola dunia.



Gambar
Tokoh Idola

2. Menembus Batas Ruang Kelas

Konteks-konteks berbahasa dan bersastra seringkali tidak mungkin dihadirkan secara langsung ke dalam kelas. Misalnya, pada saat siswa belajar untuk mendapatkan pengalaman mengenai kompetensi “menemukan hal yang menarik dari dongeng binatang yang didengarkan”, guru dapat menghadirkan

media berupa foto binatang. Tentulah ukuran binatang sangat beragam, ada yang berukuran besar dan ada pula yang berukuran kecil. Melalui media foto, baik yang berukuran besar maupun kecil, binatang itu dapat dihadirkan ke dalam kelas. Foto binatang yang berukuran besar seperti banteng dapat diperkecil serta binatang yang berukuran kecil seperti semut dapat diperbesar.



(Dokumentasi Pribadi, 2009)

Gambar
Binatang Besar yang Diperkecil

Di samping media pembelajaran dapat memperbesar dan memperkecil ukuran suatu benda dari yang sesungguhnya, media juga dapat memanipulasi suatu pertunjukan. Misalnya, di dalam pengembangan kompetensi “bermain peran secara improvisasi”, siswa dapat beroleh pengalaman akting melalui media rekaman video pementasan drama atau film dengan fokus pada gerakan improvisasi. Gerakan-gerakan improvisasi dapat diperlambat atau dipercepat sesuai dengan keperluan.

3. Meningkatkan Interaksi Langsung dengan Cara Tidak Langsung

Peningkatan beroleh pengalaman mengenai kompetensi “menjelaskan

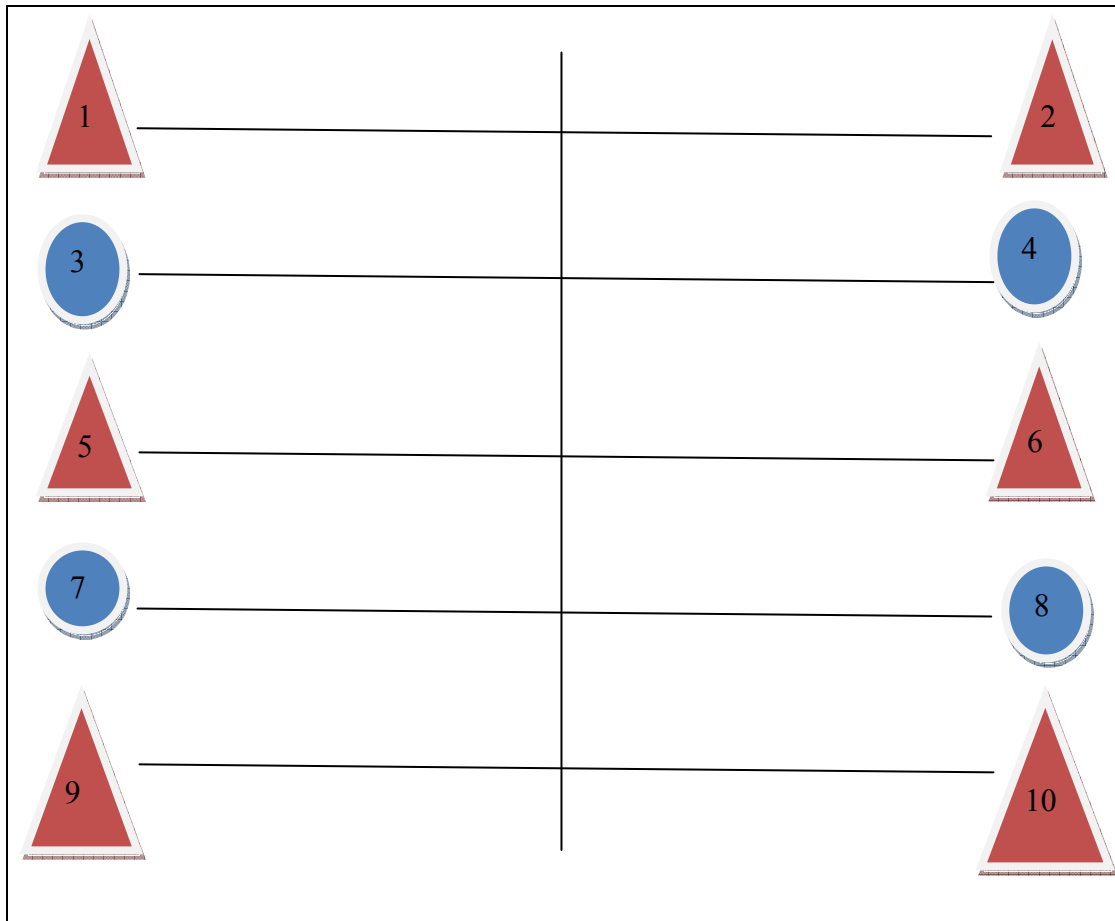
alur cerita, pelaku, dan latar novel” dapat digunakan media film yang diangkat dari novel. Misalnya, novel “Perempuan Berkalung Tasbih” yang diangkat ke dalam film dengan judul yang sama. Penggunaan media ini memungkinkan siswa untuk melakukan interaksi secara konkret mengenai alur cerita, pelaku, dan latar novel walaupun tidak secara langsung terjun ke lokasi-lokasi dalam latar cerita.

