

MEDIA PENGAJARAN BAHASA



**Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
2013**

PEMBAHASAN

A. Pengertian

Menurut Soeparno (1980: 1) media adalah suatu alat yang merupakan saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerima (receiver). Media pengajaran pada dasarnya berbeda dengan alat pelajaran maupun alat peraga. Alat pelajaran semata-mata dipandang dari segi peraalatannya saja. Jadi, merupakan peralatan yang tidak dapat diisi suatu program maupun yang belum diisi suatu program. Media berbeda pula dengan alat peraga. Alat peraga hanyalah berupa benda nyata, model, gambar dan sebagainya yang semata-mata untuk memvisualisasikan suatu pengertian.

Kustandi dan Sutjipto (2011: 33) mendefinisikan bahwa media dapat dikelompokkan menjadi 4 yakni, media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, dan media hasil teknologi berdasarkan komputer.

Dengan begitu banyaknya media yang tersedia, maka penggunaannya sendiri harus sesuai dengan kriteria. Sudjana dan Rivai (2002: 4-5) menyarankan agar dalam memilih media memperhatikan kriteria-kriteria berikut ini:

1. ketepatannya dengan tujuan pengajaran
2. ketepatannya dengan materi pembelajaran
3. kemudahan dalam memperoleh media
4. keterampilan guru dalam menggunakannya
5. tersedia waktu untuk menggunakannya
6. sesuai dengan taraf berpikir siswa

B. Tujuan Penggunaan

Tujuan dari penggunaan media adalah agar pesan yang disampaikan oleh guru dapat terserap sebanyak-banyaknya oleh para siswa. Selain itu media dapat mempermudah guru untuk menerangkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata.

C. Uraian

Secara umum klasifikasi media dapat dipandang dari tiga segi, yaitu: 1. berdasarkan karakteristiknya. Dalam hal ini memiliki lima macam karakter berupa suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. 2. berdasarkan dimensi presentasi, yang mencakup lama waktu presentasi, sifat presentasi, dan sifat respon. dan 3. berdasarkan pemakaiannya. Untuk kategori ini dibedakan atas media untuk kelas besar, media untuk kelas kecil, dan media untuk belajar individual.

Dalam buku “Media Pengajaran Bahasa”, Soeparno membagi media menjadi lima kelompok besar.

1. Media Pandang Nonproyeksi adalah media yang penggunaannya tidak dapat ditayangkan seperti media asli, dan gambar.

Media pandang nonproyeksi terdiri dari berbagai macam, yaitu.

- a) Papan tulis merupakan media yang paling tradisional, akan tetapi juga merupakan media yang paling murah. Untuk sekarang ini sekolah-sekolah lebih banyak menggunakan white board.
- b) Papan flanel dan papan magnetis pada hakikatnya memiliki kesamaan dalam penggunaannya. Gambar-gambar dapat dilekatkan di atas papan tersebut.
- c) Papan tali dapat digunakan dengan memasang tali-tali pada papan tulis biasa dan dibentangkan dari kiri ke kanan. Tali-tali tersebut dapat digantungkan kata-kata yang telah dibuat oleh guru. Media ini sangat berguna untuk latihan membaca dan menerangkan struktur kalimat.
- d) Papan selip. Kegunaannya adalah untuk menaruh atau menyelipkan kartu-kartu yang akan disusun menjadi suatu kalimat. Media ini sangat sesuai untuk menerangkan pola kalimat.
- e) Gambar susun. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan (berbicara) maupun keterampilan menulis (mengarang). Untuk melatih ekspresi lisan para siswa disuruh untuk bercerita tentang gambar tersebut. Dan untuk keterampilan menulis para siswa dapat membuat sebuah karangan berdasarkan gambar yang telah disediakan.
- f) Wall chart. Salah satu jenis wall chart adalah charta gambar. Umumnya charta gambar bukanlah rangkaian dari sebuah cerita, namun berdiri sendiri sehingga sangat flexibel untuk kita memasukan dalam kategori manapun. Media ini dapat berfungsi untuk melatih penguasaan kosa kata dan menyusun kalimat.
- g) Flash card adalah media yang terbuat dari kertas manila yang berisikan gambar biasa tanpa adanya penjelasan. Tujuan dari penggunaan media ini adalah untuk melatih keterampilan berbicara bagi siswa. Siswa dapat bercerita apa saja seperti yang dilihatnya di dalam gambar.

