

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi

2. Peneliti Utama

a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.
b. Jenis Kelamin : L
c. NIP : 19460812198003 1001
d. Jabatan Fungsional : Guru Besar
e. Jabatan Struktural : Ketua Prodi Linguistik Terapan
e. Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
f. Program Studi/Jurusan: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

3. Daftar Anggota Peneliti dan Mahasiswa

NO	NAMA	BIDANG KEAHLIAN	FAKULTAS/ JURUSAN	PERUGURUAN TINGGI
1	Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.	Pend. Sastra	Pascasarjana	UNY
2	Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum.	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
3	Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum.	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
4	Imaduddin	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
5	Septin Choirunnisa	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
6	Anggia Suci Pratiwi	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
7	Petrus Hariyanto	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
8	Farida Noor Rohman	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
9	Melly Handayani	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY

4. Pendanaan dan jangka waktu penelitian

a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 3 tahun
b. Jangka waktu penelitian yang sudah dijalani: .1 tahun
c. Biaya total yang diusulkan : Rp. 300.000.000,00
d. Biaya yang disetujui tahun 1: Rp100.000.000,00

Yogyakarta, 27 November 2013

Mengetahui,

Peneliti
Utama,

Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Ed.
NIP 195504151985021001

Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.
NIP 194608121980031001

Menyetujui,
Ketua Lembaga Penelitian

Prof. Dr. Anik Ghufron
NIP 196211111988031001

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa

Berbasis Lingkungan dan Teknologi

Oleh:

Haryadi, Tadkiroatun Musfiyah, Suwardi Endraswara

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi, yang terdiri dari: (1) dua media pembelajaran bahasa integratif berbasis lingkungan, (2) dua media pembelajaran bahasa integratif berbasis teknologi, dan (3) panduan melaksanakan pembelajaran bahasa integratif berbasis lingkungan dan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan membantu mahasiswa pascasarjana agar cepat lulus dengan cara melibatkan mereka dalam penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian payung dari penelitian mahasiswa yang selanjutnya disebut penelitian anak payung.

Penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan (R & D), yang akan dilakukan selama tiga (3) tahun. **Tahun pertama**, yakni tahun 2013 ini, telah dilakukan pengkajian penggunaan media pembelajaran bahasa di SMP dan SMA dan merancang draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi, menyelenggarakan FGD dengan para guru untuk membahas draf media dan melakukan revisi. Pada tahun pertama, penelitian ini melibatkan enam mahasiswa program magister. Hasil penelitian mahasiswa digunakan sebagai bahan pertimbangan memperbaiki draf media dan membuat media jadi. **Tahun kedua**, akan dilakukan validasi terhadap media-media yang telah dikembangkan pada tahun pertama, mengembangkan panduan penggunaan media dan menyelenggarakan FGD untuk membahas draf panduan, melakukan uji-coba media di sekolah dan merevisi produk media dan panduan. **Tahun ketiga**, akan dilakukan diseminasi media dan panduan yang dihasilkan ke guru-guru serta pihak terkait, merevisi jika masih diperlukan, produksi massal, dan pengusulan HAKI HC.

Hasil penelitian **tahun pertama** saat ini adalah 2 draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan, 2 draf media pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Selain itu, pada akhir tahun pertama, 3 mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini sudah dapat menyelesaikan tesisnya.

Kata kunci: *media pembelajaran, media berbasis lingkungan, media berbasis teknologi*

Abstract

Language Instruction Media Development Based on Environment and Technology

by:

Haryadi, Tadkiroatun Musfiroh, Suwardi Endraswara

This research aims to develop language instruction media based on environment and technology, consist of: (1) two integrative language instruction medias based on environment, (2) two integrative language instruction medias based on technology, and (3) pilot carries out integrative language instruction based on environment and technology. besides, this research also aim to help post graduate student so that fast pass by involve them in research. this research is umbrella research from post graduate student research later on called umbrella research.

This research is research and development (R&D), during three (3) year. first year, at 2013, studies language instruction media use at junior high school and senior high school and design language instruction media based on environment and technology, conduct FGD with teacher to discuss media desain and to revision. in the first year, this research involves six student of past graduate program. student research result is used upon which deliberation repairs media draft and make media. second year, be validation towards medias that developed in the first year, develop media with a focus group discussion (FGD) there are discuss this desain, to test the desain at school and to revision media product. third year, be discuss media to teachers with related parties, revision, mass production, and proposing inctectual.

First year research result 2 language instruction media drafts based on environment, 2 language instruction media drafts based on technology. besides, by the end of first year, 3 post graduate student can finish the thesis.

Keyword: instruction media, media based on environment, media based on technology

CAPAIAN INDIKATOR KINERJA

Hasil yang diharapkan : :

- 1) media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan untuk empat keterampilan berbahasa secara integratif
- 2) media pembelajaran berbasis teknologi untuk empat keterampilan berbahasa secara integratif untuk anak SMP dan SMA
- 3) Panduan yang dapat digunakan sebagai pemandu dalam melakukan pembelajaran keterampilan berbahasa secara integratif berbasis lingkungan dan berbasis teknologi di SMP dan SMA.

KATA PENGANTAR

Puji syukur, *Alhamdulillah* kami panjatkan ke hadirat Allah swt karena laporan penelitian ini akhirnya selesai juga. Semua itu tidak lain berkat rukmat dan karunia Allah.

Terima kasih kami ucapan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang pada Tahun 2013 telah memberikan kesempatan kepada Tim Penelitian Hibah Pasca Program Studi Linguistik Terapan untuk mengadakan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi*. Fasilitas yang diberikan terutama berupa dana telah memperlancar penelitian ini. Selanjutnya, terima kasih tidak lupa kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPMP) UNY yang telah memberikan arahan dan menfasilitasi tim penelitian pada tahun pertama ini. Akhirnya, terima kasih kami sampaikan kepada para mahasiswa yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Penelitian ini telah menghasilkan 4 draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan teknologi dan 3 tesis karya mahasiswa. Penelitian ini memang belum final, oleh karena itu kami berharap penelitian ini dapat ditindaklanjuti tahap berikutnya sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran bahasa yang siap pakai. Semoga Allah selalu memberkahi. Amin.

Sleman, 23 November 2013

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii

CAPAIAN INDIKATOR KINERJA	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
 BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	6
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB IV METODE PENELITIAN	20
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	22
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	31
BAB VII RENCANA/PENELITIAN TAHAP SELANJUTNYA.....	32
A. Tujuan Khusus	32
B. Metode	32
C. Jadwal Kerja	32
BAB VIII DRAF ARTIKEL ILMIAH	33
DAFTAR PUSTAKA	38.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Seminar Hasil Penelitian	40
Lampiran 2: Draf Awal Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu	44

Lampiran 3: Draf Awal Media Pembelajaran Menulis Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian	47
Lampiran 4: Draf Awal Media Pembelajaran Diskusi Berbasis Teknologi Informasi	52
Lampiran 5: Draf Media Kartu Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer	61

LAPORAN PENELITIAN



JUDUL:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
BERBASIS LINGKUNGAN DAN TEKNOLOGI**

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
Hibah Penelitian Tim Pascasarjana-HPTP (Hibah Pasca)	Pendidikan

KETUA PENELITI	ANGGOTA
Nama : Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.	1. Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum.
Jurusan : Linguistik Terapan	2. Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum.
Fakultas : Pascasarjana	

Dibiayai oleh:
Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian
Nomor: 449a/HPS-Multitahun/UN 34.21/2013 tanggal 13 Mei 2013

**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN 2013**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki arti dan pengaruh yang besar, terutama terkait dengan indera siswa. Penggunaan media dalam proses kegiatan belajar-mengajar lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Peserta didik yang belajar melalui indera pendengar (mendengar atau pun mendengarkan) saja akan memiliki tingkat pemahaman dan kekuatan memori yang berbeda dengan peserta didik yang belajar melalui dua indera sekaligus, yakni indera mata dan telinga.

Media bukan sekedar penghantar materi, tetapi juga sarana membangkitkan imajinasi, minat, dan membawa peserta didik agar mampu tercipta suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Media mampu memantik keterlibatan emosi dan mental. Media mampu memberikan semangat belajar dan menghidupkan suasana pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi ajar meningkat. Kehadiran media, dengan demikian, memperjelas informasi pada waktu tatap muka sekaligus memperkayanya, meningkatkan efektivitas dan efisiensi, menambah variasi, dan memberikan cakrawala yang lebih luas dari apa yang diberikan guru tanpa media, mengkonkretkan materi yang relatif abstrak, serta menambah rentang perhatian peserta didik. Pendek kata, media memiliki peran yang besar dalam pembelajaran.

Meskipun media memiliki banyak kelebihan, fakta di lapangan menunjukkan hal sebaliknya. Media belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru. Guru masih menggunakan media yang ada dan belum menciptakan media-media alternatif yang sesuai dengan kebutuhan. Lingkungan sebagai sumber pembelajaran belum banyak diolah sebagai media yang “appropriate”, demikian halnya dengan komputer dan internet. Padahal, pesatnya teknologi informasi mengharuskan guru memberikan sajian materi yang selalu baru dan berdaya guna. dengan kata lain, perputaran informasi yang demikian pesat menuntut guru memanfaatkan teknologi. Apabila tidak, dipastikan pembelajaran akan membosankan karena terjadi gap antara materi dengan kemungkinan interes peserta didik.

Pembelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia, bahasa Inggris, maupun bahasa

daerah, merupakan mata pelajaran yang bertumpu pada abilitas kognisi dalam dua ranah utama, yakni aktif reseptif dan aktif produktif. Abilitas ini menuntut kemampuan subkognitif, kognitif, dan komunikatif. Membaca, misalnya, sebagai bagian dari kegiatan aktif reseptif, menuntut kemampuan yang kompleks, dari mengetahui bentuk satuan lingual, memahami maknanya, mengambil makna dalam konteks, mengkomunikasikan, memberikan sanggahan, hingga memberikan argumentasi. Paradigma *expert* ke *novice* dari behaviouristik tidak mungkin mampu melayani kebutuhan dengan baik dalam hal ini. Bagaimana pun, paradigma baru, bahwa pengetahuan dan abilitas adalah sebuah konstruksi individu yang lebih berterima. Hal ini berarti peran media tidak dapat diabaikan. Apabila tidak terpenuhi, pembelajaran akan menjadi ajang doktrinasi, penjinakan kognitif; suatu kondisi yang menghalangi perkembangan kreativitas siswa dan menghambat pencapaian *higher order thinking*.

Proses konstruksi ilmu melalui asimilasi dan akomodasi. Berdasarkan paradigma ini, maka prinsip *media mediated instruction* menjadi penting dan cukup strategis. Dalam konteks ini, dibutuhkan guru yang mampu dan siap berperan secara profesional (Heinich *et.al.*, 2002). Dalam era perkembangan Iptek yang begitu pesat dewasa ini, guru diharapkan mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa (Ibrahim, *dkk.*, 2001). Guru diharapkan mampu mengolah tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan peserta didik belajar.

Perkembangan Iptek, sebenarnya, membawa dampak positif terhadap proses pembelajaran; yakni diperkayanya sumber dan media pembelajaran, seperti buku teks, modul, film, video, overhead transparansi, televisi, slide, hypertext, weblog dan website. Guru profesional diharapkan mampu memilih, menggunakan, bahkan menciptakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Dengan demikian, media membawa dampak positif, bukan hanya ekstensi materi tetapi juga kedalamannya, serta membantu proses konstruksi karena keterlibatan berbagai indera siswa selama proses belajar-mengajar terjadi.

Selain media artifisial, guru pun dituntut mampu memanfaatkan media natural

(seperti peristiwa, lingkungan, proses alam) dalam proses pembelajaran. Apa pun yang ada di sekitar lingkungan sekolah, sepanjang terjangkau dan gayut dengan tujuan pendidikan. Dengan kata lain, guru dituntut mampu memanfaatkan media, baik media berbasis lingkungan maupun media berbasis teknologi. Keberadaan keduanya menjadi penting mengingat media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996).

Pengembangan media yang berorientasi pada peningkatan abilitas berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) mendesak dilakukan mengingat kemampuan menulis pelajar Indonesia sangat rendah, pun kemampuan membaca. Menurut Semiawan (2001:574) kemampuan baca orang Indonesia berada jauh di bawah Hongkong dan Singapura (75.6%, 74%, dan 51.75). Berdasarkan hal-hal di atas itulah, penelitian hibah pasca ini diajukan.

B. Pembatasan dan Perumusan Masalah Tahun ke I

Perlu ditegaskan bahwa fokus penelitian tahun pertama ini adalah mengembangkan draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan, mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis teknologi, dan *outline* panduan pemanfaatan media. Dengan demikian, masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana media pembelajaran yang tepat digunakan untuk pembelajaran bahasa berbasis lingkungan, berbasis teknologi, dan bagaimana pula draf panduan penggunaannya.

