



PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BAHASA INDONESIA
PADA KELAS VIII DI SMPN 2 TELUKJAMBE TIMUR

Dewi Zahra Rismawati¹, Nabila Putri Bilqis², & Sinta Rosalina³.

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

dewizahra422@gmail.com¹, Nabilaablqs07@gmail.com², Sinta@fkip.ac.id³

ABSTRACT

Conventional learning patterns or traditional learning are commonly found in various schools. But this conventional learning pattern turns out to cause several problems in learning activities at school, such as conditions where students get bored easily, and learning objectives are not achieved optimally. This condition was found based on the results of observations that researchers conducted in class VIII at SMP Negeri 2 Telukjambe Timur. This is the reason why this research was carried out. This study aims to solve both of these problems by using the development of learning media. The method used in this study is a qualitative method by adapting the media development model according to Sadiman. The interactive learning media based on the Animo Menperap website in one of the Indonesian language lessons, namely modeling poetry in class VIII SMP Negeri 2 Telukjambe Timur is an effective learning medium. Because learning objectives can be achieved optimally and students do not get bored quickly during the learning process.

Keywords: *media, learning, development, language, poetry.*

ABSTRAK

Pola pembelajaran konvensional atau pembelajaran tradisional umum ditemukan di berbagai sekolah. Tetapi Pola pembelajaran konvensional ini ternyata menimbulkan beberapa masalah dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti halnya kondisi dimana siswa mudah bosan, dan tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Kondisi tersebut ditemukan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada kelas VIII di SMP Negeri 2 Telukjambe Timur. Hal tersebutlah yang menjadi alasan penelitian ini kemudian dilaksanakan. Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan kedua masalah tersebut dengan menggunakan cara pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah metode kualitatif dengan mengadaptasi model pengembangan media menurut Sadiman. Media pembelajaran interaktif berbasis website Animo Mencerap dalam salah satu pembelajaran bahasa Indonesia, yakni pemodelan puisi pada kelas VIII SMP Negeri 2 Telukjambe Timur menjadi media pembelajaran yang efektif. Karena tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal dan peserta didik tidak cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Kata Kunci: *media, pembelajaran, pengembangan, bahasa, puisi.*

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan proses suatu penyampaian informasi atau penyampaian materi yang di dalam nya terdapat sebuah interaksi guru dan murid untuk mencapai sebuah tujuan. Suatu faktor keberhasilan untuk keberhasilan nya kegiatan tersebut yaitu penggunaan media pembelajaran. Seiring berkembangnya teknologi semakin berkembang pula ilmu pengetahuan. Pada saat ini guru dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan teknologi tersebut.

Masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran biasanya berkaitan dengan pola pembelajaran yang konvensional, hal ini membuat siswa mudah cepat bosan, dampak akibat terjadinya proses pembelajaran yang tidak di laksanakan secara maksimal. Hal itu juga berdampak pada tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Salah satu upaya agar pembelajaran akan berjalan baik, efisien efektif dan juga kreatif adalah dengan cara guru merubah penyampaian materi nya dengan inovasi baru melalui media pembelajaran.

Istilah "media" berasal dari bahasa Latin "*medius*" yang mengartikan perantara (Gerlach & Ely, 1980). Menurut Miarso (2005) media belajar merupakan segala hal yang dipergunakan oleh guru sebagai alat untuk membangkitkan ide, perasaan atau kemauan siswa untuk penyampaian materi atau informasi proses pembelajaran siswa.

Untuk mewujudkan proses pembelajaran dalam belajar mengajar dengan pemanfaatan media pembelajaran yang bisa meningkatkan antusias nya siswa dalam belajar. Terdapat 4 komponen dalam mewujudkan proses belajar mengajar menurut Mujiono (1994) yaitu: suasana belajar, sumber belajar, bahan ajar, dan pendidik sebagai subjeknya. dengan adanya itu proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif dan menghasilkan hasil yang positif dalam belajar. Karena suatu proses pembelajaran akan secara maksimal apabila media nya mendukung di dalamnya.