Media yang diuraikan di atas adalah media yang sudah sangat lama penggunaannya. Masih ada sebagian media yang digunakan hingga sekarang. Di abad 21 ini media pandang nonproyeksi yang bersifat modern sangat banyak, di antaranya bagan, grafik, diagram, peta, chart, sketsa, dan poster. Sebagai contoh penggunaan poster dapat digunakan sebagai media keterampilan berbicara. Siswa menceritakan tokoh yang tertera di dalam poster. Agar siswa lebih bersemangat, berilah tokoh yang sangat dikenal oleh siswa sehingga dapat membantu siswa dalam bercerita.

2. Media Pandang Berproyeksi yaitu media yang bersifat elektronik yang diproyeksikan, membutuhkan hardware dan software.

a) OHP termasuk media yang sudah sangat lama. OHP adalah sejenis alat yang dapat memproyeksikan suatu obyek transparan ke permukaan layar. Untuk media modern sebagian sekolah menggunakan LCD. Keterampilan yang dapat dikembangkan dengan media ini adalah pembelajaran struktur, menulis, dan membaca. Proyektor OHP merupakan hardware. OHP merupakan media yang apabila diisi dengan software yang berupa program dan transparansi. Transparansi adalah bahan bening bersifat tembus cahaya yang terbuat dari bahan polivinyl acetate atau cellofilm.

b) Slide. Di sini yang dimaksudkan adalah slide yang tidak bersuara. Keunggulan dari media ini adalah dapat menyajikan gambar nyata, sehingga siswa dapat mengamati obyek yang mirip dengan keadaan yang sebenarnya. Penjelasan dapat dipercepat maupun diperlambat sesuai dengan kebutuhannya.

c) Film strips hampir sama dengan penggunaan slide. Film dalam bentuk film beruntun yang disatukan antara gambar satu dengan gambar berikutnya dan harus menurut urutan gambar yang telah ditetapkan dalam program.

d) Film bisu. Maksud dari film bisu adalah gambar yang diatur dengan kecepatan tertentu sehingga seolah-olah gambarnya bergerak. Media ini dapat digunakan untuk melatih ketrampilan berbicara dan menulis melalui gambar yang ditampilkan. Guru menjelaskan lebih dahulu mengenai apa yang harus dilakukan oleh siswa dan kemudian siswa

memperhatikan film yang diputar dan mengerjakan tugasnya seperti yang diinstruksikan guru.

3. Media Dengar

- a) Rekaman. Media ini terdiri atas hardware yang berupa alat perekam atau tape recorder dan software yang berupa program dalam pita rekaman. Media ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan menyimak dan berbicara. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada siswa mengenai apa saja yang perlu mereka lakukan. Intruksi tersebut kemudian dilakukan oleh siswa dengan mendengar dialog yang diputarkan.
- b) Radio. Bentuk program radio pada dasarnya dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu program dalam bentuk pidato, program dalam bentuk dialog, dan program dalam bentuk sandiwara atau drama.

Untuk media pembelajaran yang modern, guru dapat menggunakan CD+CD player, rekaman Hp, maupun laptop.

4. Media Pandang Dengar

Maksud dari media pandang dengar adalah media ini dapat dilihat dan mengeluarkan suaranya ketika diputar. Jenis-jenisnya antara lain,

- a) slide-suara. Media ini merupakan perpaduan antara media pandang”slide” dan media suara. Keterampilan yang dapat dikembangkan dengan media ini adalah keterampilan berbicara, menulis dan mendengarkan.
- b) film suara. Media ini tidak jauh berbeda dengan film bisu. Hanya saja dalam film suara, ketika media ini diputarkan akan mengeluarkan suara.
- c) TV. Sebagai media pengajaran bahasa, media ini dapat dipergunakan dengan dua macam cara, yaitu dengan cara langsung dan cara tidak langsung. Dengan cara langsung, ialah mempresentasikan materi pengajaran pada acara yang memang diperuntukan untuk itu. Sedangkan dengan cara tidak langsung adalah memutarakan acara siaran lain untuk mengajarkan keterampilan bahasa jerman.