C. Road Map Penelitian

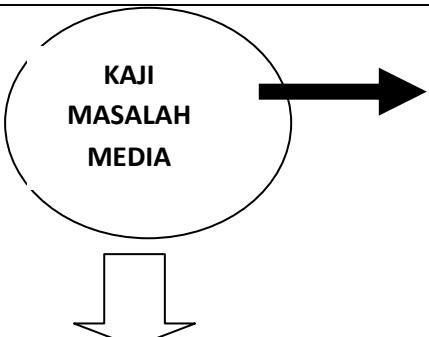
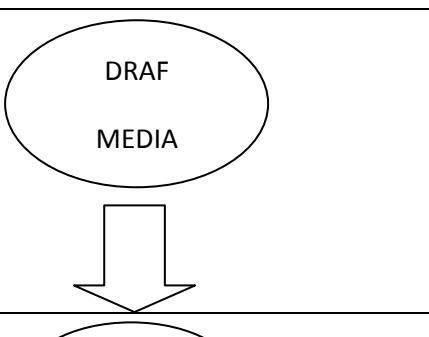
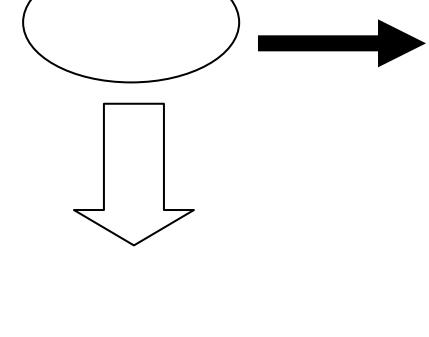
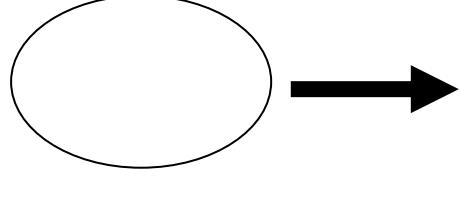
Ketua Tim Peneliti ini adalah Anggota asesor sertifikasi guru, tim PLPG, dan aktif melakukan kunjungan ke daerah-daerah. Berdasarkan hasil wawancara informasi dan observasi diketahui, bahwa media merupakan salah satu faktor yang dikategorikan sebagai kendala dalam pembelajaran. Pengajaran verbalistik, media tak gayut, pembelajaran parsial, masih menjadi persoalan klasik yang sulit diatasi. Pada akhirnya para guru meminta contoh media yang benar untuk meningkatkan pembelajaran bahasa. Selain itu, peneliti kedua dan ketiga adalah dosen pengampu mata kuliah media pembelajaran. Melalui pengalaman mengajar inilah, peneliti memanfaatkan lingkungan dan teknologi dalam berbagai bentuk, seperti teknologi cetak, teknologi komputer, dan web untuk membuat media bersama

mahasiswa. selain itu, mahasiswa berhasil mengembangkan penelitian dalam bentuk riset, termasuk skripsi dan tesis. Para guru yang menjadi subjek penelitian pun merasa terbantu dan merasakan dampak positif dari media-media tersebut. Meskipun demikian, media-media yang ada belum menyentuh wilayah integrasi aspek abilitas berbahasa.

Penelitian tahun pertama ini melibatkan enam mahasiswa S2 semester 2 meliputi: penggunaan blog dan situs untuk pembelajaran bahasa Inggris, pemanfaatan komputer untuk *skill-sepaking*, media pembelajaran bahasa Indonesia melalui macro-media, pemanfaatan game untuk pembelajaran bahasa Indonesia, pemanfaatan IT untuk *skill writing*, dan pemanfaatan media berbasis lingkungan untuk pembelajaran menyimak dan berbicara. Judul-judul tesis sebagai penelitian anak payung ini sangat relevan dan komplementer dengan tujuan penelitian ini, yakni menciptakan media dan panduan penggunaannya. Adapun sistematika penelitian selama tiga tahun yang dirancang adalah sebagai berikut.

D. Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian selama tiga tahun dapat dilihat pada Gambar 1 berikut.

KEGIATAN	PRODUK
	<p>Tahun ke I</p> <p>Mengkaji permasalahan media di sekolah (penggunaan, pemilihan, dan pembuatan media), merumuskan kendala yang ada, merumuskan kebutuhan yang ada, merumuskan materi yang paling membutuhkan kehadiran media.</p>
	<p>Membuat 2 draf media berbasis lingkungan 2 draf media berbasis komputer dan web, membuat outline (beserta ringkasan) panduan penggunaan media dalam pembelajaran</p>
	<p>Tahun ke II</p> <p>Mengembangkan draf media yang telah dikembangkan pada tahun pertama dan mengembangkan panduan penggunaan media prosedur, menyelenggarakan FGD untuk membahas draf panduan dan media (<i>desk evaluation</i>), melakukan uji coba, serta merevisi media dan panduan.</p>
	<p>Tahun ke III</p> <p>Diseminasi produk (yang terdiri dari 4 media dan panduan), dan merevisinya jika masih memungkinkan, memproduksi massal, dan mendaftarkan HAKI-HC.</p>

Gambar 1. Sistematika Penelitian Selama 3 Tahun

Gambar 1 menunjukkan bahwa untuk menghasilkan media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi diperlukan waktu 3 tahun. Ini berarti apabila dana yang tersedia 1-2 tahun maka media belum tuntas dan belum dapat digunakan.

BAB II

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan penelitian tahun pertama ini adalah membuat draf media pembelajaran bahasa integratif berbasis lingkungan (2 buah), membuat draf media pembelajaran media berbasis teknologi (minimal 2 buah), dan membuat panduan penggunaan media-media tersebut dalam pembelajaran riil. Adapun penelitian tahun kedua adalah memvalidasi dan menguji-coba semua komponen produk, dan tahun ketiga melakukan sosialisasi dan produksi massal produk. Dengan demikian, penelitian selama tiga tahun ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa yang integratif, berbasis lingkungan dan berbasis teknologi yang sudah divalidasi, diuji-coba secara luas, dan disosialisasikan. Produk yang dihasilkan tidak berhenti hanya sebagai produk penelitian, tetapi juga diproduksi massal dan diajukan pemerolehan HAKI-HCnya. Dengan demikian, produk riset nantinya dapat dimanfaatkan oleh guru bahasa di seluruh Indonesia.

Diharapkan penelitian ini mampu menghasilkan media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi yang valid, *appropriate*, dan mampu berfungsi dengan sebagaimana mestinya guna meningkatkan proses pembelajaran bahasa secara integratif, yakni mencakup setidak-tidaknya dua keterampilan berbahasa. Media ini terdiri dari: (1) media pembelajaran membaca-menulis-berbicara berbasis lingkungan, (2) media pembelajaran menyimak-berbicara-menulis berbasis lingkungan, instrumen, (3) media pembelajaran membaca-menulis-berbicara berbasis komputer, (4) media pembelajaran menyimak-berbicara-menulis berbasis web, dan (5) panduan pemanfaatan media untuk pembelajaran bahasa di kelas. Media dan kelengkapannya ini diharapkan mampu membantu guru mengatasi persoalan media pembelajaran yang saat ini ada dalam wujud parsial atau bahkan tidak dapat diperoleh dan dibuat. Media ini juga dapat membantu pemerintah mengatasi kelangkaan media pembelajaran bahasa di daerah, baik pembelajaran bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.

Dengan adanya produk mediadan panduannya ini maka guru tidak mengalami hambatan membelajarkan siswa. Guru terpandu bagaimana melaksanakan pembelajaran, pengoperasikan media, sekaligus melakukan proses asesmen selama proses kegiatan belajar-mengajar berlangsung.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori tentang Media

Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media adalah segala bentuk dan saluran yang dapat digunakan dalam suatu proses penyajian informasi (AECT Task Force,1977:162) Robert Heinich dkk (1985:6) mengemukakan definisi medium sebagai sesuatu yang membawa informasi antara sumber (*source*) dan penerima (*receiver*) informasi. Masih dari sudut pandang yang sama, Kemp dan Dayton (1985:3), mengemukakan bahwa peran media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat pengirim (*transfer*) yang mentransmisikan pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).

Yang dipentingkan dalam pemanfaatan media adalah efek komunikasi dan kemudahan transfer pesan. Seorang guru yang menggunakan media adalah pengirim pesan utama (*sender*) kepada peserta didik. Apabila pengiriman pesan itu mudah dicerna, yang menerima merasa cepat menangkap, dan bahkan merasa senang berarti media tersebut amat tepat. Ketepatan memilih media tergantung materi dan karakteristik media. Pribadi (2004:1.4) mengemukakan beberapa faktor yang merupakan karakteristik dari media, antara lain :

- a. kemampuan dalam menyajikan gambar (*presentation*)
- b. faktor ukuran (*size*); besar atau kecil
- c. faktor warna (*color*): hitam putih atau berwarna
- d. faktor gerak: diam atau bergerak
- e. faktor bahasa: tertulis atau lisan
- f. faktor keterkaitan antara gambar dan suara: gambar saja, suara saja, atau gabungan antara gambar dan suara.

Dari berbagai karakteristik media tersebut, berarti pembelajaran bahasa jelas membutuhkan media yang khusus. Media pembelajaran bahasamembutuhkan aspek komunikasi yang spesifik. Hal ini mengingat bahwa belajar bahasa memang membutuhkan strategi tersendiri.

Berbagai jenis media dapat digunakan dalam belajar bahasa asalkan relevan dan memudahkan penerimaan pesan. Para ahli mengklasifikasikan media ke dalam beberapa jenis. (Soeparno, 1988:11; Pribadi, 2004:1.5). Klasifikasi yang dimaksud adalah sebagai berikut mengemukakan klasifikasi jenis media sebagai berikut :

- a. media cetak
- b. media yang dipamerkan (*displayed media*)
- c. *overhead transparency*
- d. rekaman suara
- e. *slide* suara dan *film strip*
- f. presentasi multi gambar
- g. video dan film
- h. pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*)

Istilah media disini dilihat dari segi penggunaan, serta faedah dan fungsi khusus dalam kegiatan/proses belajar mengajar, maka yang digunakan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik ataupun warga belajar). Pesan (informasi) yang disampaikan melalui media, dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan (anak didik), dengan menggunakan salah satu ataupun gabungan beberapa alat indera mereka. Bahkan, lebih baik lagi bila seluruh alat indera yang dimiliki mampu dapat menerima isi pesan yang disampaikan (Latuheru,1988:13). Dari pengertian ini dapat dikemukakan bahwa media pembelajaran membutuhkan daya rangsang tersendiri. Media yang dapat memberikan stimulus terhadap peserta didik, hingga mereka mudah belajar berbahasa dapat dinyatakan sebagai media yang komunikatif.

Pada umumnya keberadaan media muncul karena keterbatasan kata-kata, waktu, ruang, dan ukuran. Ditambahkan juga bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang mampu menyampaikan pesan sekaligus mempermudah penerima pesan dalam memahami isi pesan. Media pembelajaran juga akan merangsang peserta didik untuk mengenal berbagai hal. Media yang mengganggu penyampaian materi pembelajaran, tentu

diasumsikan sebagai media yang kurang bagus. Oleh sebab itu, pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan berbagai hal.

Dari beberapa penjelasan media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat, bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan untuk memudahkan penerima pesan menerima suatu konsep.

B. Teori Pengembangan Media

Berkembangnya komunikasi elektronik, membawa perubahan-perubahan besar dalam dunia pendidikan. Satu hal yang harus dihindari yaitu anggapan bahwa kedudukan guru akan digantikan oleh alat elektronik. Dengan keberadaan komunikasi elektronik, menambah pentingnya kehadiran guru. Berubahnya fungsi guru dan peranan guru dikaitkan dengan upaya untuk memecahkan salah satu masalah pendidikan yaitu, (1) dengan membebaskan guru kelas dari kegiatan rutin yang banyak, (2) melengkapi guru dengan teknik-teknik keterampilan kualitas yang paling tinggi, (3) pengembangan penyajian kelas dengan tekanan pada pelayanan perorangan semaksimal mungkin dalam setiap mata pelajaran, (4) mengembangkan pengajaran yang terpilih didasarkan pada kemampuan individual siswa. Dari penjelasan diatas tentang peran baru guru dalam dunia pendidikan diharapkan dapat memperbaiki kualitas pendidikan, sehingga penggunaan berbagai macam media pembelajaran akan mengantikan berberapa fungsi instruksional dari guru (Sulaeman, 1988:24-25).