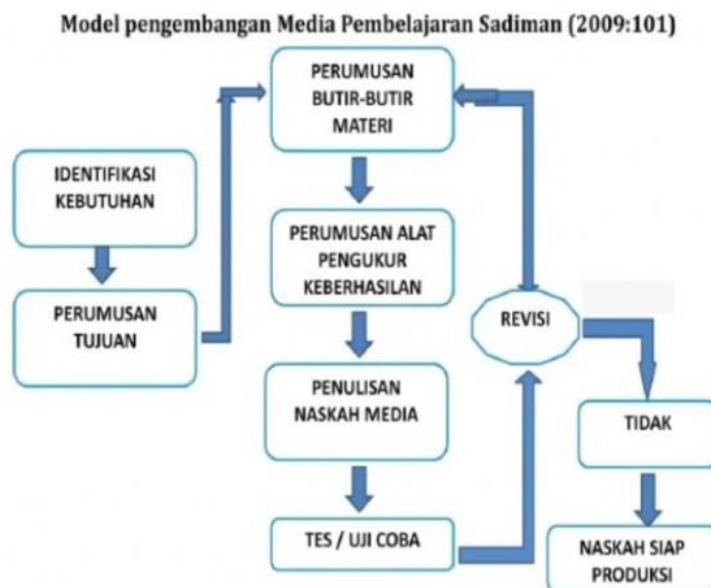
Pada media pembelajaran dapat meningkatkan minat keinginan siswa dalam belajar (Arsyad: 2010). Selain meningkatkan minat dapat juga memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran dan membawa pengaruh psikologis.

Pemanfaatan pada media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam belajar. Namun ada juga guru yang harus meningkatkan karakteristik dan juga bakat siswa yang bervariasi. Akibatnya, guru harus menyiapkan media yang dapat di terima seluruh siswa agar tercapai nya tujuan pembelajaran. Pemilihan media yang baik dalam pembelajaran yang meningkatkan interaksi antara siswa dan guru, karena media yang ideal dan menghasilkan hasil

yang luar biasa, siswa tidak mudah bosan saat terlibat dalam pembelajaran. Dalam hal ini peneliti membuat sebuah analisis yang berbentuk artikel dengan judul “Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia Animo Mencerap SMPN 2 Telukjambe Timur”.

METODE

Pengembangan media pembelajaran menggunakan metode kualitatif dengan mengadaptasi model pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman (2009:101). Pengembangan model pembelajaran tersebut secara jelas dapat dilihat pada bagan berikut ini.



Gambar 1. Bagan model pengembangan media pembelajaran Sadiman

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini peneliti akan menguraikan hasil penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website. Hasil penelitian tersebut dianalisis, diinterpretasi dan dideskripsikan secara ringkas.

HASIL

Pelajaran bahasa Indonesia menjadi mata pelajaran wajib bagi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Telukjambe Timur. Peneliti menerapkan metode pembelajaran interaktif berbasis web Animo Mencerap pada salah satu materi, yaitu materi pemodelan puisi. Pengimplementasian metode pembelajaran ini dengan meminta peserta didik untuk mengakses link google sites media Animo Mencerap. Peserta didik ditugaskan untuk 1) Menonton video pemodelan puisi. 2) Menarik amanat dari puisi yang dibacakan oleh model pembacaan puisi. 3) Menuliskan amanat pada selembar *sticky notes* yang kemudian ditempel pada mading apresiasi.

Untuk tugas individu, peserta didik diminta untuk menonton video pemodelan puisi yang telah peneliti buat. Setelah menonton video pemodelan puisi, peserta didik ditugaskan untuk menarik amanat yang terkandung dalam puisi yang telah dibacakan. Amanat dalam puisi ditulis pada selembar *sticky notes* untuk kemudian ditempel pada mading apresiasi.

Untuk tugas kelompok, peserta didik kelas 8D yang terdiri atas 42 siswa nantinya akan dibagi menjadi 5 kelompok. Masing-masing dari kelima kelompok akan dibebaskan memilih satu kartu puisi yang telah dibuat oleh peneliti. Kemudian setiap kelompok mendatangkan perwakilan kelompok untuk menjadi model pembaca puisi di depan kelas. Anggota kelompok yang tidak maju kedepan ditugaskan untuk menarik amanat dari pembacaan puisi tersebut.