5. Permainan Bahasa

Pada dasarnya permainan bahasa memiliki tujuan sendiri, yakni untuk memperoleh kegembiraan dan untuk memperoleh keterampilan tertentu dalam bidang kebahasaan. Adapun jenis-jenis permainannya, yakni:

- a) Bisik berantai. Permainan ini dinamakan bisik berantai karena setiap pemain harus mendengarkan suara bisikan kemudian meneruskan bisikan tersebut ke teman sebelahnya. Tujuan permainan ini adalah untuk melatih keterampilan menyimak dan berbicara.
- b) Ikut perintah. Dalam permainan ini siswa harus mengikuti atau tidak boleh mengikuti perintah yang diberikan oleh guru. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih keterampilan menyimak. Materi yang dikomunikasikan berupa kalimat perintah yang mudah dilaksanakan dan sesuai dengan pembahasan yang diberikan.
- c) Suku bersambung. Permainan ini dapat dilaksanakan secara lisan maupun secara tertulis. Caranya ialah dengan menyambungkan suku akhir dari kosakata sehingga menjadi kata yang baru. Materi yang dikomunikasikan adalah kosakata yang telah diajarkan oleh siswa.
- d) Teka-Teki Silang. Seperti yang kita ketahui dalam permainan ini kita mengisi kotak sesuai dengan jawaban yang pertanyaannya terdapat di sampingnya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk melatih penguasaan kosakata. Materi yang diberikan dapat berupa lawan kata, persamaan maupun definisi secara singkat dari sebuah kata.
- e) Kategori Bingo. Permainan ini dilaksanakan secara klasikal. Tujuannya adalah untuk membina penguasaan kosakata. Materi yang diberikan adalah materi yang sesuai dengan pelajaran yang telah diberikan.
- f) Mengeja keras-keras. Permainan ini digunakan untuk melatih ejaan. Pelaksanaannya secara lisan.
- g) Mengeja dan berbaris. Permainan ini digunakan untuk melatih ejaan dan kemampuan menyimak.
- h) Mengarang bersama. Permainan ini dilakukan dengan jalan membuat karangan yang dilakukan secara bersama-sama oleh suatu regu. Karangan yang dibuat terserah dari regu yang bersangkutan. Permainan ini dapat dilakukan dengan keterampilan menulis ataupun

dengan lisan sehingga pengembangannya bisa pada ketrampilan menulis maupun berbicara.

- i) Kontes ucapan. Permainan ini sangat sesuai untuk melatih teknik pengucapan dalam bahasa Jerman.
- j) Mencocokkan gambar. Permainan ini dilakukan dengan jalan mencocokkan gambar yang dipegang oleh para guru dengan kalimat yang diucapkan oleh guru. Ketrampilan yang dapat dikembangkan melalui permainan ini adalah ketrampilan menyimak. Materi yang dapat diajarkan dalam permainan ini yakni kalimat perintah.
- k) Menyebut gambar. Pada dasarnya permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan lainnya yakni untuk melatih ketrampilan berbicara. Namun permainan ini dapat juga digunakan untuk menambah informasi bagi siswa. Permainan diawali dengan pemberian instruksi oleh guru. Lalu dilanjutkan dengan menunjukkan gambar kepada siswa. Mereka lalu menceritakan tokoh yang ada pada gambar tersebut secara bergantian. Permainannya dapat dibagi ke dalam kelompok kecil agar lebih efektif hasilnya.

6. Simulasi

adalah suatu strategi untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara latihan dalam situasi tiruan. Tujuan dari simulasi dapat dibedakan menjadi tujuan langsung dan tujuan tidak langsung.