Pengembangan media pembelajaran didasarkan pada 3 model pengembangan yaitu model prosedural, model konseptual, dan model teoretik. Model prosedural merupakan model yang bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual yaitu model yang bersifat analitis yang memerlukan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antarkomponen. Sementara itu, model teoretik adalah model yang menunjukkan hubungan perubahan antarperistiwa.

Berdasarkan hal yang dikemukakan diatas, pengembangan media berbantuan komputer interaktif yang dikembangkan mengikuti model prosedural dari *TheASSURE*,

dimana langkah yang harus diikuti bersifat deskriptif yang terdiri dari 6 langkah yaitu analisis karakteristik siswa, penetapan tujuan, pemilihan media dan materi, pemanfaatan materi, pengikutsertaan siswa untuk aktif dalam pembelajaran, evaluasi/revisi. Sementara itu, model konseptual dari pengembangan media berbantuan komputer ini mengikuti teori belajar behavior yang dikemukakan oleh Gagne yaitu belajar yang dilakukan manusia dapat diatur dan diubah untuk mengembangkan bentuk kelakuan tertentu pada seseorang, atau mempertinggi kemampuan, atau mengubah kelakuannya (Nasution, 1988: 131), sehingga media pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada "*Programmed Instruction*". Sehubungan dengan penggunaan "*Programmed Instruction*" sebagai konsep media yang dikembangkan, maka teori belajar yang sesuai dengan karakter dari "*Programmed Instruction*" adalah teori belajar asosiasi, menyatakan bahwa hubungan antara stimulus dan respon. Hubungan tersebut akan semakin kuat apabila sering diulangi dan respon yang benar diberi pujian atau cara lain yang memberikan rasa puas dan senang (Nasution, 1988: 132).

B. Fungsi dan Peranan Media Pembelajaran

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk objek secara visualisasi. Dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam, khususnya konsep yang berkaitan dengan alam semesta lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu objek, tetapi tidak mengetahui objeknya disebut verbalisme. Tiap-tiap media mempunyai keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan objek yang ada tetapi sulit untuk dilihat dengan kasat mata melalui perantaraan gambar, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata (Degeng,1999:19).

Menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad,2002:11) ciri media pendidikan yang layak

digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Fiksatif (*fixative property*)

Media pembelajaran mempunyai kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa/objek.

2. Manipulatif (*manipulatif property*)

Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3. Distributif (*distributive property*)

Memungkinkan berbagai objek ditransportasikan melalui suatu tampilan yang terintegrasi dan secara bersamaan objek dapat menggambarkan kondisi yang sama pada siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama tentang hal itu.

Dari penjelasan diatas, disimpulkan bahwa fungsi dari media pembelajaran yaitu media yang mampu menampilkan serangkaian peristiwa secara nyata terjadi dalam waktu lama dan dapat disajikan dalam waktu singkat dan suatu peristiwa yang digambarkan harus mampu mentransfer keadaan sebenarnya, sehingga tidak menimbulkan adanya verbalisme.

Proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik jika siswa berinteraksi dengan semua alat inderanya. Guru berupaya menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi, semakin besar pula kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan siswa. Siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan.

Keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, karena seperti yang dikemukakan oleh Edgar Dale dalam klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dengan penggunaan media pembelajaran

diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret kepada siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran sebagai contoh yaitu media pembelajaran komputer interaktif.

C. Perangkat dan Klasifikasi Media

Yang termasuk perangkat media adalah: *material*, *equipment*, *hardware*, dan *software*. Istilah *material* berkaitan erat dengan istilah *equipment* dan istilah *hardware* berhubungan dengan istilah *software*. *Material* (bahan media) adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada audiens dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri, seperti transparansi untuk perangkat *overhead*, film, filmstrip, dan film slide, gambar, grafik, dan bahan cetak. Adapun *equipment* (peralatan) ialah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada audiens, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel, dan sebagainya.

Istilah *hardware* dan *software* tidak hanya dipakai dalam dunia komputer, tetapi juga untuk semua jenis media pembelajaran. Contoh, isi pesan yang disimpan dalam transparansi OHP, kaset audio, kaset video, film slide. *Software* adalah isi pesan yang disimpan dalam material, sedangkan *hardware* adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam material untuk dikirim kepada audiens. Contoh, proyektor *overhead*, proyektor film, video tape recorder, proyektor slide, proyektor filmstrip.

Menurut Schramm, media digolongkan menjadi media rumit, mahal, dan media sederhana. Schramm juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu (1) liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile; (2) liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape; (3) media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan komputer dan telpon. Menurut Gagne, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk didemonstrasikan, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuannya memenuhi fungsi menurut hierarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menuntun cara berpikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.

Menurut Allen, terdapat sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televisi,

objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak, dan sajian lisan. Di samping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa, media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan enam tujuan belajar, antara lain: info faktual, pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur, keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, dan rendah.

Menurut Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.

Menurut Ibrahim, media dikelompokkan berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; media audio; media proyeksi; televisi, video, komputer. Media semacam ini dapat mengganti media yang hidup di lingkungan peserta didik. Media tersebut sengaja dipersiapkan, dengan cara mengambil objek di lingkungan.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, akan mempermudah para guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran.

D. Media Berbasis Lingkungan

Media berbasis lingkungan terdiri dari peristiwa, gejala alam, dan lingkungan tiga dimensi lain, termasuk lingkungan sosial. Media berbasis lingkungan yang digunakan dalam pembelajaran bahasa dapat disebut sebagai sebuah *eco-linguistic* (Endraswara, 2010:24). Media ini merupakan pemberdayaan lingkungan di sekitar peserta didik, yang dipandang lebih kontekstual dalam pembelajaran bahasa. Asumsi dasar pemakaian media berbasis lingkungan adalah belajar bahasa atas dasar akar lingkungan, agar peserta didik tidak tercerabut dari lingkungannya. Mengenal lingkungan sekitar menandai bahwa peserta didik semakin mudah, akrab, dan senang belajar bahasa secara total. Benda-benda atau barang di sekitar peserta didik merupakan “guru utama” dalam belajar bahasa. Dengan benda-benda tiga dimensi, yang diamati langsung oleh peserta didik, jelas akan memudahkan

seorang yang belajar bahasa.

Media berbasis lingkungan akan memudahkan peserta didik mengembangkan imajinasi. Oleh karena belajar bahasa itu tidak akan lepas dari proses imajinatif (Djojosuroto, 2007:259-272). Belajar bahasa juga terkait dengan pemikiran filosofi. Bahasa dan pikiran dapat diasah melalui penggunaan media lingkungan. Lingkungan juga akan memudahkan penguasaan simbol-simbol bahasa. Lingkungan banyak menyediakan media tiga dimensi yang lebih menarik untuk medium belajar bahasa. Trengove (1993:103) menyatakan bahwa media tiga dimensi merupakan medium strategis untuk belajar bahasa. Peserta didik dapat mengenal bahasa dengan cara mengingat, menyimpan sebagai pengetahuan (*knowledge*), dan akhirnya mereka memiliki *ability to articulate*. Artinya, dengan menggunakan media tiga dimensi peserta didik akan mudah untuk mengartikulasikan bahasa.

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar. Moedjiono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan: memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas. Adapun kelemahan-kelemahannya adalah: tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit.

Belajar benda sebenarnya melalui widya wisata. Widya wisata adalah kegiatan belajar

yang dilaksanakan melalui kunjungan ke suatu tempat di luar kelas sebagai bagian integral dari seluruh kegiatan akademis dalam rangka pencapaian tujuan pendidikan. Keuntungan-keuntungan yang diperoleh dengan belajar melalui widya wisata adalah: siswa memperoleh pengalaman langsung sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna, membangkitkan minat siswa untuk menyelidiki, melatih seni hidup bersama dan tanggung jawab bersama, menciptakan kepribadian yang komplit bagi guru dan siswa, mengintegrasikan pengajaran di kelas dengan kehidupan dunia nyata. Adapun kelemahan-kelemahannya adalah: sulit dalam pengaturan waktu, memerlukan biaya dan tanggung jawab ekstra, objek wisata yang jarang memberikan peluang yang tepat dengan tujuan belajar.

Belajar benda sebenarnya melalui specimen. Terminologi benda sebenarnya digolongkan atas dua, yaitu objek dan benda contoh (*specimen*). Objek adalah semua benda yang masih dalam keadaan asli dan alami, sedangkan *specimen* adalah benda- benda asli atau sebagian benda asli yang digunakan sebagai contoh. Namun, ada juga benda asli tidak alami atau benda asli buatan, yaitu jenis benda asli yang telah dimodifikasi bentuknya oleh manusia. Contoh-contoh *specimen* benda yang masih hidup adalah: akuarium, terrarium, kebun binatang, kebun percobaan, dan insektarium. Contoh- contoh *specimen* benda yang sudah mati adalah: herbarium, teksidermi, awetan dalam botol, awetan dalam cairan plastik. Contoh-contoh *specimen* benda yang tak hidup adalah: berbagai benda yang berasal dari batuan dan mineral. Sekarang belajar melalui benda sebenarnya jarang dilakukan. Ada beberapa alasan orang tidak mempelajari benda sebenarnya, yaitu: bendanya sudah tidak ada lagi, kalaupun ada sangat sulit untuk dijangkau, terlalu besar atau terlalu kecil, sangat berbahaya untuk dipelajari langsung, tidak boleh dilihat, terlalu cepat atau terlalu lambat gerakannya.

Belajar melalui media tiruan. Media tiruan sering disebut sebagai model. Belajar melalui model dilakukan untuk pokok bahasan tertentu yang tidak mungkin dapat dilakukan melalui pengalaman langsung atau melalui benda sebenarnya. Ada beberapa tujuan belajar dengan menggunakan model, yaitu: mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk mempelajari objek yang telah menyejarah di masa lampau, untuk mempelajari objek-objek yang tak terjangkau secara fisik, untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai (misalnya mata manusia, telinga manusia), untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak, untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (misalnya proses peredaran planit-planit). Keuntungan-keuntungan menggunakan model adalah: belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting-penting saja, dapat mempertunjukkan struktur dalam suatu objek, siswa

memperoleh pengalaman yang konkret. Ditinjau dari cara membuat, bentuk dan tujuan penggunaan model dapat dibedakan atas: model perbandingan (misalnya globe), model yang disederhanakan, model irisan, model susunan, model terbuka, model utuh, boneka, dan topeng.

Peta timbul. Peta timbul yang secara fisik termasuk model lapangan, adalah peta yang dapat menunjukkan tinggi rendahnya permukaan bumi. Peta timbul memiliki ukuran panjang, lebar, dan dalam. Dengan melihat peta timbul, siswa memperoleh gambaran yang jelas tentang perbedaan letak, tepi pantai, dataran rendah, dataran tinggi, pegunungan, gunung berapi, lembah, danau, sungai. Peta timbul dapat dibuat oleh guru bersama siswa sehingga dapat memupuk daya kreasi, daya imajinasi, dan memupuk rasa tanggung jawab bersama terhadap hasil karya bersama. Bahan yang dapat dipakai membuat peta timbul adalah semen, tanah liat, serbuk gergaji, bubur kertas karton. Pemilihan bahan disesuaikan dengan keperluan peta timbul yang ingin dibuat.

Globe. Globe (model perbandingan), adalah benda tiruan dari bentuk bumi yang diperkecil. Globe dapat memberikan keterangan tentang permukaan bumi pada umumnya dan khususnya tentang lingkungan bumi, aliran sungai, dan langit. Tujuan penggunaan globe adalah: menunjukkan bentuk bumi yang sebenarnya dalam skala kecil, menunjukkan jarak pada suatu titik tertentu, menunjukkan skala-skala tentang jarak pada lingkungan yang luas. Ukuran globe yang paling umum adalah 8, 12, 16, 20, 24 inci. Globe untuk perseorangan cukup berukuran 8 inci, sedangkan untuk kelas adalah 12 atau 16 inci.

E. Media Berbasis Teknologi

Media berbasis teknologi dapat diklasifikasikan ke dalam dua kategori dasar, yakni berbasis komputer dan berbasis web (internet). Salah satu media berbasis teknologi adalah blog dan website.

Menurut Atiqah (2011: 1) *blog* pada mulanya bernama "*weblog*" namun kata "*weblog*" tersebut disingkat menjadi *blog*. Istilah *weblog* sendiri diperkenalkan oleh seseorang yang bernama Jorn Barger pada bulan Desember 1998. Beliau menamakan *weblog* untuk orang yang memiliki *website* pribadi dan sering meng-*update*-nya. Tulisan-tulisan ini seringkali dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama) meskipun tidak selamanya demikian. Situs web seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari pengguna *blog* tersebut. Senada dengan Atiqah, Oroh (2009: 3) menjelaskan, *blog* pada dasarnya

merupakan *website* dengan ciri khusus, yakni tulisan terbaru berada paling atas. *Blog* mengikuti format diari (catatan harian) *online* atau jurnal yang isinya dibuat berdasarkan tanggal.

