

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Tinjauan tentang Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas berasal dari kata dasar efektif. Dalam kamus bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti mempunyai efek, pengaruh atau akibat. Maka efektivitas bisa diartikan seberapa tingkat besar keberhasilan yang dapat diraih (dicapai) dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Kamus Ensiklopedia Indonesia ( 1989 ) efektivitas adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu tujuan. Suatu usaha dikatakan efektivitas apabila usaha itu telah mencapai tujuannya. Adapun efektivitas menurut Pringgodigjo (1973 : 29) adalah menunjukkan taraf tercapainya suatu efektif apabila itu mencapai tujuannya. Secara ideal taraf efektivitas dapat dinyatakan dengan ukuran- ukuran yang pasti. Lebih ditegaskan lagi oleh Madya Kasihadi (1985 : 54) bahwa efektivitas adalah keadaan yang menunjukkan sejauh mana apa yang direncanakan dapat tercapai, semakin banyak rencana yang dapat dicapai semakin efektif pada kegiatan tersebut.

Efektivitas yang dibahas di sini adalah berkaitan dengan pembelajaran. Untuk itu terlebih dahulu akan dibahas mengenai pengertian belajar dan pembelajaran.

Pengertian belajar yang dikemukakan Crow (1984 : 321) menyebutkan bahwa belajar adalah perbuatan untuk memperoleh kebiasaan, ilmu pengetahuan dan berbagai sikap. Sementara menurut Hamalik, (2009 : 27) belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman (learning is defined as the modification or strengthening of behavior through experiencing). Menurut pengertian ini, belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu, yakni mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Pakar teknologi pendidikan Gane , Briggs, & Wager yang dikutip oleh Prawiradilaga (2009 : 27) menyatakan bahwa proses belajar seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor internal peserta didik itu sendiri dan faktor eksternal, yaitu pengaturan kondisi belajar. Proses belajar terjadi karena sinergi memori jangka pendek dan jangka panjang diaktifkan melalui penciptaan faktor eksternal , yaitu pembelajaran atau lingkungan belajar. Melalui inderanya, peserta didik dapat menyerap materi secara berbeda. Pengajaran mengarahkan agar pemrosesan informasi untuk jangka panjang dapat berjalan lancar.

Menurut Bruner perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh, caranya melihat lingkungan. Tahap pertama adalah tahap enaktif (manipulasi obyek langsung), di mana individu melakukan aktivitas - aktivitas dalam usahanya memahami lingkungan. Tahap kedua adalah tahap ikonik (representasi gambar), di mana ia melihat dunia melalui gambar - gambar dan visualisasi verbal. Tahap terakhir adalah

tahap simbolik (manipulasi simbol), di mana ia mempunyai gagasan - gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika. Penerapan teori Bruner ini di dunia pendidikan disebut *kurikulum spiral*, di mana suatu subjek diberikan mulai dari sekolah dasar sampai ke perguruan tinggi dengan menyajikan materi yang sama tetapi tingkat kesukarannya berbeda. Bruner percaya bahwa siswa lebih dimotivasi oleh masalah yang menarik yang tidak mampu diselesaikan oleh mereka dengan mudah seandainya tidak menguasai isi kandungan mata pelajaran dan kemahiran tertentu ([www.geocities.com/pluto\\_stewart/artikel\\_ilmiah\\_1.htm](http://www.geocities.com/pluto_stewart/artikel_ilmiah_1.htm)).

Gage & Berliner (1979) menyimpulkan beberapa prinsip Bruner, yaitu : (1) makin tinggi tingkat perkembangan intelektual, makin meningkat pula ketidaktergantungan individu terhadap stimulus dan diberikan; (2) pertumbuhan seseorang tergantung pada perkembangan kemampuan internal untuk menyimpan dan memproses informasi; (3) data yang diterima orang dari luar perlu diolah secara mental; (4) perkembangan intelektual meliputi peningkatan kemampuan untuk mengutarakan pendapat dan gagasan melalui simbol; (5) untuk mengembangkan kognitif seseorang diperlukan interaksi yang sistematis antara pengajar dan yang diajar; (6) perkembangan kognitif meningkatkan kemampuan seseorang untuk memikirkan beberapa alternatif secara serentak, memberikan perhatian kepada beberapa stimuli dan situasi sekaligus, serta melakukan kegiatan - kegiatan.