4. Menanamkan Konsep Dasar yang Benar, Nyata, dan Tepat

Media pembelajaran juga dapat membantu di dalam menjelaskan suatu konsep dasar secara benar, nyata, dan tepat. Misalnya, guru akan membelajarkan kompetensi “membaca cepat artikel surat kabar” kepada siswa. Kemudian, ada konsep dasar mengenai pentingnya *melebarkan jangkauan mata* pada saat membaca cepat. Tentulah siswa akan mendapatkan kesulitan untuk mengkonkretkan konsep tersebut jika tidak disertai media gambar mengenai hal tersebut. Bahkan, kemungkinan besar akan terjadi kesalahan konsep *mengenai jangkauan mata* jika hanya dipaparkan secara verbal. Akibat lainnya adalah konsep-konsep tersebut abstrak dan tidak tepat.

Marilah kita perhatikan media untuk mengkonkretkan konsep tersebut berikut ini. Perintahnya adalah bacalah dengan menggerakkan mata secara cepat. Usahakan hanya biji mata yang bergerak. Lakukan setiap hari beberapa kali selama dua minggu.

Gambar
Melebarkan Jangkauan Mata



5. Membangkitkan Motivasi

Seringkali siswa tidak tertarik dengan suatu kompetensi yang disebabkan oleh kejenuhan, keabstrakan, dan ketidakbermaknaan. Problematika yang dihadapi siswa adalah sesuatu yang biasa. Semakin suatu kompetensi itu disajikan secara verbal, tingkat pengalaman yang diperoleh siswa semakin abstrak. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menghadirkan media pembelajaran. Biasanya, sebuah gambar, foto, atau tayangan audio-visual dapat membangkitkan motivasi belajar mereka. Akhirnya, keengganan siswa belajar dapat diatasi dengan baik. Siswa senang, kompetensi tercapai.

6. Membangkitkan Minat Baru

Pengalaman-pengalaman belajar berbahasa dan bersastra yang dikembangkan secara konkret akan memudahkan tumbuhnya minat baru. Di dalam konteks ini, media adalah yang memperantarai pengalaman konkret tersebut. Misalnya, di dalam pembelajaran “membaca indah puisi”, digunakan media rekaman lagu untuk mengkonkretkan konsep membaca indah. Kemudian, ditayangkan syair lagu dan syair puisi. Lalu, secara bergantian siswa diminta menyanyikan syair puisi dan membacakan syair lagu, dan sebaliknya.

Contoh Media Rekaman

ANDAI KUTAHU
Andai kutahu Kapan tiba ajalku Ku akan memohon Tuhan tolong panjangkan umurku
Andai kutahu Kapan tiba masaku Ku akan memohon Tuhan jangan kauambil nyawaku
Aku takut Akan semua dosa-dosaku Aku takut Dosa yang terus membayangiku
Ampuni aku Dari segala dosa-dosaku Ampuni aku ... Menangis ku bertobat padamu
Aku manusia yang takut neraka Tapi aku juga tak pantas di surga
Andai ku tahu Malaikat-Mu kan menjemputku Izinkan aku Mengucap kata tobat pada-Mu

(Syair lagu Ungu dalam Tuhanku).