Kindarto (2006: 1) menjelaskan bahwa *blog* adalah suatu *webpage* atau *homepage* yang dikembangkan lebih lanjut melalui fasilitas *database* tertentu. Dengan demikian, pengguna atau pengelolanya dapat mengatur sajian halaman *blog* secara mudah dan cepat, tanpa konfigurasi atau perubahan *webpage* secara keseluruhan. Sebuah *blog* pada dasarnya adalah jurnal yang disediakan pada *web*. *Blog* dapat di-*update* setiap hari dengan suatu aplikasi yang disediakan di dalamnya. Tidak dibutuhkan suatu keahlian khusus untuk mengelola *blog*. *Posting* (proses memasukkan data) dalam *blog* tersusun secara teratur sesuai dengan kriteria tertentu, biasanya dengan pengaturan urutan tanggal.

Perlu diketahui bahwa belajar bahasa, membutuhkan kecerdasan. Belajar bahasa juga butuh media ekspresi yang bebas. Wijana (2011:23) menyatakan bahwa belajar bahasa itu indah. Bahasa itu ilmu yang indah. Oleh sebab itu, dalam mempelajari bahasa butuh media yang cocok hingga memudahkan si penerima pesan. Melalui media *blog*, peserta didik dapat semakin tertarik dan mengembangkan keindahan belajar bahasa. Tentu saja, perkembangan teknologi yang semakin menantang ini juga sempat melahirkan aneka jenis media *blog*. Menurut Atiqah (2011: 2) jenis *blog* terdiri dari berbagai jenis di antaranya sebagai berikut.

1. Personal *blog* : Disebut juga buku harian online yang berisikan tentang pengalaman keseharian seseorang, keluhan, puisi atau syair, gagasan jahat, dan perbincangan teman.
2. *Blog* bertopik : *Blog* yang membahas tentang sesuatu, dan fokus pada bahasan tertentu
3. *Blog* kesehatan : Lebih spesifik tentang kesehatan. *Blog* kesehatan kebanyakan berisi tentang keluhan pasien, berita kesehatan terbaru, keterangan-keterangan tentang kesehatan, dan lain-lain.
4. *Blog* sastra : Lebih dikenal sebagai litblog (*Literary blog*).
5. *Blog* perjalanan : Fokus pada bahasan cerita perjalanan yang menceritakan

keterangan-keterangan tentang perjalanan/*traveling*.

6. *Blog* riset : Persoalan tentang akademis seperti berita riset terbaru.
7. *Blog* hukum : Persoalan tentang hukum atau urusan hukum; disebut juga dengan blawgs (*Blog Laws*).
8. *Blog* media : Berfokus pada bahasan kebohongan atau ketidakkonsistensi media massa; biasanya hanya untuk koran atau jaringan televisi.
9. *Blog* agama : Membahas tentang agama
10. *Blog* pendidikan : Biasanya ditulis oleh pelajar atau guru.
11. *Blog* politik : Tentang berita, politik, aktivis, dan semua persoalan berbasis *blog* (Seperti kampanye).

Media *blog* memiliki berbagai kelebihan, Oroh (2009: 3-4) menjelaskan karakteristik dan kelebihan *blog* sebagai berikut.

Karakteristik *blog*:

1. Berupa format diari (catatan harian) yang *online* atau jurnal yang isinya dibuat berdasarkan tanggal terbaru.
2. *Blog* biasanya berisi topik khusus, juga berisi refleksi atau opini mengenai suatu masalah tertentu.
3. *Blog* juga memiliki fungsi tambahan berupa kolom untuk mengomentari artikel/informasi yang telah dipublikasikan.
4. *Blog* menyediakan layanan informasi dan komunikasi secara interaktif atau dua arah.

Melalui *blog*, peserta didik lebih bebas berekspresi. Media teknologi semacam ini memiliki kelebihan dalam merangsang indera manusia. Melalui blog, menurut Baryadi (2011:39-42) orang yang belajar bahasa akan semakin mudah. Peserta didik dapat menjelaskan apa saja atas dasar logika, semantik, dan retorika. Jika demikian, memang media blog layak diperkenalkan dan dipakai secara intensif dalam belajar bahasa secara komprehensif. Di bawah ini dipaparkan beberapa kelebihan *blog*:

1. Pengisian materi/isi baru dapat dilakukan dengan mudah.
2. Pempublikasian materi/isi juga mudah.
3. Pempublikasian materi/isi dapat dilakukan secara teratur, bahkan bisa beberapa artikel atau informasi dalam sehari.

4. *Blog* bersifat selalu *update* atau aktual.
5. Pembaca *blog* dapat berkomunikasi secara tertulis dengan pengisi materi/isi
6. Secara alamiah *blog* dapat diandalkan sebagai sumber informasi yang terpercaya dan dapat menimbulkan hubungan antarmanusia.
7. Setiap orang dapat menuliskan gagasan dan perasaan dalam *blog*.
8. Setiap orang juga dapat menceritakan segala yang terjadi dalam *blog*.
9. *Blog* merupakan wahana bagi setiap orang untuk dapat mengapresiasi dan mengekspresikan berbagai ide dan gagasan
10. *Blog* terbukti dapat menjadi salah satu sarana untuk meraup keuntungan materi.

Berdasarkan hal tersebut, sangat jelas *blog* memiliki karakteristik dan kelebihan yang dapat dijadikan media alternatif dalam pembelajaran menyimak dan menulis berita. Belajar bahasa melalui *blog* peserta didik akan semakin tertata dalam menerima dan mengekspresikan ide. *Blog* dapat memudahkan peserta didik belajar bahasa secara informatif.

BAB IV

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian yang diusulkan ini termasuk penelitian riset dan pengembangan (R&D) yang dilakukan selama tiga (3) tahun. Riset awal dilakukan pada tahun 2012 dilanjutkan dengan penelitian hibah pada tahun ke-2 (tahun 2013), ditindaklanjuti dengan usulan penelitian hibah pascasarjana tahun ke-3 (tahun 2014). Secara lengkap, kegiatan penelitian selama tiga tahun dapat dilihat pada prosedur penelitian berikut.

B. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama tiga (3) tahun. **Tahun pertama**, yakni tahun 2013 ini, yang dilakukan adalah mengkaji penggunaan media pembelajaran bahasa di SMP dan SMA dan kendala operasionalnya, merancang draf media berbasis lingkungan untuk pembelajaran bahasa integratif pertama, merancang draf media berbasis teknologi untuk melakukan pembelajaran bahasa integratif, menyelenggarakan FGD dengan responden ahli dan guru untuk membahas draf media dan melakukan revisi. Pada tahun pertama, penelitian ini melibatkan enam mahasiswa program magister. Hasil penelitian mahasiswa digunakan sebagai bahan pertimbangan memperbaiki draf media dan membuat media jadi. **Tahun kedua**, memvalidasi media-media yang telah dikembangkan pada tahun pertama, mengembangkan panduan penggunaan media dan menyelenggarakan FGD untuk membahas draf panduan, melakukan uji-coba media di sekolah dan merevisi produk media dan panduan. **Tahun ketiga**, diseminasi media dan panduan yang dihasilkan ke guru-guru serta pihak terkait, merevisi jika masih diperlukan, produksi massal, dan pengusulan HAKI HC.

C. Subjek Penelitian Tahun ke II

Pada tahun pertama, responden yang dilibatkan pada FGD adalah 15 guru bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris dari kabupaten Sleman. Tahun kedua, dilibatkan 3 ahli untuk validasi media, 12 guru untuk validasi media dan panduan, serta 6 guru dan 180 siswa untuk uji coba. Pada tahun ketiga, model diseminasi ke 5 dinas pendidikan kabupaten kota di DIY, wakil perguruan tinggi, dan LPMP, dan MGMP. Dalam diseminasi itu, diharapkan dihadiri oleh 5 orang utusan dinas pendidikan, 3 wakil PT, 2 wakil LPMP, dan 20 orang guru utusan MGMP, perguruan tinggi.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data tahun pertama penelitian ini adalah diskusi wawancara, observasi, dan angket. Observasi dilakukan di sekolah yang masuk dalam kategori bagus, sedang, dan kurang untuk melihat proses pembelajaran dan penggunaan media. Dalam hal ini dilakukan juga wawancara dan pengisian angket guna menemukan kebutuhan riil media pembelajaran bahasa lengkap dengan kendala yang ada, termasuk kekuatan dan kelemahan materi yang ada. *Focus Group Discussion* (FGD), digunakan untuk menjaring pendapat tentang draf media yang diinginkan, FGD berfungsi dua, yakni sebagai triangulasi *need assessment* sekaligus sebagai validasi awal draf media. FGD dengan para pakar dilakukan dengan memberikan draf media dan ringkasan panduan. FGD dilakukan bersama 15 guru bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris utusan MGMP.

Pada tahun kedua, digunakan metode wawancara, FGD, angket, tes, dan observasi. wawancara, FGD, angket digunakan untuk desk evaluation dan validasi pengguna. Observasi, tes, dan wawancara digunakan untuk uji-coba. Pada tahun ketiga, digunakan metode angket dan observasi produk oleh ahli.

E. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Teknik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan berapa responden yang hadir dan memberi masukan, berapa responden yang hadir tetapi tidak memberi masukan, serta berapa responden yang tidak hadir. Sementara itu, teknik statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan perilaku guru dan siswa dalam proses pembelajaran bahasa, mendeskripsikan kriteria media yang dibutuhkan, dan mendeskripsikan keterbatasan pihak sekolah terkait dengan media.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Media dan Pembahasan

Penelitian hibah telah berhasil melakukan kegiatan analisis kebutuhan sehingga dihasilkan tentang media pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh para guru. Mereka menginginkan media pembelajaran yang berguna untuk mendukung pembelajaran keterampilan berbahasa, terutama berbicara dan menulis. Analisis kebutuhan ini menjadi prioritas dalam penyusunan draf media pembelajaran bahasa. Pada bulan September-Oktober 2013 telah dihasilkan draf awal pengembangan media pembelajaran berbicara berbasis teknologi, dan pembelajaran menulis berbasis lingkungan, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan, pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komputer. Padabulanakhirokoberdanawal November dilakukan validasi melalui *Forum Group Discussion* (FGD). Berdasarkan masukan dari FGD dilakukan perbaikan ataurevisiterhadapdraf media pembelajaran bahasatersebut. Pada minggu terakhir bulan November dilakukan Seminar hasil penelitian. Dalam seminar itu ditampilkan 4 *story board* media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi yang telah disusun. Pada akhir November draf media pembelajaran yang berbentuk *story board* sudah siap untuk diproses menjadi media pembelajaran yang sebenarnya.

Draf awal media pembelajaran bahasa yang sudah jadi dapat dilihat pada lampiran, yaitu:

Lampiran 2: Draf Awal Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu

Lampiran 3: Draf Awal Media Pembelajaran Menulis Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian

Lampiran 4: Draf Awal Media Pembelajaran Diskusi Berbasis Teknologi Informasi

Lampiran 5: Draf Media Kartu Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer

Sementara itu, keberhasilan mahasiswa dalam disampaikan sebagai berikut:

Tabel 1

Kemajuan Mahasiswa dalam Penyusunan Tesis

No	Nomor Mahasiswa	Nama Mahasiswa	Judul Tesis	Keterangan
1	11706251020	Imaduddin	Pengaruh Blog dan Situs Internet sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris	Proposal disetujui
2	112706251015	Septin Choirunnisa	Pengembangan Media Pembelajaran Bahsa Inggris Berbasis Komputer untuk Keterampilan Menyimak bagi Siswa SMA Kelas X	Telah lulus 2013
3	11706251021	Anggia Suci Pratiwi	Pengembangan Media Pengajaran Bahasa Indonesia Berbasis Game untuk SMP	Telah lulus 2013
4	11706251044	Petrus Hariyanto	Pengembangan Media MarcoMediaFlash untuk pembelajaran Membaca dan Menulis di SMA	Pengumpulan data uji coba
5	11706251012	Farida Noor Rohman	Pengembangan Media Bahasa Inggris Berbasis Komputer untuk Skill Speaking	Pengumpulan data
6	11706251018	Melly Handayani	Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Jerman Pelajaran Pelayanan Restoran di Yotabakti Marine Hotel Traning School Yogyakarta	Telah Lulus 2013

B. Produk Pengembangan Media

1. Story Board Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu

A. Alat Permainan:

1. Kartu remi yang terdiri dari empat kelompok (sekop, waru, kriting, dan wajik, dan setiap kelompoknya terdiri dari 13 lembar, yaitu angka 2-10 ditambah J, K, Q dan A) dimodifikasi sehingga dihasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan remi.
2. Kartu yang telah dimodifikasi bermula dua dengan motif yang berbeda dengan remi. Muka pertama bermotif batik dengan tulisan KAMI BANGGA, CINTA, SADAR, SETIA TERHADAP BAHASA INDONESIA. Muka kedua di tengahnya kosong, sedangkan di tepinya terdapat motif ukiran dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah motif ukiran yaitu 2 sampai 10, sedangkan sebagian lagi bermotif ukiran dengan huruf B,C,S, dan BI.
3. Kartu permainan terdiri dari 52 kartu dengan rincian: 36 kartu bermotif ukiran dengan lambang bilangan 2 sampai 10 sebanyak 4 set; 16 kartu kartu dengan motif ukiran berkode huruf B (bangga), C (cinta), S (sadar/setia) BI (Bahasa Indonesia) masing-masing 4 set.
4. Kartu permainan dapat ditulisi huruf, suku kata, kata, dan kalimat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tulisan dapat dihapus atau diganti.
5. Kartu dengan tulisan huruf untuk pembelajaran merangkai huruf menjadi kata; suku kata untuk pembelajaran kata, kata untuk pembelajaran kalimat, dan kalimat untuk pembelajaran paragraf.