- a) Tujuan langsung, yaitu.
 - Untuk melatih keterampilan tertentu seperti menulis, membaca, dan berbicara.
 - Untuk melatih cara pemecahan masalah
- b) Tujuan tidak langsung, yaitu.
 - Untuk meningkatkan kreativitas siswa
 - Untuk memberikan dorongan belajar kepada siswa
 - Untuk menghindari rasa bosan siswa ketika belajar

Adapun bentuk-bentuk dari simulasi, yaitu:

- a. Main peran, yaitu suatu penampilan tingkah laku, sifat, dan perangai dari peranan yang sudah ditentukan, untuk menciptakan

imajinasi dalam melukiskan kejadian tersebut. Tujuannya adalah untuk melatih siswa menghadapi situasi sebenarnya, memberi kesempatan kepada siswa untuk melatih berkomunikasi menggunakan pola yang telah diajarkan, dan meningkatkan kepercayaan diri dalam berbahasa.

b. Sandiwara Boneka

Berbeda dengan bermain peran dimana para siswa memerankan sendiri tokoh-tokoh yang ada di dalam cerita, dalam sandiwara boneka, tokoh-tokohnya diperankan oleh boneka yang terbuat dari plastik, kartu, dll. Tujuan dari media ini adalah untuk melatih keterampilan berbicara dan ekspresi lisan.

Contoh simulasi lainnya yang dapat mengembangkan keterampilan berbicara adalah dengan membaca puisi, dan ikut serta dalam pertunjukan teater.

7. Media Pengajaran Berbasis IT

Media pembelajaran juga mengalami perkembangan seiring dengan pesatnya pengaruh globalisasi. Teknologi informasi juga memiliki sumbangsih tersendiri dalam mengembangkan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam mengajar.

Information Technologi (IT) adalah seperangkat alat yang membantu dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informal dan proses penyampaian informasi dari bagian pengirim ke penerima akan lebih cepat, lebih luas sebarannya, dan lebih lama penyimpanannya. IT tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk memroses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi. Teknologi yang menggabungkan komputasi (*computer*) dengan jalur komunikasi berkecepatan tinggi yang membawa data, suara dan video. Jadi menurut kesimpulan teknologi informasi adalah gabungan antara teknologi komputer dengan teknologi komunikasi. (dikutip dari <http://asdarsyam.wordpress.com>)

Menurut Rosenberg (2001) dengan perkembangan IT ada lima pergeseran dalam pembelajaran yaitu:

1. Dari pelatihan ke penampilan

2. Dari ruang kelas di mana dan kapan saja
3. Dari kertas ke online atau saluran
4. Fasilitas fisik ke jaringan kerja
5. Dari waktu siklus ke waktu nyata

Media pembelajaran berbasis IT terdiri atas.

a. Presentasi Power Point,

Menyampaikan materi (presentasi). Salah satu bentuk tugas yang paling sederhana yang dapat dilakukan adalah menyampaikan materi pelajaran menggunakan media komputer/laptop dan LCD. Materi disampaikan kepada siswa dengan menayangkan materi pada layar dan siswa dapat mengikuti bersama-sama. Keterampilan yang dapat digunakan yaitu dengan mengolah materi menggunakan program MS Power Point. Kemudian dapat dikembangkan lagi menggunakan program Windows Movie Maker, Ulead VideoStudio dan lain-lain. Bahkan dengan menayangkan video yang berhubungan dengan materi juga bisa dilakukan.