Menurut teori belajar bermakna Ausubel, belajar seharusnya merupakan apa yang disebut asimiliasi bermakna. Materi yang dipelajari diasimilasikan dan dihubungkan dengan pengetahuan yang telah dipunyai sebelumnya. Untuk itu diperlukan dua persyaratan yaitu : (a) materi yang secara potensial bermakna, dan dipilih serta diatur oleh guru dan harus sesuai dengan tingkat perkembangan serta pengalaman masa lalu siswa; dan (b) suatu situasi belajar yang bermakna. *Advance Organizers* ini merupakan kerangka dalam bentuk dan abstraksi atau ringkasan atau konsep - konsep dasar dari apa yang dipelajari dan hubungannya dengan apa yang telah ada didalam struktur kognitif. ([www.geocities.com/pluto\\_stewart/artikel\\_ilmiah\\_1.htm](http://www.geocities.com/pluto_stewart/artikel_ilmiah_1.htm)).

Dari dalam proses belajar mengajar guru dapat menerapkan prinsip - prinsip teori belajar bermakna dari Ausubel melalui langkah - langkah sebagai berikut : (1) mengukur kesiapan siswa (minat, kemampuan, struktur kognitif) melalui tes awal, interview, review, pertanyaan dan lain - lain teknik, (2) memilih materi dan mengaturnya dalam bentuk penyajian konsep kunci - kunci, mulai dengan contoh-contoh konkrit, kontroversial atau yang sifatnya aneh/tidak biasa, (3) mengidentifikasi prinsip - prinsip yang harus dikuasai dari materi baru, (4) menyajikan suatu pandangan secara menyeluruh tentang apa yang harus dipelajari, (5) memakai advance organizers, (6) mengajar siswa memahami konsep-konsep dan prinsip - prinsip yang ada, dengan memberikan fokus pada hubungan - hubungan yang ada.

Di sini ternyata tampak perbedaan antara teori Bruner dengan teori Ausubel yaitu Bruner lebih menekankan adanya penemuan (discovery), sedang Ausubel lebih menekankan pada persepsi, yaitu adanya materi yang disajikan dan dapat diinternalisasi oleh siswa.

Selanjutnya menurut Muhibin Syah (2003 : 92) belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Pada saat orang belajar makna responnya menjadi baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar, maka responnya akan menurun . Sejalan dengan pendapat di atas, bahwa menurut Winkel (1983 : 36) belajar merupakan suatu aktivitas mental / psikhis yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai – nilai sikap , perubahan itu bersifat konstan dan berbekas.

Nana Sudjana (1996 : 5) mengemukakan bahwa belajar sebagai suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil dari proses belajar dapat ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan, pemahaman sikap dan tingkah laku, keterampilan, kecakapan, kebiasaan serta perubahan aspek – aspek lain yang ada pada individu yang belajar.

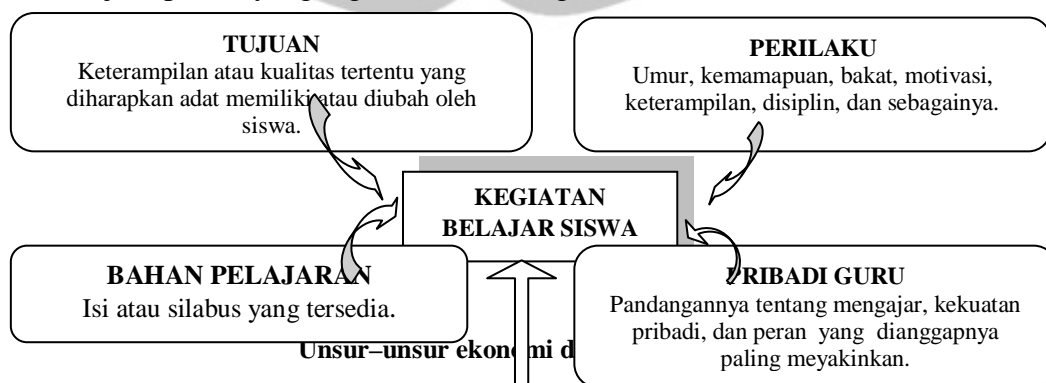
Dari beberapa pengertian belajar yang telah diungkapkan oleh beberapa pakar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses mental yang disengaja pada diri seseorang sehingga muncul perubahan tingkah laku.