B. Cara Bermain:

1. Pemain terdiri dari 4 orang, yang selanjutnya dapat dimodifikasi antara 2-5 orang sesuai kebutuhan.
2. Kartu yang sudah dimodifikasi dan diberi tulisan sesuai keperluan diacak dengan cara dikasut oleh salah seorang pemain.
3. Pengasut membagikan kartu satu per satu kepada setiap pemain dengan urutan seperti perputaran jarum jam atau sebaliknya, dimulai dari pemain di sebelah kanan/kiri pengasut sehingga setiap pemain mendapatkan tujuh kartu.
4. Sisa kartu diletakkan di tengah meja permainan dengan posisi tertutup, artinya bagian bawah bermotif ukiran dengan tulisan suku kata, kata atau kalimat, dan bagian atas bermotif batik.
5. Permainan selanjutnya adalah pengambilan kartu perdana oleh pengasut dari tumpukan kartu, yang kemudian dibanting atau diletakkan dalam posisi terbuka (dibeber).
6. Permainan dilanjutkan dengan pengambilan satu kartu dari tumpukan atau dari beberapa kartu bantingan (beberapa kartu terbuka).
7. Setiap pemain berusaha menyusun kartu-kartu yang diambil atau dimiliki menjadi kata, kalimat atau paragraf.
8. Kartu-kartu yang sudah dapat dirangkai menjadi kata, kalimat atau paragraf dianggap sudah jadi (satu set) dan kemudian diletakkan di atas meja dalam posisi terbuka.
9. Kartu yang terletak di tangan tidak boleh lebih dari tujuh kartu, sehingga pemain yang kartu di tangannya lebih dari tujuh kartu terkena sanksi tidak boleh melanjutkan permainan dan atau permainan dianggap selesai dan pemain tersebut dianggap kalah dengan terkena sanksi pengurangan nilai 50 butir.
9. Permainan berlanjut sampai dengan tumpukan kartu itu habis terambil oleh pemain.
10. Pemenang dalam permainan ditentukan berdasarkan jumlah kartu yang mampu disusun oleh para pemain menjadi kata, kalimat atau paragraf.

C. Modifikasi Permainan:

1. Jumlah pemain dapat ditambah atau dikurangi yaitu dari empat orang menjadi dua atau lima orang.
2. Bentuk bahasa yang dituliskan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kartu suku kata untuk pembelajaran kosakata, kata kata untuk pembelajaran kalimat, dan kartu kalimat untuk pembelajaran paragraf.
3. Jumlah bentuk susunan bahasa yang disiapkan oleh guru dapat bervariasi misalnya satu set, dua set, atau empat set. Bahkan, apabila diperlukan dapat dimodifikasi menjadi beberapa set.
4. Kartu pemain yang sudah jadi dan diletakkan dalam posisi terbuka di atas meja boleh diambil oleh pemain lain bila diperlukan atas dasar persetujuan sebelum permainan dimulai.

5. Kartu bantingan (beberan) yang diambil hanya dapat digunakan untuk melengkapi posisi awal atau akhir susunan bahasa yang akan dibentuk atau disepakati untuk sembarang posisi.
6. Apabila diperlukan untuk pengintegrasian dengan berhitung/matematika (CALISTUNG) penentuan pemenang berdasarkan jumlah kartu yang tersusun atau berdasarkan penjumlahan angka yang kartu yang tersusun.
7. Permainan dapat dimulai dengan membaca Sumpah Pemuda butir 3 “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” dan diakhiri dengan menyanyikan lagu Padamu Negeri.

D. Contoh: Tema Keluarga dan Transportasi

I	II	III	IV
AYAH	PAMAN	KAKAK	HARI
DAN	DAN	DAN	INI
IBU	BIBI	ADIK	IBU
PERGI	TINGGAL	TIDUR	DAN
KE	DI	DI	BAPAK
JAKARTA	YOGYAKARTA	RUMAH	AKAN
NAIK	TAHUN	NENEK	PULANG
PESAWAT	LALU	KEMARIN	DARI
TERBANG	BERSAMA	MALAM	SURABAYA
DENGAN	TANTE	DENGAN	NAIK
KAKAK	KAKEK	AYAH	MOBIL
ADIK	DAN	DAN	DENGAN
BIBI	NENEK	IBU	BIBI

2. *Story Board* Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian

Pokok Bahasan: Menulis Puisi Jawa

Uraian	Proses	Keterangan
Ide itu emas. Ide memerlukan proses. Entah hanya detik atau bahkan skon ide itu berproses. Proses bisa panjang dan pendek, tergantung siapa yang mencari ide. Pemunculan ide mungkin spontan, serta merta, mungkin pula melewati perjuangan berat, berdarah-darah. Beberapa langkah, yang tentu saja amat subjektif bisa ditempuh untuk memeras ide.	Penayangan gambar Sawah, ada orang membajak, menanam padi, sampai padi tampak hijau, suasana segar, dihiasi pegunungan indah	Musik lelagon Ilir-ilir, laras pelog pt nem, pelan-pelan, lalu menghilang
Guru mengajak siswa mengamati gambar lingkungan bersih, menghayati sawah-sawah, mengajak menemukan ide cemerlang satu saja	Proses adalah berlian. Penting sekali. Orang yang mencipta lewat proses. Meskipun ide turun dari langit, tetap ada proses. Relativitas proses memang ada. Apalagi orang Jawa menyatakan : <i>Seje kulit seje anggit, seje sirah seje pangarah.</i> Kira-kira, proses termaksud seperti ini.	Suara instrumentalia gamelan, pelan-pelan ktw. Ilir-ilir pl nem
Siswa menghayati dan menjelajahi ide-ide dari gambar sawah luas, untuk menemukan satu hal yang tidak pernah dipikirkan orang	Pelatihan pernafasan, penuh penghayatan batin, penetrasi diri, pembayangan, dan pengimajinansian	Music semakin pelan, lelagon atau sulukan Ilir-ilir, irungan rebab, gender, gembang
Penuangan gagasan, menyusun kata, menggunting ide, tahap demi tahap didimbing guru	<p>(1) <i>Pikir, cipta-rengga:</i> berpikir liar, yang tidak-tidak, yang tidak dipikir orang lain, yang kecil-kecil, yang aneh;</p> <p>(2) <i>Rasa, rasa njero-rasa njaba binuka:</i> rumangsa cilik, ngrasakake angin, ngrasakake legine gula, ngrasakake pait ndulit godhong kates, ngrasakake owah gingsir jaman, penahi kepala dengan jutaan, milyaran tanda tanya, tiak tenang menghadapi diri sendiri: sedang tidak umum orang, ingin lari dari</p>	Musik Ilir-ilir, suasana renyah, gemyak penuh semangat

	<p>kenyataan, kesepian</p> <p>(3) <i>Karsa anglumba</i> (mbludag): sedang ingin mencari dirinya; siapa kita, siapa saya, jati diri,</p> <p>(4) <i>Osik ginugah</i>, intuisi: membangun dunia imajiner, mengasah nurani, mangasah mingising budi, menggugah graita.</p>	
Penyempurnaan puisi bernuansa lingkungan alam, dibaca ulang, diberi vitamin	<p>Menulis puisi itu butuh proses. Proses menjadikan orang kreatif. Proses dijaga secara natural, alamiah. Biarlah subjek didik yang mencari, menemukan, dan merangkai sendiri. Pembatasan hanya akan menjadi hantu batin. Tidak perlu disalah-salahkan, apalagi dicoret tebal. Toh, akhirnya mereka yang akan menentukan dirinya.</p> <p><i>Learning-process</i> adalah bagian kreativitas yang sulit ditolak. Belajar dengan proses akan semakin indah. Lain halnya dengan <i>"to the point"</i>, biasanya tanpa seni. Proses itu sendiri sebuah seni, maka untuk menuliskan puisi perlu belajar beria-ria dengan proses berikut. Coba saja.</p> <p>(1) Taman itu indah ya? Ada kolamnya yang jernih. Ada ikan-ikan hias, ada di situ. Ada bunga, ada kupu-kupu, ada entahlah, tikus mungkin. Mari kita masuk ke taman. Basah! Ya, di situ apa yang kau rasakan, dingin, kotor, panas, dikerumuni ikan, belalang, katak?</p> <p>(2) Luas. Taman itu berisi apa saja. Ada yang penting, ada yang tidak</p>	Musik Ilir-ilir, pengendoran, semakin lirih, semakin pelan

	<p>kan? Nah, coba yang kau rasakan tadi tulislah jadi satu dua kata. Satu dua kata saja. Satu hal saja. Mungkin, satu dua kata itu belum pas, gantilah. Ganti, sampai tepat dengan angan-angan, sampai kau puas.</p> <p>(3) Lengkapi, kata itu, dengan merasakan apa saja yang ada di taman. Selain air, apa yang menarik. Yang menarik hatimu.</p> <p>(4) Kata yang sudah kau jajarkan, coba endapkan dan renungkan. Sejenak saja. Cocokkan pengalaman hidupmu atau pengalaman orang lain yang pernah kau saksikan dengan kata-kata itu. Jangan-jangan pengalaman itu mirip. Berarti andaikata bayanganmu tadi jadi kata <i>watu</i> (karena di taman ada batu), pikiran orang sekarang sudah seperti <i>watu</i>? Andaikata yang kau tulis tadi kembang megar, coba renungkan, jangan-jangan nasibmu juga seperti kembang megar itu? Suatu saat akan layu. Suatu saat ada kumbang hinggap! Anda celaka atau untung, coba!</p> <p>(5) Coba, kata yang berserakan tadi dirangkai, disusun jadi kelihatan baris. Satu</p>	
--	---	--

	<p>dua baris tidak apa-apa. Ternyata, anda sudah jadi perangkai kata. Ya, itu pencipta.</p> <p>(6) Baris-baris itu tatalah jadi bait. Bait itu kumpulan baris-baris. Mau lurus boleh, menjorok silahkan, yang penting bagus dipandang. Tapi ingat, harus beralasan. Ikuti contoh ini, lewat layar.</p> <p>(7) Tataplah, indah atau belum susunan barismu. Camkan, baca dalam hati, telusuri lewat rasa. Jika ada yang ragu, gunting kata itu, ganti dengan lain. Buang saja kata itu.</p> <p>(8) Dihadapanmu berarti ada satu catatan hidup kan. Itu dongeng kehidupan yang kau ciptakan. Sekarang, coba beri label (judul). Judul itu pikirkan, yang mewakili isi. Judul yang bagus, menurut anda. Yang sensasi, unik.</p> <p>(9) Jadi kan sekarang, sebuah puisi Jawa modern. Ya itulah, puisi itu artinya ya rangkaian kata tentang catatan hidupmu. Puisi adalah susunan kata indah, yang memuat dongeng kehidupan. Jika sudah, bacalah sendiri, lalu tukarkan dengan temanmu. Berilah saran, jangan kritiklah, saran saja. Saran bagusnya di mana, kurangnya di mana. Tidak usah malu, tidak</p>	
--	--	--

	<p>usah. Lalu perbaiki, atas saran temanmu itu. Tidak perlu enggan menggubah.</p> <p>(10) Coba sekarang, buat kelompok lima-lima. Pilihlah di antara lima karya temanmu itu, mana yang paling <i>good</i>. Yang paling <i>good</i>, bacalah. Yang menurut anda paling kurang <i>good</i>, juga bacalah. Baik <i>good</i> maupun kurang, tak masalah, anda telah jadi penyair. Kini, saatnya "WISUDHA PENYAIR" (tunggu, tanggal main). Ada <i>surprise</i>!</p>	
Relaksasi	Tayangan siswa diajak berjalan keliling lingkungan sekitar sekolah, menonton panorama kehidupan	Music penutup

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada tahun pertama penelitian ini telah dihasilkan 4 draf awal pengembangan media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi, yaitu(1) *Story Board* Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu, (2) *Story Board* Media Pembelajaran Menulis Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian, (3) *Story Board* Media Pembelajaran Diskusi Berbasis Teknologi Informasi, dan (4) *Story Board* Media Kartu Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer. *Story board* telah dibahas dalam *Focus Group Discussion* (FGD) yang dihadiri para guru bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Inggris. Selain itu, penelitian ini telah berhasil membantu 3 mahasiswa prodi Linguistik Terapan untuk menyelesaikan studinya. Ketiga lulusan itu telah membuat media pembelajaran bahasa yang berbeda-beda yaitu pembelajaran bahasa Indonesia, bahasa Inggris, dan bahasa Jerman. Diharapkan media yang telah dibuat mahasiswa dapat dimanfaatkan di lembaga pendidikan yang relevan. Sementara itu *story board* yang sudah jadi akan dikembangkan menjadi media pembelajaran yang siap pakai.