Bandingkan dengan contoh ini.

PEREMPUAN

mansur

Perempuan berpayung hujan menepi waktu
Bertanya pada malam yang meniti bumi
Hampan wajahny selimuti dinding-dinding langit
Membawa asap tak berapi

“Aku mau membawamu ke awan,” katanya sambil memandang wajah di
cahaya hitam
Mencium hasrat tak berjiwa
Hanya itu

Denyut langitnya mengembara
Mengisi bayang-bayang dari sepi yang menyenandung

Perempuan berpayung hujan mengusap malam di daun bumi
Tak ada jawab dari tanya
Hanya pergi ke planet-planet tanpa nama
Menutup malam tak bertepi

(dalam Kumpulan Puisi Mansur *Keterasingan* 1987).

Pada mulanya mungkin siswa akan terkejut dengan syair lagu yang harus dibacakan. Tunggulah reaksi berikutnya. Tentulah mereka akan sampai pada keputusan bahwa syair tersebut merupakan syair lagu yang lebih enak jika dinyanyikan. Dalam konteks seperti ini, tampak bahwa minat siswa untuk beroleh pengalaman bersastra lebih lanjut akan berkembang.

7. Mengontrol Kecepatan Belajar

Kecepatan belajar berbahasa dan bersastra siswa mungkin sulit dikontrol jika pembelajaran tanpa media. Misalnya, di dalam mengembangkan pengalaman belajar berkenaan dengan kompetensi “menulis pantun”, hampir seluruh siswa tidak beroleh pengalaman yang memadai. Namun, setelah diberikan media gambar seri, misalnya, kecepatan belajar siswa dapat dikontrol.

Misalnya, ada yang masih mendapatkan kesulitan, ada yang dalam waktu singkat mampu membuat, ada pula yang masih kebingungan, dan sebagainya.

8. Memberikan Pengalaman Menyeluruh

Sesuai dengan kerucut pengalaman Edgar Dale, pengalaman belajar berbahasa dan bersastra siswa dari yang konkret kepada yang paling abstrak, dapat diperoleh melalui penyediaan media. Tanpa media, pengalaman berbahasa dan bersastra hanya akan terjebak pada hal-hal yang bersifat verbalistik. Padahal, kegiatan berbahasa dan bersastra tidak hanya menyangkut kegiatan menggunakan bahasa dan berapresiasi sastra, tetapi harus sampai pada kegiatan berbuat dengan bahasa dan berekspresi serta berapresiasi sastra di dalam konteks-konteks tertentu. Melalui media pembelajaran, kegiatan menggunakan dan berbuat dengan bahasa serta berapresiasi, berekspresi, dan berkreasi sastra secara menyeluruh dapat diperoleh siswa.



Gambar
Mading Hasil Karya Siswa

F. Pemilihan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran

1. Pemilihan Media Pembelajaran

Media di dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari perkembangan pendekatan di dalam teori belajar. Pada saat pendekatan realisme yang dominan, asumsi tentang belajar yang sempurna hanya dapat dicapai jika digunakan bahan-bahan visual dan audio-visual yang mendekati kesamaan dengan realitas. Media yang dipilih berdasarkan objek-objek yang sebenarnya lebih disukai daripada gambar; gambar lebih disukai daripada lukisan; lukisan lebih disukai daripada gambar garis atau sketsa; dan seterusnya. Artinya, semakin realis (menyerupai wujud sebenarnya), semakin mudah seseorang di dalam belajarnya.

Berdasarkan perkembangan berikutnya, pandangan tersebut berubah. Pandangan realisme tidak lagi dijamin akan mempermudah belajar seseorang. Apalagi perkembangan seseorang dari waktu ke waktu berubah. Misalnya, perkembangan siswa SMP merupakan hasil dari perkembangan berpikir konkret menuju berpikir formal. Ciri utama dari berpikir formal adalah objek-objek belajar tidak lagi didominasi oleh sesuatu yang dapat dijangkau secara konkret. Imajinasi, pemikiran, perasaan, anggapan merupakan bagian terpenting pada usia ini. Artinya, di dalam belajarnya siswa SMP cenderung untuk menghadapi sesuatu yang lebih abstrak dari sebelumnya. Dengan demikian, suatu media yang tidak lagi menyerupai wujud aslinya akan lebih efektif dibandingkan dengan media yang menyerupai wujud aslinya. Gambar garis atau sketsa kemungkinan akan lebih efektif dibandingkan dengan gambar foto, misalnya.