Setiap kelompok diberi waktu selama 10 menit untuk berdiskusi mengenai amanat yang terkandung dalam puisi yang dibacakan oleh rekan kelompoknya. Peserta didik dituntut aktif dalam diskusi agar dapat menyelesaikan tugas dalam waktu yang singkat. Jawaban setiap kelompok ditulis pada selembar *sticky notes* lalu ditempel di mading apresiasi seperti yang telah peserta didik lakukan di tugas individu.

Dengan jangka waktu yang singkat, peserta didik diharuskan berpikir cermat tentang bagaimana mereka menarik amanat dari sebuah puisi. Hal ini dapat melatih mereka berpikir kreatif dan inovatif. Selain itu, melatih tanggung jawab untuk ikut mengambil peran dalam setiap tugas kelompok agar diskusi berjalan lancar, dan segera mendapatkan jawaban yang diinginkan.

Berikut adalah nilai rata-rata peserta didik dengan media konvensional dan media Animo Mencerap:

Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai
--------------	-----------------

	Media Konvensional	Media Animo Mencerap
42	83	90

Tabel 1. Rata-rata nilai

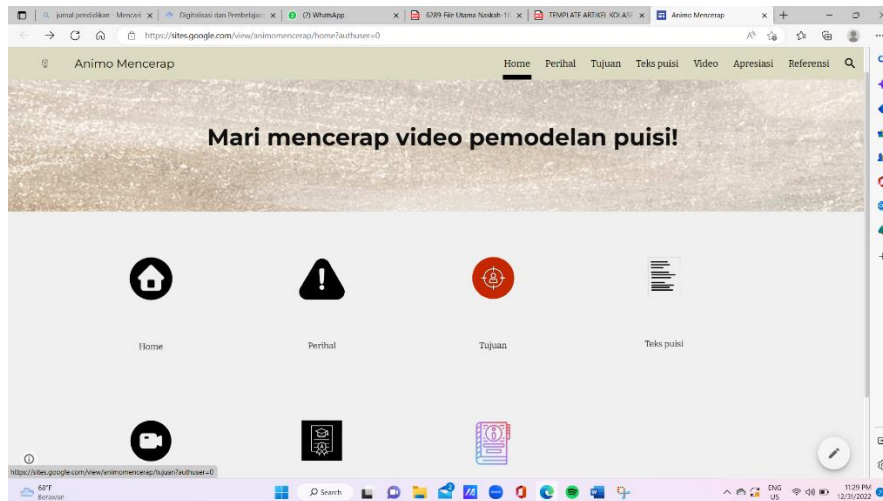
PEMBAHASAN

Animo Mencerap

Animo mencerap merupakan nama dari media pembelajaran interaktif berbasis website yang dibuat oleh peneliti. “Animo” diartikan sebagai semangat peserta didik, sedangkan “Mencerap” diartikan sebagai mengambil intisari dari peristiwa yang dilihat. Untuk itu arti dari Aimo Mencerap adalah semangat peserta didik dalam mengambil initsari (menarik amanat) dari pembacaan puisi yang dilakukan oleh model pembaca puisi.

Adapun alasan mengembangkan media Animo Mencerap adalah sebagai berikut; (1) Teknik pemodelan langsung yang dilakukan didepan kelas hanya memungkinkan peserta didik untuk menyaksikan pemodelan tersebut satu kali saja. Dengan adanya media Animo Mencerap, peserta didik dapat menyaksikan video pemodelan puisi berulang kali. Peserta didik juga dapat mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. (2) Media LKS dan diskusi langsung yang dilakukan oleh guru dan siswa mungkin dianggap sudah mencapai semua tujuan pembelajaran. Tetapi setelah kami amati tidak semua tujuan pembelajaran tersebut tercapai, salah satunya pada tujuan “siswa dapat menarik amanat yang disampaikan dalam pembacaan puisi”. Hanya sedikit siswa yang mau menyampaikan amanat yang mereka dapat setelah menyaksikan pemodelan puisi. Siswa yang lain kemudian tidak menyampaikan amanat tersebut karena mereka merasa sudah cukup diwakili oleh teman sekelasnya yang menjawab. Dengan adanya media Animo Mencerap, semua peserta didik dapat menarik amanat puisi dan mengungkapkannya tanpa rasa malu.