BAB VII

RENCANA/PENELITIAN TAHAP SELANJUTNYA

A. Tujuan Khusus

Tujuan khusus penelitian tahap kedua adalah terwujudnya media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan (2 buah), terwujudnya media pembelajaran bahasa berbasis teknologi (2 buah), dan panduan penggunaan media tersebut secara riil.

B. Metode

Pada tahap kedua akan dilakukan penyusunan media yang drafnya telah selesai pada tahap pertama. Untuk mewujudkan draf dalam bentuk media yang riil diperlukan kolaborasi dengan ahli teknologi yang menguasai teknik programer melalui komputer. Dalam hal ini penyusunan media pembelajaran dan meminta bantuan ahli komputer (programer) untuk menuangkan rancangan media dalam bentuk program komputer. Selanjutnya, media dalam bentuk program komputer akan divalidasi melalui *Focus Group Discussion (FGD)*. Tahap terakhir pada tahap kedua adalah uji coba di sekolah. Pada tahun ketiga akan dilakukan desiminasi produk dan merevisinya, memproduksi massal dan mendaftarkan Haki.

C. Jadwal Kerja

Jadwal kerja penelitian hibah pascasarjana tahun pertama adalah sebagai berikut.

No	JENIS AKTIVITAS	Bulan, 2014 (Tahun Kedua)											
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1.	Persiapan												
2.	Komputerisasi <i>story board</i> yang dibuat tahap I.												
3	Menvalidasi program komputerisasi kepada ahli media												
4	Mengembangkan panduan penggunaan media												
4.	FGD												
5.	Ujicoba												
6.	Revisi hasil ujicoba												
7.	Analisis dan pembuatan laporan												
8.	Seminar hasil dan pelaporan												

BAB VIII

DRAF ARTIKEL ILMIAH

Pemanfaatan Lingkungan sebagai Media Pembelajaran Bahasa

Oleh:

Haryadi, Tadkiroatun Musfiroh, Suwardi Endaswara

A. Pendahuluan

Penggunaan media dalam proses belajar-mengajar lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik pada siswa. Media menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mampu memantik keterlibatan emosi dan mental, dan mampu memperjelas informasi. Dengan menggunakan media, siswa akan belajar dengan beberapa indra sehingga memungkinkan pemerolehan memori yang lebih baik.

Fakta di lapangan menunjukkan media belum dimanfaatkan secara maksimal oleh para guru. Lingkungan sebagai sumber belajar belum banyak diolah sebagai media yang “appropriate”. Demikian halnya teknologi, seperti komputer belum dioptimalkan sebagai media pembelajaran.

Pembelajaran bahasa, baik bahasa Indonesia, Inggris, maupun bahasa daerah merupakan mata pelajaran yang bertumpu pada dua ranah utama, yakni aktif reseptif dan aktif produktif. Menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) menuntut kemampuan yang kompleks, yaitu kebahasaan dan pragmatik. Paradigma baru menyatakan bahwa pengetahuan dan abilitas adalah sebuah konstruksi individu yang lebih berterima. Hal itu berarti penggunaan media sangat diperlukan agar pembelajaran bahasa tidak menjadi ajang indoktrinasi, namun sebaliknya dapat mengembangkan kreativitas.

Selain media artifisial, guru dituntut mampu memanfaatkan media natural (peristiwa, lingkungan, proses alam) dalam pembelajaran. Apapun yang ada di sekitar sekolah, sepanjang terjangkau dan gayut dengan tujuan pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media. Dengan demikian, guru dituntut mampu memanfaatkan media terutama yang berbasis lingkungan dan teknologi.

Permasalahan utamanya adalah belum dimanfaatkannya lingkungan dan teknologi sebagai media pengajaran bahasa. Dengan demikian, wacana ini akan menjelaskan tentang pengembangan media yang tepat untuk pembelajaran bahasa dengan basis lingkungan dan teknologi, serta draf panduan penggunaannya.

B. Pembahasan

Dalam tahap persiapan ini tim melakukan penjajagan di lapangan. Pada kesempatan bertandang ke sekolah atau bertemu dengan para guru bahasa tim mengamati atau menanyakan permasalahan media pembelajaran bahasa. Bersamaan dengan hal itu, tim menjajagi kemungkinan mahasiswa pascasarjana yang akan menulis tesis untuk dilibatkan dalam penelitian.

Selanjutnya, tim menuangkan hasil penjajagan dalam bentuk praproposal penelitian. Seiring dengan kegiatan itu dilakukan koordinasi dengan mahasiswa pascasarjana yang akan menyusun tesis untuk memantapkan topik dan judul tesis agar relevan dengan judul penelitian.

Pada tahap pertama tim menfokuskan perhatiannya untuk memanfaatkan lingkungan sebagai media pembelajaran bahasa. Salah satu fasilitas yang tersedia di lingkungan adalah permainan. Berbagai permainan dapat dijumpai di tengah masyarakat, baik yang bersifat kolakj/tradisional maupun modern. Salah satu permainan yang banyak digunakan oleh masyarakat ialah permainan kartu remi.

Masyarakat menggunakan kartu remi untuk berbagai keperluan. Kartu remi dapat dilakukan oleh sembarang orang, laki-laki, perempuan, tua atau muda. Kartu remi dapat dimainkan sembarang waktu dan kesempatan. Ketika beberapa orang berkumpulan di suatu tempat dan situ tersedia kartu remi, mereka dapat segera bermain. Permainan kartu remi sangat sederhana, setiap orang yang mengenal angka dan huruf bisa memainkannya.

Berikut ini adalah modifikasi kartu remi untuk pembelajaran bahasa. Konsep dasar yang digunakan adalah teori bahasa yang mengatakan bahwa bahasa terdiri atas satuan-satuan. Dari satuan yang terkecil yaitu lafal atau huruf dapat digabungkan menjadi kata, selanjutnya kata-kata dapat digabungkan menjadi kalimat, dan kalimat-kalimat dapat digabungkan menjadi paragraf. Bertolak dari teori inilah permainan kartu remi akan dimanfaatkan untuk belajar kosakata, atau belajar kalimat. Pada tataran tertentu kartu remi dapat digunakan untuk belajar menyusun paragraf.

Secara sederhana pemanfaatan kartu remi dalam pembelajaran bahasa sebagai berikut.

A. Alat Permainan:

1. Kartu remi yang terdiri dari empat kelompok (sekop, waru, kriting, dan wajik, dan setiap kelompoknya terdiri dari 13 lembar, yaitu angka 2-10 ditambah J, K, Q dan A) dimodifikasi sehingga hasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan remi.
2. Kartu yang telah dimodifikasi berikut ini adalah dengan motif yang berbeda dengan remi. Mukapertama ber motif batik dengan tulisan KAMI BANGGA, CINTA, SADAR, SETIA TERHADAP BAHASA INDONESIA. Mukakedua di tengahnya kosong, sedangkan di tepinya terdapat motif ukiran dan lambing bilangan sesuai dengan jumlah motif ukiran yaitu 2 sampai 10, sedangkan sebagian lagu ber motif ukiran dan dengan huruf B, C, S, dan BI.
3. Kartu permainan terdiri dari 52 kartu dengan rincian: 36 kartu ber motif ukiran dan dengan lambing bilangan 2 sampai 10 sebanyak 4 set; 16 kartu kartu dengan motif ukiran ber kode huruf B (bangga), C (cinta), S (sadar/setia) BI (Bahasa Indonesia) masing-masing 4 set.
4. Kartu permainan dapat ditulis huruf, suku kata, kata, dandakalimat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tulis dan dapat dihapus atau diganti.
5. Kartu dengan tulisan huruf untuk pembelajaran merangkai huruf menjadi kata; suku kata untuk pembelajaran kata, kata untuk pembelajaran kalimat, dandakalimat untuk pembelajaran paragraf.

B. Cara Bermain:

1. Pemain terdiri dari 4 orang, yang selanjutnya dapat dimodifikasi antara 2-5 orang sesuai kebutuhan.
2. Kartu yang sudah dimodifikasi dan diberitulisan sesuai keperluan dan diacak dengan cara dikasut oleh salah seorang pemain.
3. Pengasut membagikan kartu satu per satu kepada setiap pemain dengan urutan seperti perputaran jarum jam atau sebaliknya, dimulai dari pemain di sebelah kanan/kiri pengasut sehingga setiap pemain mendapatkan tujuh kartu.
4. Sisa kartu diletakkan di tengah meja permainan dengan posisi tertutup, artinya bagian bawah ber motif ukiran dan dengan tulisan suku kata, kata atau kalimat, dan bagian atas ber motif batik.
5. Permainan selanjutnya adalah pengambilan kartu perdana oleh pengasut dari tumpukan kartu, yang kemudian dibanting atau diletakkan dalam posisi terbuka (dibeber).
6. Permainan dilanjutkan dengan pengambilan satu kartu dari tumpukan atau dari beberapa kartu bantingan (beberan kartu terbuka).
7. Setiap pemain berusaha menyusun kartu-kartu yang diambil atau dimiliki menjadi kata, kalimat atau paragraf.
8. Kartu-kartu yang sudah dapat dirangkai menjadi kata, kalimat atau paragraf dianggap sudah jadi (satu set) dan kemudian diletakkan di atas meja dalam posisi terbuka.
9. Kartu yang terletak di tangan tidak boleh lebih dari tujuh kartu, sehingga pemain yang kartu di tangannya lebih dari tujuh kartu terkena sanksi tidak boleh melanjutkan permainan dan atau

permainan dianggap selesai dan pemain tersebut dianggap kalah dengan terkena sanksi pengurangan nilai 50 butir.

9. Permainan berlanjut sampai dengan tumpukan kartu itu habis terambil oleh pemain.
10. Pemenang dalam permainan ditentukan berdasarkan jumlah kartu yang mampu disusun oleh para pemain menjadi kata, kalimat atau paragraf.

C. Modifikasi Permainan:

1. Jumlah pemain dapat ditambah atau dikurangi yaitu dari empat orang menjadi dua atau lima orang.
2. Bentuk bahasa yang dituliskan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kartu suku kata untuk pembelajaran kosakata, kata kata untuk pembelajaran kalimat, dan kartu kalimat untuk pembelajaran paragraf.
3. Jumlah bentuk susunan bahasa yang disiapkan oleh guru dapat bervariasi misalnya satu set, dua set, atau empat set. Bahkan, apabila diperlukan dapat dimodifikasi menjadi beberapa set.
4. Kartu pemain yang sudah jadi dan diletakkan dalam posisi terbuka di atas meja boleh diambil oleh pemain lain bila diperlukan atas dasar persetujuan sebelum permainan dimulai.
5. Kartu bantingan (beberan) yang diambil hanya dapat digunakan untuk melengkapi posisi awal atau akhir susunan bahasa yang akan dibentuk atau disepakati untuk sembarang posisi.
6. Apabila diperlukan untuk pengintegrasian dengan berhitung/matematika (CALISTUNG) penentuan pemenang berdasarkan jumlah kartu yang tersusun atau berdasarkan penjumlahan angka yang kartu yang tersusun.
7. Permainan dapat dimulai dengan membaca Sumpah Pemuda butir 3 “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” dan diakhiri dengan menyanyikan lagu Padamu Negeri.

C. Kesimpulan dan Saran

Guru yang kreatif akan dapat memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar. Dengan sedikit modifikasi kartu remi, misalnya, dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa. Kartu remi yang sudah dimodifikasi dapat digunakan untuk pembelajaran kata, kalimat atau paragraf. Diusahakan agar huruf, suku kata, atau kata yang dituliskan pada kartu dapat dihapus agar kartu remi dapat digunakan berulang-ulang. Kartu remi dapat dimainkan 2-5 orang, sehingga kelas dapat dibagi menjadi beberapa kelompok.