Di dalam konteks ini, yang terpenting di dalam pemilihan media adalah siswa dipermudah, diperkonkret, disenangkan, dan dimotivasi untuk belajar berbahasa dan bersastra. Artinya, di dalam pemilihan media, yang pertama-tama diperhatikan adalah apakah siswa memerlukannya dan dipermudah di dalam belajarnya.

Agar prinsip-prinsip tersebut terpolakan dengan baik, terdapat beberapa syarat agar pemilihan media pembelajaran sesuai dengan harapan. *Pertama*, media haruslah dapat digunakan untuk mempermudah siswa belajar. Media yang akan digunakan oleh guru haruslah sesuai dan diarahkan untuk mengembangkan kompetensi berbahasa dan bersastra siswa. Media bukan semata-mata untuk mempermudah guru, tetapi siswa dipermudah di dalam belajarnya jika media tersebut digunakan. *Kedua*, media yang digunakan haruslah sesuai dengan kompetensi-kompetensi berbahasa dan bersastra. Setiap mata pelajaran dan setiap kompetensi di dalam mata pelajaran berbahasa dan bersastra terdapat kekhasan dan keunikan tersendiri. Misalnya, untuk mengkonkretkan kemampuan siswa “membacakan berita”, kehadiran model pembaca berita atau rekaman audiovisual pembacaan berita sangat tepat. *Ketiga*, media pembelajaran haruslah sesuai dengan minat, keperluan, dan kondisi siswa. *Keempat*, media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi efektivitas dan efisiensinya. Media tidak harus mahal atau sulit didapat. Bahkan, efektivitas dan efisiensi dapat diperoleh manakala kita dapat menciptakan media sendiri. *Kelima*, media yang akan digunakan juga harus diperhatikan dari segi kepraktisannya. Jika guru mengalami kesulitan untuk

mengoperasikannya, tentulah harus dipelajari terlebih dahulu. *Keenam*, media yang akan digunakan haruslah diperhatikan dari segi kemenarikannya. Artinya, media pembelajaran yang Anda gunakan dalam pembelajaran adalah media yang menarik bagi siswa sehingga siswa termotivasi untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih intensif.

Tentulah terdapat kaitan yang erat pula soal pemilihan media dengan pengadaannya. Secara umum, pengadaan media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yakni media yang sudah jadi dan media yang dibuat guru. Untuk jenis yang pertama, biasanya telah tersedia di pasaran. Guru tinggal membelinya. Namun, di dalam pemanfaatannya, guru haruslah mempelajari terlebih dahulu media tersebut, apakah seluruhnya tepat digunakan atau hanya bagian-bagian tertentu. Di samping itu, guru haruslah mengintegrasikannya ke dalam rencana pembelajaran. Jenis yang kedua adalah media yang dibuat guru. Biasanya jenis media ini sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang guru.

Di dalam praktiknya, kedua jenis media tersebut tentulah diperlukan oleh guru bahasa Indonesia. Tidak semua media dapat dibuat sendiri oleh guru bahasa Indonesia. Sebaliknya, tidak semua media yang diperlukan guru bahasa Indonesia ada di pasaran.

2. Pemanfaatan Media Pembelajaran

Terdapat dua pola pemanfaatan media pembelajaran, yakni pemanfaatan media dalam situasi kelas dan pemanfaatan media di luar situasi kelas. Pemanfaatan dalam situasi kelas, media diperuntukkan bagi pencapaian tujuan

pembelajaran di kelas, sedangkan di luar situasi kelas media diperuntukkan bagi sesuatu yang ada di luar kelas dengan ruang lingkup sangat luas dan biasanya untuk kepentingan massal. Di dalam bagian ini, hanya pemanfaatan media pembelajaran di dalam situasi kelas yang akan dipaparkan dan diberi contohnya.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam situasi kelas haruslah terpadu dengan proses belajar mengajar di dalam situasi kelas. Oleh karena itu, sebelum menentukan media pembelajaran tertentu, guru haruslah membuat suatu perencanaan mengenai pemanfaatan media dengan memperhatikan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, media pembelajaran yang dipilih haruslah disesuaikan dengan tujuan, materi, serta strategi pembelajarannya.