Perubahan tersebut bisa berupa dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dari tidak dapat mengerjakan sesuatu menjadi dapat mengerjakan sesuatu, dari memberikan respon yang salah atau stimulus - stimulus ke arah memberikan respon yang benar dan relatif menetap sebagai hasil dari sebuah pengalaman.

Aktifitas mental terjadi karena adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari dan tampak tanda - tanda perubahan perilaku manusia sebagai akibat terjadinya proses belajar. Belajar menyangkut perubahan dalam suatu organisme, yang berarti, belajar juga memerlukan waktu dan tempat.

Hasil belajar merupakan suatu kegiatan belajar yang berupa kecakapan atau keterampilan, pengetahuan, ataupun sikap terhadap mata pelajaran yang dipelajari. Siswa dikatakan mempunyai hasil belajar yang baik jika dalam penguasaan materi, pemahaman konsep dan penalaran tidak terjadi kerancuan, namun saling mendukung.

Menurut Hilgrad dan Bower dalam buku *Theories of Learning* (1995) dalam Yusuf (1993 : 36) ada beberapa unsur yang mempengaruhi hasil belajar optimal yang digambarkan sebagai berikut :



**Bagan 2.1. Unsur-unsur yang mempengaruhi kegiatan belajar siswa**

Dari gambaran di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan belajar siswa merupakan hasil perpaduan dari unsur tujuan, bahan pelajaran, perilaku siswa dan pribadi guru. Keberhasilan belajar siswa mungkin tidak optimal, bila salah satu unsur yang besar pengaruhnya terhadap pencapaian hasil belajar siswa di samping unsur lainnya.

Sebagaimana yang sudah diuraikan sebelumnya, bahwa secara teoritis, belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku. Namun tidak semua perubahan tingkah laku manusia dapat dianggap sebagai belajar.

Berbicara masalah belajar, tidak terlepas dengan serangkaian kegiatan yang dilakukan yang dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang tertuang dalam Undang - Undang Sisdiknas, (2003 : 4) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan tertentu. Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil belajar, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

Sedangkan menurut Gagne, dkk dalam Paulina (1999 : 15) berpendapat bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar siswa. Ciri utama pembelajaran adalah meningkatkan dan mendukung kegiatan belajar siswa. Dengan demikian, unsur kesengajaan dari pihak luar subjek belajar merupakan ciri utama dari konsep pembelajaran.

Dengan mengacu pada pengertian tersebut di atas, pembelajaran dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses pembelajaran pada siswa. Dalam hal ini terjadilah kegiatan atau interaksi antara guru dan siswa di mana guru merancang dan melaksanakan serangkaian kegiatan untuk menjadikan siswa agar melakukan kegiatan pembelajaran. Interaksi tidak terbatas oleh kehadiran guru secara fisik dalam kelas, tetapi juga terjadi interaksi antar siswa dan alat peraga atau media belajar yang digunakan.

Dalam proses pembelajaran, tujuan utama pembelajaran adalah tercapainya tujuan yang telah dirumuskan. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu adanya mutu / kualitas pembelajaran artinya untuk mendapatkan hasil yang optimal, maka dalam proses pembelajaran guru akan memanfaatkan komponen – komponen proses pembelajaran secara optimal pula. Hal itu merupakan tugas tanggung jawab guru sesuai dengan kompetensinya sebagai tenaga profesional, dengan memiliki kemampuan melaksanakan pembelajaran. Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran menurut Karti Suharto (1955 : 22) adalah kemampuan mengajar untuk melaksanakan rancangan pembelajaran yang telah dibuat, kemampuan tersebut meliputi :

- (1) kemampuan memberikan petunjuk tentang tujuan yang akan dicapai,
- (2) kemampuan memberikan penjelasan berkaitan dengan materi yang diberikan sesuai tujuan,
- (3) kemampuan memberikan media dan metode untuk mencapai tujuan,
- (4) kemampuan untuk mengatur sarana dan prasarana untuk kegiatan pembelajaran,
- (5) kemampuan melaksanakan evaluasi.