Sebelum atau setelah bermain pemain membaca dan atau menyanyikan lagu kebangsaan. Melalui permainan semacam ini akan tertanam sikap positif terhadap tanah air, bangsa, dan bahasa indonesia. Kartu remi yang di dalamnya terdapat lambang bilangan (2-10) dapat juga digunakan untuk mengajarkan berhitung/matematika. Dengan demikian, pembelajaran ‘calistung’ yang mengintegrasikan baca, tulis, dan hitung dapat diterapkan.

Permainan remi yang sudah dimodifikasi sebaiknya hanya digunakan sebagai selingan dalam pembelajaran bahasa. Dengan demikian, pembelajaran bahasa menjadi lebih menyenangkan. Selamat mencoba.

Sleman, 28 November 2013

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*, Alih bahasa oleh: Yusufhadi Miarso, dkk., edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.
- Arsyad, A. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baryadi, Praptomo, I. 2011. "Metode Menjelaskan: Penerapan Logika, Semantik, dan Retorika" dalam Yoseph Yapi Taum (Ed.) *Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia dalam Jebakan Kapitalisme*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Bruner, J. S. 1966. *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge: Harvad University.
- Criticos, C. 1996. Media selection. Plomp, T & Ely, D.P (Eds): *International Encyclopedia of Educational Technology*, 2nd ed. UK: Cambridge University Press. pp. 182 - 185.
- Degeng, N. S. 2001. *Media Pembelajaran*. Dalam kumpulan makalah PEKERTI (Pengembangan Keterampilan Instruktur) untuk Quatum Teaching. Karya tidak diterbitkan.
- Djojosuroto, Kinajati. 2007. *Filsafat Bahasa*. Yogyakarta: Pustaka Publisher.
- Dole, J. A. & Sinatra, G. M. 1998. Reconceptualizing change in the cognitive construction of knowledge. *Educational Psychologist*, 33(2/3), 109-128.
- Endraswara, Suwardi. 2010. *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*. Yogyakarta: Kuntul Press.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S.E. 2002. *Instructional media and technology for learning, 7th edition*. New Jersey: Prentice Hall, Inc.

Ibrahim, H. 1997. *Media pembelajaran: Arti, fungsi, landasan penggunaan, klasifikasi, pemilihan, karakteristik oht, opaque, filmstrip, slide, film, video, Tv, dan*

Gagne, R. M. 1985. *The Condition of Learning and Theory of Instruction*, 4thed. New York: CBS College Publishing.

Gagne, R.M., Briggs, L.J & Wager, W.W. 1988. *Principles of Instruction Design*, 3rd ed. New York: Saunders College Publishing.

Hamalik, O. 1994. *Media Pendidikan*, cetakan ke-7. Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Heinich, R., Molenda, M., & Russel, J.D. 1993. *Instructional Media and the New Technologies of Instruction*, 4thed. New York: Macmillan Publishing Company.

Ibrahim, H., Sihkabuden, Suprijanta, & Kustiawan, U. 2001. *Media pembelajaran: Bahan sajian program pendidikan akta mengajar*. FIP. UM.

Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahadjito. 1990. *Media Pendidikan: pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*, edisi 1. Jakarta: Penerbit CV. Rajawali.

Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.

Sudjana, N. & Rivai, A. 1992. *Media Pengajaran*. Bandung: Penerbit CV. Sinar Baru Badung.

Wijana, Dewa Putu, I. 2011. "Linguistik itu Ilmu yang Paling Indah" dalam Yoseph Yapi Taum (Ed.) *Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia dalam Jebakan Kapitalisme*. Yogykarta: Universitas Sanata Dharma.

Lampiran 2. *Story Board*Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu

A. Alat Permainan:

1. Kartu remi yang terdiri dari empat kelompok (sekop, waru, kriting, dan wajik, dan setiap kelompoknya terdiri dari 13 lembar, yaitu angka 2-10 ditambah J, K, Q dan A) dimodifikasi sehingga dihasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia berbasis permainan remi.
2. Kartu yang telah dimodifikasi bermula dua dengan motif yang berbeda dengan remi. Muka pertama bermotif batik dengan tulisan KAMI BANGGA, CINTA, SADAR, SETIA TERHADAP BAHASA INDONESIA. Muka kedua di tengahnya kosong, sedangkan di tepinya terdapat motif ukiran dan lambang bilangan sesuai dengan jumlah motif ukiran yaitu 2 sampai 10, sedangkan sebagian lagi bermotif ukiran dengan huruf B,C,S, dan BI.
3. Kartu permainan terdiri dari 52 kartu dengan rincian: 36 kartu bermotif ukiran dengan lambang bilangan 2 sampai 10 sebanyak 4 set; 16 kartu kartu dengan motif ukiran berkode huruf B (bangga), C (cinta), S (sadar/setia) BI (Bahasa Indonesia) masing-masing 4 set.
4. Kartu permainan dapat ditulisi huruf, suku kata, kata, dan kalimat sesuai dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Tulisan dapat dihapus atau diganti.
5. Kartu dengan tulisan huruf untuk pembelajaran merangkai huruf menjadi kata; suku kata untuk pembelajaran kata, kata untuk pembelajaran kalimat, dan kalimat untuk pembelajaran paragraf.

B. Cara Bermain:

1. Pemain terdiri dari 4 orang, yang selanjutnya dapat dimodifikasi antara 2-5 orang sesuai kebutuhan.
2. Kartu yang sudah dimodifikasi dan diberi tulisan sesuai keperluan diacak dengan cara dikasut oleh salah seorang pemain.
3. Pengasut membagikan kartu satu per satu kepada setiap pemain dengan urutan seperti perputaran jarum jam atau sebaliknya, dimulai dari pemain di sebelah kanan/kiri pengasut sehingga setiap pemain mendapatkan tujuh kartu.
4. Sisa kartu diletakkan di tengah meja permainan dengan posisi tertutup, artinya bagian bawah bermotif ukiran dengan tulisan suku kata, kata atau kalimat, dan bagian atas bermotif batik.
5. Permainan selanjutnya adalah pengambilan kartu perdana oleh pengasut dari tumpukan kartu, yang kemudian dibanting atau diletakkan dalam posisi terbuka (dibeber).
6. Permainan dilanjutkan dengan pengambilan satu kartu dari tumpukan atau dari beberapa kartu bantingan (beberapa kartu terbuka).
7. Setiap pemain berusaha menyusun kartu-kartu yang diambil atau dimiliki menjadi kata, kalimat atau paragraf.
8. Kartu-kartu yang sudah dapat dirangkai menjadi kata, kalimat atau paragraf dianggap sudah jadi (satu set) dan kemudian diletakkan di atas meja dalam posisi terbuka.
9. Kartu yang terletak di tangan tidak boleh lebih dari tujuh kartu, sehingga pemain yang kartu di tangannya lebih dari tujuh kartu terkena sanksi tidak boleh melanjutkan permainan dan atau

permainan dianggap selesai dan pemain tersebut dianggap kalah dengan terkena sanksi pengurangan nilai 50 butir.

9. Permainan berlanjut sampai dengan tumpukan kartu itu habis terambil oleh pemain.
10. Pemenang dalam permainan ditentukan berdasarkan jumlah kartu yang mampu disusun oleh para pemain menjadi kata, kalimat atau paragraf.

C. Modifikasi Permainan:

1. Jumlah pemain dapat ditambah atau dikurangi yaitu dari empat orang menjadi dua atau lima orang.
2. Bentuk bahasa yang dituliskan dapat dimodifikasi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Kartu suku kata untuk pembelajaran kosakata, kata kata untuk pembelajaran kalimat, dan kartu kalimat untuk pembelajaran paragraf.
3. Jumlah bentuk susunan bahasa yang disiapkan oleh guru dapat bervariasi misalnya satu set, dua set, atau empat set. Bahkan, apabila diperlukan dapat dimodifikasi menjadi beberapa set.
4. Kartu pemain yang sudah jadi dan diletakkan dalam posisi terbuka di atas meja boleh diambil oleh pemain lain bila diperlukan atas dasar persetujuan sebelum permainan dimulai.
5. Kartu bantingan (beberan) yang diambil hanya dapat digunakan untuk melengkapi posisi awal atau akhir susunan bahasa yang akan dibentuk atau disepakati untuk sembarang posisi.
6. Apabila diperlukan untuk pengintegrasian dengan berhitung/matematika (CALISTUNG) penentuan pemenang berdasarkan jumlah kartu yang tersusun atau berdasarkan penjumlahan angka yang kartu yang tersusun.
7. Permainan dapat dimulai dengan membaca Sumpah Pemuda butir 3 “Kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia” dan diakhiri dengan menyanyikan lagu Padamu Negeri.

D. Contoh: Tema Keluarga dan Transportasi

I	II	III	IV
AYAH	PAMAN	KAKAK	HARI

DAN	DAN	DAN	INI
IBU	BIBI	ADIK	IBU
PERGI	TINGGAL	TIDUR	DAN
KE	DI	DI	BAPAK
JAKARTA	YOGYAKARTA	RUMAH	AKAN
NAIK	TAHUN	NENEK	PULANG
PESAWAT	LALU	KEMARIN	DARI
TERBANG	BERSAMA	MALAM	SURABAYA
DENGAN	TANTE	DENGAN	NAIK
KAKAK	KAKEK	AYAH	MOBIL
ADIK	DAN	DAN	DENGAN
BIBI	NENEK	IBU	BIBI

Lampiran 3. *Story Board*Media Pembelajaran Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian

Pokok Bahasan: Menulis Puisi Jawa

Uraian	Proses	Keterangan
Ide itu emas. Ide memerlukan proses. Entah hanya detik atau bahkan skon ide itu berproses. Proses bisa panjang dan pendek, tergantung siapa yang mencari ide. Pemunculan ide mungkin spontan, serta merta, mungkin pula melewati perjuangan berat, berdarah-darah. Beberapa langkah, yang tentu saja amat subjektif bisa ditempuh untuk memeras ide.	Penayangan gambar Sawah, ada orang membajak, menanam padi, sampai padi tampak hijau, suasana segar, dihiasi pegunungan indah	Musik lelagon Ilir-ilir, laras pelog pt nem, pelan-pelan, lalu menghilang
Guru mengajak siswa mengamati gambar lingkungan bersih, menghayati sawah-sawah, mengajak menemukan ide cemerlang satu saja	Proses adalah berlian. Penting sekali. Orang yang mencipta lewat proses. Meskipun ide turun dari langit, tetap ada proses. Relativitas proses memang ada. Apalagi orang Jawa menyatakan : <i>Seje kulit seje anggit, seje sirah seje pangarah.</i> Kira-kira, proses termaksud seperti ini.	Suara instrumentalia gamelan, pelan-pelan ktw. Ilir-ilir pl nem
Siswa menghayati dan menjelajahi ide-ide dari gambar sawah luas, untuk menemukan satu hal yang tidak pernah dipikirkan orang	Pelatihan pernafasan, penuh penghayatan batin, penetrasi diri, pembayangan, dan pengimajinansian	Music semakin pelan, lelagon atau sulukan Ilir-ilir, irungan rebab, gender, gembang
Penuangan gagasan, menyusun kata, menggunting ide, tahap demi tahap didimbing guru	<p>(1) <i>Pikir, cipta-rengga:</i> berpikir liar, yang tidak-tidak, yang tidak dipikir orang lain, yang kecil-kecil, yang aneh;</p> <p>(2) <i>Rasa, rasa njero-rasa njaba binuka:</i> rumangsa cilik, ngrasakake angin, ngrasakake legine gula, ngrasakake pait ndulit godhong kates, ngrasakake owah gingsir jaman, penahi kepala dengan jutaan, milyaran tanda tanya, tiak tenang menghadapi diri sendiri: sedang tidak umum orang, ingin lari dari</p>	Musik Ilir-ilir, suasana renyah, gemyak penuh semangat