Seperti yang telah dipaparkan pada Bab II, khususnya mengenai Perkembangan Kognitif Peserta Didik, siswa SMP tergolong ke dalam masa remaja (*adolescence*), dan mulai memasuki tahap berpikir formal (*formal operations*). Pada tahap ini anak mulai mengembangkan kemampuan memecahkan masalah yang dapat diselesaikan melalui operasi logis. Anak pada usia ini mengalami perkembangan dalam hal kemampuan mengorganisasikan data yang lebih baik, membuat alasan-alasan ilmiah, serta merumuskan hipotesis. Anak juga mampu berpikir dalam jangkauan yang lebih jauh daripada kenyataan konkret. Kalau pada tahap perkembangan sebelumnya anak hanya mampu melihat hubungan antara bilangan dengan benda-benda konkret, pada

tahap perkembangan berikutnya anak mampu berpikir tentang hubungan dengan khayalan abstrak dan membuat pernyataan verbal serta dalil-dalil.

Berdasarkan karakteristik umum ini, kita dapat menarik suatu keputusan bahwa di dalam proses belajar, siswa sudah siap untuk dihadapkan kepada hal-hal konseptual, prosedural, dan operasional. Konseptual artinya siswa sudah mampu membaca suatu fakta dalam wujud yang abstrak, seperti tabel, grafik, bagan, wacana ilmiah sederhana, karya sastra remaja, pepatah, gaya bahasa, ungkapan, simulasi, dan sebagainya. Prosedural artinya siswa sudah mampu memahami rumusan-rumusan dari suatu petunjuk tentang penggunaan sesuatu, petunjuk menerapkan sesuatu, dan sebagainya. Operasional artinya siswa sudah mampu mendemonstrasikan suatu skenario drama, membacakan puisi, musikalisasi puisi, pidato, membaca cepat, dan sebagainya.

Karakteristik tersebut tentulah bersifat umum. Di dalam praktiknya, keragaman akan kemampuan mereka tetap terjadi. Oleh karena itu, perlulah dipahami pula oleh guru bahasa Indonesia mengenai keadaan kemampuan awal siswa. Kemampuan ini amat tergantung kepada pengalaman-pengalaman dari setiap siswa. Bagi siswa yang sudah terbiasa menjadi pembawa acara, pembelajaran mengenai KD "membawakan acara" tentulah bukan lagi menjadi sesuatu yang sulit dipraktikkan. Akan tetapi, bagi siswa yang belum berpengalaman, tentulah menjadi sesuatu yang amat sulit.

Tujuan pembelajaran merupakan aspek berikutnya yang harus dikenali dan dipahami guru bahasa Indonesia sebelum menentukan media pembelajaran yang akan dipilihnya. Seperti juga telah dipaparkan pada Bab II, khususnya

mengenai Kegiatan Berbahasa dan Bersastra, tujuan pembelajaran bahasa Indonesia secara umum adalah agar siswa mampu menggunakan bahasa dan berbuat dengan bahasa. Bahasa dalam berkomunikasi digunakan untuk bertukar pikiran, perasaan, pendapat, imajinasi, dan sebagainya sehingga terjadi kegiatan sambut-menyambut. Kegiatan berbahasa ini serempak dilakukan dalam kegiatan lain, baik kegiatan jasmani maupun kegiatan rohani. Kegiatan berbahasa dilakukan serempak dengan kegiatan menggunakan tangan, kaki, kepala, pancaindra, dan sebagainya. Kegiatan berbahasa pun dilakukan serempak dengan kegiatan merasa, berpikir, berimajinasi, dan sebagainya.

Kegiatan berbahasa dan kegiatan berbuat itu terjadi dalam konteks, berupa tempat, waktu, dan suasana. Di dalamnya terdapat tanah, air, udara, cahaya, tumbuhan, binatang; manusia dengan masyarakat dan budayanya. Oleh karena itu, baik kegiatan berbahasa dan kegiatan berbuat dengan bahasa serta kebahasaan haruslah dikembangkan dalam konteks untuk mendukung produksi suatu teks.