Berikut adalah tampilan media Animo Mencerap yang dipakai sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VIII SMP Negeri 2 Telukjambe Timur.



Gambar 2. Tampilan media Animo Mencerap

Mading Apresiasi

Mading Apresiasi merupakan media pendukung yang berperan sebagai wadah penampung apresiasi peserta didik. Nantinya hasil dari kegiatan peserta didik dalam mengisi Mading Apresiasi akan diabadikan dalam media Animo Mencerap.

Voutama & Novalia (2021) menjelaskan bahwa sebagai alat komunikasi massa yang lugas, majalah dinding atau yang dikenal dengan mading ini memfasilitasi komunikasi antar pihak dalam konteks tertentu, seperti di sekolah. Majalah dinding memiliki peran penting dalam kegiatan siswa sebagai sumber daya fisik dan faktual. Mereka melayani berbagai tujuan, termasuk yang terkait dengan informasi, komunikasi, rekreasi, dan kreativitas.

Majalah dinding dapat menjadi wadah bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitasnya. Menulis adalah semacam komunikasi antara penulis dan pembaca, dan komunikasi ini difasilitasi oleh kreativitas. Pengetahuan, pemahaman, pengalaman, dan hiburan semua akan didapat oleh pembaca (Zubaidah & Saptomo, 2004).

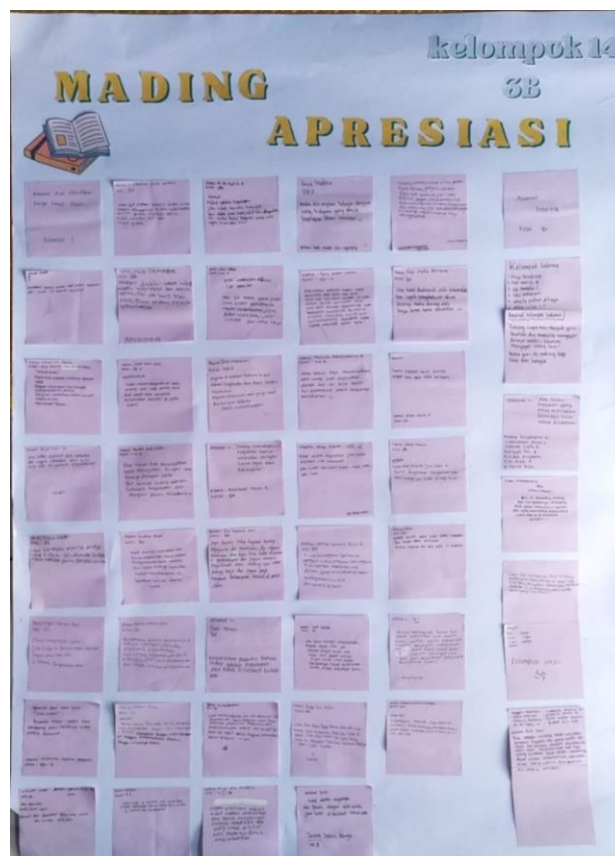
Dapat disimpulkan bahwa mading adalah suatu media yang dapat menampung kreatifitas peserta didik, dan media yang memberi fasilitas komunikasi bagi setiap pihak yang terlibat contohnya penulis dan pembaca. Bagi penulis, mading berperan sebagai sarana untuk menyalurkan kreativitas, dan sarana rekreasi. Sedangkan bagi pembaca, mading merupakan sarana untuk menambah pengetahuan, pengalaman, dan hiburan.

Apresiasi merupakan proses mengamati karya dengan memahami dan memperhatikan ciri-ciri estesisnya, seseorang dapat mengamati karya dan menikmati serta memaknainya melalui penghargaan, penghayatan, dan perasaan suatu objek atau karya secara wajar (Ramadhanti, 2018).