	<p>kenyataan, kesepian</p> <p>(3) <i>Karsa anglumba</i> (mbludag): sedang ingin mencari dirinya; siapa kita, siapa saya, jati diri,</p> <p>(4) <i>Osik ginugah</i>, intuisi: membangun dunia imajiner, mengasah nurani, mangasah mingising budi, menggugah graita.</p>	
Penyempurnaan puisi bernuansa lingkungan alam, dibaca ulang, diberi vitamin	<p>Menulis puisi itu butuh proses. Proses menjadikan orang kreatif. Proses dijaga secara natural, alamiah. Biarlah subjek didik yang mencari, menemukan, dan merangkai sendiri. Pembatasan hanya akan menjadi hantu batin. Tidak perlu disalah-salahkan, apalagi dicoret tebal. Toh, akhirnya mereka yang akan menentukan dirinya.</p> <p><i>Learning-process</i> adalah bagian kreativitas yang sulit ditolak. Belajar dengan proses akan semakin indah. Lain halnya dengan <i>"to the point"</i>, biasanya tanpa seni. Proses itu sendiri sebuah seni, maka untuk menuliskan puisi perlu belajar beria-ria dengan proses berikut. Coba saja.</p> <p>(1) Taman itu indah ya? Ada kolamnya yang jernih. Ada ikan-ikan hias, ada di situ. Ada bunga, ada kupu-kupu, ada entahlah, tikus mungkin. Mari kita masuk ke taman. Basah! Ya, di situ apa yang kau rasakan, dingin, kotor, panas, dikerumuni ikan, belalang, katak?</p> <p>(2) Luas. Taman itu berisi apa saja. Ada yang penting, ada yang tidak</p>	Musik Ilir-ilir, pengendoran, semakin lirih, semakin pelan

	<p>kan? Nah, coba yang kau rasakan tadi tulislah jadi satu dua kata. Satu dua kata saja. Satu hal saja. Mungkin, satu dua kata itu belum pas, gantilah. Ganti, sampai tepat dengan angan-angan, sampai kau puas.</p> <p>(3) Lengkapi, kata itu, dengan merasakan apa saja yang ada di taman. Selain air, apa yang menarik. Yang menarik hatimu.</p> <p>(4) Kata yang sudah kau jajarkan, coba endapkan dan renungkan. Sejenak saja. Cocokkan pengalaman hidupmu atau pengalaman orang lain yang pernah kau saksikan dengan kata-kata itu. Jangan-jangan pengalaman itu mirip. Berarti andaikata bayanganmu tadi jadi kata <i>watu</i> (karena di taman ada batu), pikiran orang sekarang sudah seperti <i>watu</i>? Andaikata yang kau tulis tadi kembang megar, coba renungkan, jangan-jangan nasibmu juga seperti kembang megar itu? Suatu saat akan layu. Suatu saat ada kumbang hinggap! Anda celaka atau untung, coba!</p> <p>(5) Coba, kata yang berserakan tadi dirangkai, disusun jadi kelihatan baris. Satu dua baris tidak apa-apa. Ternyata, anda sudah</p>	
--	---	--

	<p>jadi perangkai kata. Ya, itu pencipta.</p> <p>(6) Baris-baris itu tatalah jadi bait. Bait itu kumpulan baris-baris. Mau lurus boleh, menjorok silahkan, yang penting bagus dipandang. Tapi ingat, harus beralasan. Ikuti contoh ini, lewat layar.</p> <p>(7) Tataplah, indah atau belum susunan barismu. Camkan, baca dalam hati, telusuri lewat rasa. Jika ada yang ragu, gunting kata itu, ganti dengan lain. Buang saja kata itu.</p> <p>(8) Dihadapanmu berarti ada satu catatan hidup kan. Itu dongeng kehidupan yang kau ciptakan. Sekarang, coba beri label (judul). Judul itu pikirkan, yang mewakili isi. Judul yang bagus, menurut anda. Yang sensasi, unik.</p> <p>(9) Jadi kan sekarang, sebuah puisi Jawa modern. Ya itulah, puisi itu artinya ya rangkaian kata tentang catatan hidupmu. Puisi adalah susunan kata indah, yang memuat dongeng kehidupan. Jika sudah, bacalah sendiri, lalu tukarkan dengan temanmu. Berilah saran, jangan kritiklah, saran saja. Saran bagusnya di mana, kurangnya di mana. Tidak usah malu, tidak usah. Lalu perbaiki, atas saran temanmu itu.</p>	
--	---	--

	<p>Tidak perlu enggan menggubah.</p> <p>(10) Coba sekarang, buat kelompok lima-lima. Pilihlah di antara lima karya temanmu itu, mana yang paling <i>good</i>. Yang paling <i>good</i>, bacalah. Yang menurut anda paling kurang <i>good</i>, juga bacalah. Baik <i>good</i> maupun kurang, tak masalah, anda telah jadi penyair. Kini, saatnya "WISUDHA PENYAIR" (tunggu, tanggal main). Ada <i>surprise</i>!</p>	
Relaksasi	<p>Tayangan siswa diajak berjalan keliling lingkungan sekitar sekolah, menonton panorama kehidupan</p>	Music penutup

Lampiran 4. *Story Board* Media Pembelajaran Diskusi berbasis Komputer

Lampiran 5. *Story Board* Media Kartu Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer

**HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN AKHIR**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi

2. Peneliti Utama
- a. Nama Lengkap : Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.
 - b. Jenis Kelamin : L
 - c. NIP : 19460812198003 1001
 - d. Jabatan Fungsional : Guru Besar
 - e. Jabatan Struktural : Ketua Prodi Linguistik Terapan
 - e. Bidang Keahlian : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
 - f. Program Studi/Jurusan: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
3. Daftar Anggota Peneliti dan Mahasiswa

NO	NAMA	BIDANG KEAHLIAN	FAKULTAS/ JURUSAN	PERUGURUAN TINGGI
1	Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.	Pend. Sastra	Pascasarjana	UNY
2	Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum.	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
3	Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum.	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
4	Imaduddin	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
5	Septin Choirunnisa	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
6	Anggia Suci Pratiwi	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
7	Petrus Hariyanto	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
8	Farida Noor Rohman	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY
9	Melly Handayani	Linguistik Terapan	Pascasarjana	UNY

4. Pendanaan dan jangka waktu penelitian
- a. Jangka waktu penelitian yang diusulkan : 3 tahun
 - b. Jangka waktu penelitian yang sudah dijalani: .1 tahun
 - c. Biaya total yang diusulkan : Rp. 300.000.000,00
 - d. Biaya yang disetujui tahun 1: Rp100.000.000,00

Yogyakarta, 27 November 2013
 Peneliti
 Utama,

Mengetahui,
 Direktur Program Pascasarjana,

Prof. Dr. Zuhdan Kun Prasetyo, M.Ed.
 NIP 195504151985021001

Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.
 NIP 194608121980031001

Menyetujui,
 Ketua Lembaga Penelitian

Prof. Dr. Anik Ghufron
 NIP 19621111198031001

ABSTRAK

Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa
 Berbasis Lingkungan dan Teknologi

Oleh:
Haryadi, Tadkiroatun Musfiroh, Suwardi Endraswara

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi, yang terdiri dari: (1) dua media pembelajaran bahasa integratif berbasis lingkungan, (2) dua media pembelajaran bahasa integratif berbasis teknologi, dan (3) panduan melaksanakan pembelajaran bahasa integratif berbasis lingkungan dan teknologi. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan membantu mahasiswa pascasarjana agar cepat lulus dengan cara melibatkan mereka dalam penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian payung dari penelitian mahasiswa yang selanjutnya disebut penelitian anak payung.

Penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan (R & D), yang akan dilakukan selama tiga (3) tahun. **Tahun pertama**, yakni tahun 2013 ini, telah dilakukan pengkajian penggunaan media pembelajaran bahasa di SMP dan SMA dan merancang draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan dan teknologi, menyelenggarakan FGD dengan para guru untuk membahas draf media dan melakukan revisi. Pada tahun pertama, penelitian ini melibatkan enam mahasiswa program magister. Hasil penelitian mahasiswa digunakan sebagai bahan pertimbangan memperbaiki draf media dan membuat media jadi. **Tahun kedua**, akan dilakukan validasi terhadap media-media yang telah dikembangkan pada tahun pertama, mengembangkan panduan penggunaan media dan menyelenggarakan FGD untuk membahas draf panduan, melakukan uji-coba media di sekolah dan merevisi produk media dan panduan. **Tahun ketiga**, akan dilakukan diseminasi media dan panduan yang dihasilkan ke guru-guru serta pihak terkait, merevisi jika masih diperlukan, produksi massal, dan pengusulan HAKI HC.

Hasil penelitian **tahun pertama** saat ini adalah 2 draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan, 2 draf media pembelajaran bahasa berbasis teknologi. Selain itu, pada akhir tahun pertama, 3 mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini sudah dapat menyelesaikan tesisnya.

Kata kunci: *media pembelajaran, media berbasis lingkungan, media berbasis teknologi*

Abstract

Language Instruction Media Development Based on Environment and Technology

by:
Haryadi, Tadkiroatun Musfiroh, Suwardi Endraswara

This research aims to develop language instruction media based on environment and technology, consist of: (1) two integrative language instruction medias based on environment, (2) two integrative language instruction medias based on technology, and (3) pilot carries out integrative language instruction based on environment and technology. besides, this research also aim to help post graduate student so that fast pass by involve them in research. this research is umbrella research from post graduate student research later on called umbrella research.

This research is research and development (R&D), during three (3) year. first year, at 2013, studies language instruction media use at junior high school and senior high school and design language instruction media based on environment and technology, conduct FGD with teacher to discuss media desain and to revision. in the first year, this research involves six student of past graduate program. student research result is used upon which deliberation repairs media draft and make media. second year, be validation towards medias that developed in the first year, develop media with a focus group discussion (FGD) there are discuss this desain, to test the desain at school and to revision media product. third year, be discuss media to teachers with related parties, revision, mass production, and proposing inctectual.

First year research result 2 language instruction media drafts based on environment, 2 language instruction media drafts based on technology. besides, by the end of first year, 3 post graduate student can finish the thesis.

Keyword: instruction media, media based on environment, media based on technology

CAPAIAN INDIKATOR KINERJA

Hasil yang diharapkan :

- 1) media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan untuk empat keterampilan berbahasa secara integratif
- 2) media pembelajaran berbasis teknologi untuk empat keterampilan berbahasa secara integratif untuk anak SMP dan SMA
- 3) Panduan yang dapat digunakan sebagai pemandu dalam melakukan pembelajaran keterampilan berbahasa secara integratif berbasis lingkungan dan berbasis teknologi di SMP dan SMA.

KATA PENGANTAR

Puji syukur, *Alhamdulillah* kami panjatkan ke hadirat Allah swt karena laporan penelitian ini akhirnya selesai juga. Semua itu tidak lain berkat rukmat dan karunia Allah.

Terima kasih kami ucapkan kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang pada Tahun 2013 telah memberikan kesempatan kepada Tim Penelitian Hibah Pasca Program Studi Linguistik Terapan untuk mengadakan penelitian dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Berbasis Lingkungan dan Teknologi*. Fasilitas yang diberikan terutama berupa dana telah memperlancar penelitian ini. Selanjutnya, terima kasih tidak lupa kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPMP) UNY yang telah memberikan arahan dan menfasilitasi tim penelitian pada tahun pertama ini. Akhirnya, terima kasih kami sampaikan kepada para mahasiswa yang telah bekerja sama dalam penelitian ini.

Penelitian ini telah menghasilkan 4 draf media pembelajaran bahasa berbasis lingkungan teknologi dan 3 tesis karya mahasiswa. Penelitian ini memang belum final, oleh karena itu kami berharap penelitian ini dapat ditindaklanjuti tahap berikutnya sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran bahasa yang siap pakai. Semoga Allah selalu memberkahi. Amin.

Sleman, 23 November 2013

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
ABSTRAK	ii
CAPAIAN INDIKATOR KINERJA	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
BAB II TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN	6
BAB III TINJAUAN PUSTAKA	7
BAB IV METODE PENELITIAN	20
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	22
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	31
BAB VII RENCANA/PENELITIAN TAHAP SELANJUTNYA.....	32
A. Tujuan Khusus	32
B. Metode	32
C. Jadwal Kerja	32
BAB VIII DRAF ARTIKEL ILMIAH	33
DAFTAR PUSTAKA	38.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Seminar Hasil Penelitian	40
Lampiran 2: Draf Awal Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Permainan Kartu	44
Lampiran 3: Draf Awal Media Pembelajaran Menulis Bahasa Jawa Berbasis Nyanyian	47
Lampiran 4: Draf Awal Media Pembelajaran Diskusi Berbasis Teknologi Informasi	52
Lampiran 5: Draf Media Kartu Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komputer	61

LAPORAN PENELITIAN



JUDUL:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA BERBASIS LINGKUNGAN DAN TEKNOLOGI

JENIS/SKIM PENELITIAN	BIDANG PENELITIAN
Hibah Penelitian Tim Pascasarjana-HPTP (Hibah Pasca)	Pendidikan

KETUA PENELITI	ANGGOTA
Nama : Prof. Dr. Haryadi, M.Pd.	1. Dr. Tadkiroatun Musfiroh, M.Hum.
Jurusan : Linguistik Terapan	2. Dr. Suwardi Endraswara, M.Hum.
Fakultas : Pascasarjana	

Dibiayai oleh:
Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
Sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penugasan Penelitian
Nomor: 449a/HPS-Multitahun/UN 34.21/2013 tanggal 13 Mei 2013

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
TAHUN 2013