Tujuan lainnya dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah agar siswa mampu melakukan kegiatan bersastra. Kegiatan bersastra ditujukan untuk meningkatkan apresiasi terhadap sastra agar siswa memiliki kepekaan terhadap sastra yang baik dan bermutu yang akhirnya berkeinginan membacanya. Secara ikutan akan berdampak kepada tumbuhnya kebiasaan membaca yang akhirnya mampu meningkatkan pemahaman dan pengertian tentang manusia dan kemanusiaan, mengenal nilai-nilai, mendapatkan ide-ide baru, meningkatkan

pengetahuan sosial budaya, berkembangnya rasa dan karsa, serta terbinanya watak dan kepribadian.

Berdasarkan tujuan ini, pembelajaran bahasa Indonesia dikelompokkan ke dalam tiga ranah pengembangan, yakni pengembangan ranah kognitif, ranah psikomotorik, dan ranah afektif. Pengembangan ranah kognitif diarahkan pada penguasaan mengenai hal ihwal keilmuan, pengetahuan, konsep, atau fakta berbahasa dan bersastra serta kebahasaan dan kesastraan. Pengembangan ranah psikomotorik diarahkan pada kemampuan berbahasa yang terintegrasi dengan aspek kebahasaan dan bersastra yang terintegrasi dengan aspek kesastraan. Pengembangan ranah afektif diarahkan pada pemanfaatan potensi diri, kepribadian, dan sikap di dalam berbahasa serta bersastra agar tumbuh kebiasaan membaca untuk meningkatkan pemahaman dan pengertian tentang manusia dan kemanusiaan, mengenal nilai-nilai, mendapatkan ide-ide baru, meningkatkan pengetahuan sosial budaya, berkembangnya rasa dan karsa, serta terbinanya watak dan kepribadian.

Ketiga hasil belajar tersebut secara terprogram merupakan bagian-bagian terpisah. Namun, pada diri siswa ketiganya merupakan satu kesatuan yang utuh. Oleh karena itu, di dalam memilih media, keterpisahan dan keutuhan merupakan dua hal yang harus dipertimbangkan guru bahasa Indonesia. Misalnya, jika kompetensi yang diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan mendengarkan dan berbicara, media audio atau audio-visual yang paling tepat; jika kompetensi yang diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan membaca, media cetak yang paling tepat; jika kompetensi yang

diharapkan berkembang pada diri siswa berupa kemampuan menulis, media visual dan audio-visual-lah yang paling tepat dipilih.

Selain karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, karakteristik materi bahan ajar tentulah harus menjadi bahan pertimbangan terpenting pula di dalam memanfaatkan dan memilih media pembelajaran. Di dalam materi berbahasa dan bersastra terdapat materi keilmuan, materi keterampilan, materi sikap, dan wacana. Di dalam materi yang sudah terpadu menjadi suatu KD ini terdapat beragam kategori pembelajaran dengan aktivitas yang berbeda-beda. Kategori yang umum, baik di dalam pembelajaran berbahasa maupun bersastra, adalah mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Sifat ini akan berdampak pada penentuan media pembelajaran yang dipilih guru bahasa Indonesia. Kategori umum ini secara lebih rinci dikemukakan oleh Diedrich (Sardiman, 1994) menjadi delapan bagian.

✚ *Visual activities* (seperti: membaca, memperhatikan gambar, memperhatikan demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan).

✚ *Oral activities* (seperti: menyatakan pendapat, bertanya, member saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi).

✚ *Listening activities* (seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music, pidato/ceramah/khotbah).

✚ *Writing activities* (seperti: mencatat poin-poin penting yang didengarkan, menulis artikel, menulis berita, menulis cerita, menulis puisi, menyusun angket, menyalin).

- ✚ *Drawing activities* (seperti: menggambar, membuat grafik, peta, diagram, atau bagan).
- ✚ *Motor activities* (seperti: melakukan percobaan, bermain peran, membacakan puisi, berdeklamasi).
- ✚ *Mental activities* (seperti: mengingat, menanggapi, memecahkan masalah, menganalisis, melihat hubungan, menyimpulkan, menilai, mengambil keputusan).
- ✚ *Emotional activities* (seperti: menaruh minat, motivasi, bergembira, bersemangat, percaya diri).