- b. Memutar video dan lagu/musik yang berkaitan dengan materi pembelajaran (video pembelajaran), CD media ajar berbasis HTML menampilkan gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran
- c. Mengirim informasi/pesan dari guru (komputer server) ke siswa (computer client). Kegiatan pembelajaran seperti ini dilakukan untuk menanggulangi tidak adanya pemberian materi pelajaran dari guru kepada siswa ketika guru berhalangan masuk.
- d. Mengirim tugas/ulangan kepada siswa dan mengumpulkannya kembali melalui komputer server. Hal ini sebagai umpan balik dari murid kepada siswa. Manfaat lainnya adalah untuk menanggulangi alasan dari siswa untuk tidak mau mengerjakan tugas.
- e. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengakses materi melalui Internet. Pengajaran yang dilakukan oleh guru-guru di Eropa tidak hanya memberikan materi ketika di kelas. Guru-guru dapat memberikan materi melalui *link* yang telah tersedia dan para siswa dapat *mendownloadnya*. Hal ini akan lebih praktis.
- f. Menggunakan ruang ini sebagai laboratorium bahasa karena di dalamnya terdapat headphone yang disambungkan dengan tiap computer dan bisa mendengar suara guru dari computer server.

c. Macromedia Flash

Berbeda dengan Power Point, media pembelajaran dengan memanfaatkan Macromedia Flash Player lebih interaktif karena peserta didik akan ikut aktif dalam transfer materi dan penyelesaian masalah pada evaluasi belajar. Dibandingkan dengan Power Point yang proses penyampaian materi yang hanya bersifat satu arah namun menarik, menggunakan Macromedia Flash Player akan lebih meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam menerima materi pelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash pada dasarnya menampilkan dan mentransfer materi pelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata, sehingga peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami dan mengingat materi tersebut.

Menerapkan pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash dapat mengintegrasikan suara, video, gambar, dan teks dalam sebuah animasi yang interaktif. Materi yang dipresentasikan dengan Macromedia Flash akan berekstensi *.swf* dan dijalankan dengan Adobe Flash Player. Kehandalan *adobe flash CS3* dibandingkan dengan program lain adalah dalam hal ukuran *file* dari hasil animasinya yang kecil, untuk animasi yang dihasilkan oleh program *adobe flash CS3* banyak digunakan untuk membuat sebuah *web* agar menjadi tampil lebih interaktif (BunafitNugroho 2008).

Kelebihan Media Pembelajaran berbasis IT :

- Peserta didik dapat melakukan kontrol terhadap aktivitas belajarnya dengan menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan komputer. Dalam arti guru tidak mendominasi dalam proses penyerapan materi pembelajaran yang diterima oleh peserta didik. Dengan lebih banyaknya porsi peserta didik untuk mandiri dalam menentukan bagaimana dan apa saja materi yang ingin dipelajari, memungkinkan materi pelajaran yang dipahami peserta didik lebih efektif.
- Dengan memanfaatkan media komputer atau media yang berbasis IT lainnya memungkinkan menciptakan iklim belajar yang efektif bagi peserta didik yang mempunyai karakteristik *slow learner* maupun *fast learner*.
- Media pembelajaran berbasis IT dapat diprogram untuk memberikan umpan balik terhadap hasil belajar peserta didik dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

- Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT memudahkan pendidik untuk melakukan evaluasi dan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik.
- Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis IT dapat membuat transfer materi pelajaran lebih interaktif dan menarik.

Kekurangan Media Pembelajaran berbasis IT :

- Harga perangkat lunak asli yang masih tergolong mahal dalam pengintegrasian materi pelajaran, sehingga membuat pendidik kurang maksimal dalam mempresentasikan materi pelajaran dengan berbasis IT yang lebih menarik.
- Tingginya biaya perawatan perangkat keras dan peralatan penunjang dalam media berbasis IT.
- Membuat persepsi pendidik yang selalu menganggap bahwa media pembelajaran yang berbasis IT merupakan satu-satunya metode yang paling baik dan paling memudahkan dalam proses KBM. Hal ini membuat sebagian pendidik tidak siap dan kesulitan dalam menemukan cara alternatif apabila media pembelajaran berbasis IT tidak memungkinkan diterapkan pada kondisi dan di wilayah tertentu.
- Sulitnya merancang media pembelajaran yang berbasis IT dan membutuhkan waktu yang lama untuk menyempurnakan bentuk dan metode penyampaian yang efektif dan sesuai bagi peserta didik.