Rondhi (2017) mengemukakan bahwa apresiasi terjadi ketika sebuah karya dihargai ketika penontonnya bertindak dengan cara yang menunjukkan kekaguman mereka terhadapnya. Akibatnya, seseorang harus terlibat dalam proses mengapresiasi karya seni agar dapat memahami secara utuh nilai yang dikandungnya.

Dapat disimpulkan bahwa apresiasi merupakan proses mengenal, memahami, dan menghargai karya sastra. Sebuah karya dikatakan dihargai ketika penonton/pembaca menunjukkan kekaguman terhadap karya sastra. Apresiasi dilakukan agar penonton/pembaca dapat memahami secara utuh nilai apa saja yang terkandung dalam sebuah karya sastra.

Berikut adalah tampilan Mading Apresiasi yang digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran.



Gambar 3. Mading Apresiasi

Kartu Puisi

Kartu puisi merupakan sebuah kartu kecil yang berisikan teks puisi pilihan peneliti, yang nantinya akan dibagikan ke setiap kelompok untuk dibacakan oleh model pembaca puisi setiap kelompok. Peneliti membuat 5 kartu dengan 5 puisi berbeda. Pemilihan puisi berdasarkan tema yang beragam, tidak ada ketentuan khusus untuk itu.

Berikut daftar kelompok dan pembagian kartu puisi yang akan dibacakan.

Nomor Kelompok	Judul Puisi
1	Aku
2	Guru
3	Aku ingin
4	Datang
5	Suara malam

Tabel 2. Daftar Kelompok

Di bawah ini adalah tampilan kartu puisi.



Gambar 4. Kartu Puisi

SIMPULAN

Media pembelajaran interaktif berbasis website Animo Mencerap dalam salah satu pembelajaran bahasa Indonesia, yakni pemodelan puisi pada kela VIII SMP Negeri 2 Telukjambe Timur menjadi media pembelajaran yang efektif. Karena tujuan pembelajaran tercapai secara maksimal dan peserta didik tidak cepat bosan selama proses pembelajaran.

Terdapat dua tugas yang peneliti berikan kepada peserta didik, yakni menyaksikan pemodelan puisi dan menarik amanat dari puisi yang dibacakan oleh model pembaca puisi. Tugas individu diberikan agar peserta didik dapat berpikir kreatif dan inovatif. Sedangkan tugas kelompok diberikan agar peserta didik dapat mengambil peran dalam setiap tugas kelompok, agar mendapat jawaban yang diharapkan.

Dari 42 peserta didik yang dibagi menjadi 5 kelompok belajar, setiap kelompok mampu mengerjakan tugasnya dengan baik, yaitu; (1) Mengutus salah satu anggota kelompok untuk menjadi model pembaca puisi. (2) Menarik amanat yang terkandung dari puisi yang telah dibacakan oleh model pembaca puisi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas karunia nya dan rahmat nya peneliti mampu menyelesaikan artikel ini. Tidak lupa kepada Dosen mata kuliah Media Pembelajaran yang telah membantu dan membimbing dalam membuat penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Ajar Bahasa Indonesia pada Kelas VIII di SMPN 2 Telukjambe Timur”**. Penulis menyadari bahwa dalam proses ini memiliki banyak kendala dalam penyusunan nya. Mohon maaf jika ada kesalahan dalam penulisan ini, semoga artikel ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Ramadhanti, D. (2018). *Buku Ajar Apresiasi Prosa Indonesia*. Deepublish.
- Rondhi, M. (2017). Apresiasi seni dalam konteks pendidikan seni. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 11(1), 9-18.
- Sadiman, A. S. (2009). Media Pendidikan: Pengertian. *Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104-115.

- Zubaidah, E., & Saptomo, B. (2004). Pengelolaan Majalah Dinding di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Guru Caraka Olah Pikir Edukatif*, 8(01).
- Mahmun Nunu. (2012). Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah pemilihan Media dan Implementasi Dalam Pembelajaran) dalam Jurnal Pemikiran Islam Vol.37 No. 1 Januari – Juni
- Slameto. (2010). Belajar Dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. (Cetakan ke5). Jakarta: Rineka Cipta.