Rincian tersebut tentulah amat mudah untuk disesuaikan dengan pembelajaran bahasa Indonesia. Hampir semua jenis aktivitas pembelajaran bahasa Indonesia sama dengan jenis aktivitas pembelajaran pada rincian di atas.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Allwright, R. L. (1990). "What do we want teaching materials for?" dalam R. Rossner and R. Bolitho, (Eds.), *Currents in Language Teaching*. Oxford University Press.
- Amstrong, Th. (2004). *Menerapkan Multiple Intelegence*. Bandung: Kaifa.
- ATEEC Fellows. (2000). "Teaching for Contextual Learning", <http://www.horizonshelpr.org/contextual/contextual.htm>.
- Brown, H.D. (2000), *Principles of Language Learning and Teaching*, New York: Addison Wesley Longman Inc.
- Campbell, L., B. Campbell, & D. Dickinson. (2006). *Metode Praktis Pembelajaran Berbasis. Multiple Itelligences*. Depok: Intuisi Press.
- Clarke, D. F. (1989). "Communicative Theory and It's Influence on Materials Production". *Language Teaching*, 22, 73-86.

- CORD, (2001). "Contextual Learning Resource", <http://www.cord.org/lev2.cfm/65>.
- Depdiknas. (2003). *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. (2001). *Konsep Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skills)*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- De Porter, B. & M. Hernachi. (2000). *Quantum Learning*. Bandung: Kaifa.
- Djiwandono, S.E.W. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Egan, K. (2009). *Pengajaran yang Imajinatif*. Jakarta: Indeks.
- Forum Manguwijaya. (2008). *Kurikulum yang Mencerdaskan*. Jakarta: Kompas.
- Gardner, H. (1993), *Multiple Intelligences: From Theory to Practice*, New York: Basic Books
- Glover, D. & S. Law. (2005). *Improving Learning (Memperbaiki Pembelajaran) Praktik Profesional di Sekolah Menengah*. Jakarta: Grasindo.
- Hasri, S. *Sekolah Efektif dan Guru Efektif*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Ismail, T. (2003). "Agar Anak Bangsa Tak Rabun Membaca tak Pincang Mengarang". *Pidato Penganugerahan Gelar Kehormatan Doctor Honoris Causa di bidang Pendidikan Sastra*, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Johnson, K. (1982). *Commucative Syllabus, Design and Methodology*, Oxford: Pergamon Press.
- Joyce, B. dan M. Weil. (1980). *Models of Teaching*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Killen, R. (1998). *Effective Teaching Strategies: Lesson from Research and Practice*. Australia: Social Science Press.
- Kuhn, T. S. (2002). *The Structure of Scientific Revolution*. Penerjemah Tjun Surjaman. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lie, A. (2008). *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Mayer, R. E. (1999). "Designing Instruction for Constructivist Learning". Dalam Reigeluth, C. M. (Ed.). *Instructional-design Theories and Models: A*

New Paradigm of Instructional Theor., Volume II. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher.

- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa, E. (2009). *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada (GP) Press.
- Nunan, D. (1989), *Designing Tasks for the Communicative Classroom*, Cambridge: Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: CUP CUP.
- Pasiak, T. (2007). *Brain Based Teaching*. Bandung: Mizan.
- Piaget, J. (1970). *Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking.
- Rusyana, Y. dan M. Suryaman, (2005), *Pedoman Penulisan Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia SD, SMP, dan SMA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Sadiman, A.S., dkk. (2009). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, W. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sears, S.J., dan S.B. Hersh. (1998). "Contextual Teaching and Learning: An Overview of the Project", <http://www.contextual.org/docs/casestudy.pdf>.
- Silberman, M.L. (2004). *Active Learning*. Bandung: Nusamedia Diagam Nuasa.
- Soedarso. (2006). *Speed Reading: Sistem Membaca Cepat dan Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Suryaman, M., dkk., (2006), *Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Direktorat SMP.
- Suryaman, M., (2009), *Panduan Pendidik Bahasa Indonesia SMP*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.
- Suryaman, M. dan F.N. Utorodewo, (2007), *Pedoman Penilaian Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia SMP dan SMA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Depdiknas.

Yalden, J. (1985). *The Communicative Syllabus: Evolution, Design & Implementation*. Oxford: Pergamon Press.