Dengan demikian untuk mencapai mutu (kualitas) pembelajaran selain dengan melaksanakan komponen – komponen pembelajaran, perlu pula kemampuan guru untuk melaksanakan pembelajaran sesuai kompetensi guru. Ini berarti untuk mencapai mutu (kualitas) pembelajaran yang tinggi, materi pembelajaran harus diorganisasikan melalui strategi pengorganisasian yang tepat, dan selanjutnya disampaikan kepada peserta didik dengan strategi penyampaian yang tepat pula.

Menurut Oemar Hamalik (2003 : 33) mengemukakan, belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik dari pada belajar tanpa minat. Minat timbul jika siswa tertarik akan sesuatu yang dibutuhkan atau dipelajari bermakna bagi dirinya. Kondisi belajar mengajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat ini besar sekali pengaruhnya terhadap belajar, sebab dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu.

Perubahan yang timbul karena proses belajar sudah pasti memiliki ciri - ciri perwujudan yang khas, seperti perubahan yang timbul karena proses belajar yang bersifat efektif. Dengan demikian, yang diharapkan dari pembelajaran efektif yakni pembelajaran yang berhasil guna. Berhasil guna artinya perubahan tersebut membawa pengaruh, makna dan manfaat tertentu bagi siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBI, 2008 : 374) efektif berarti membawa hasil; berhasil guna. Berdasarkan definisi tersebut maka

dapat dikatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang dapat berhasil guna bagi siswanya.

Menurut Dunne (2006) pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang memudahkan murid belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, cara hidup serasi dengan sesame atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan. Dapat dengan perkataan lain bahwa, pembelajaran efektif adalah pembelajaran yang dapat memberikan manfaat bagi siswa didiknya.

Menurut Sadiman (dalam Trianto, 2010 : 20-21) keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar. Sedangkan menurut Tim Pembina Mata Kuliah Didaktik Metodik Kurikulum IKIP Surabaya (1988) dijelaskan bahwa efisiensi dan keefektifan mengajar dalam proses interaksi belajar yang baik adalah segala daya upaya guru untuk membantu para siswa agar bisa belajar dengan baik. Untuk mengetahui keefektifan mengajar, dengan memberikan tes, sebab hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai proses pengajaran.

Suatu pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi persyaratan utama keefektifan pengajaran, yaitu : (1) presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM), (2) rata - rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa, (3) ketetapan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa (orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan (4) mengembangkan suasana belajar yang akrab dan

positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir 2, tanpa mengabaikan butir 4.

Guru yang efektif adalah guru yang menemukan cara dan selalu berusaha agar anak didiknya terlibat secara tepat dalam suatu mata pelajaran dengan presentasi waktu belajar akademis yang tinggi dan pelajaran berjalan tanpa menggunakan teknik yang memaksa, negatif dan hukuman. Selain itu, guru yang efektif adalah orang - orang yang dapat menjalin hubungan simpatik dengan para siswa, menciptakan lingkungan kelas yang mengasuh, penuh perhatian, memiliki suatu rasa cinta belajar, menguasai sepenuhnya bidang studi mereka dan dapat memotivasi siswa untuk bekerja tidak sekedar mencapai suatu prestasi namun juga menjadi anggota masyarakat yang pengasih.

Efektivitas pembelajaran mengarah pada pandangan konstruktivisme yang memberikan pandangan berbeda, tajam dan kontras terhadap pandangan tersebut. Prinsip – prinsip dasar, pandangan konstruktivis menurut Suparno (1997) adalah sebagai berikut : (1) Pengetahuan dibangun oleh siswa, baik secara personal maupun secara sosial, (2) Pengetahuan tidak dapat dipindahkan dari guru ke siswa kecuali hanya dengan keaktifan siswa menalar, (3) Siswa aktif mengkonstruktif terus - menerus sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah, (4) Guru berperan sebagai fasilitator menyediakan sarana dan situasi agar proses konstruksi pengetahuan siswa berjalan mulus.

Salah satu strategi yang membantu siswa belajar dari teks tertulis dan sumber – sumber informasi yang lain adalah mengajukan pertanyaan – pertanyaan sehingga siswa harus berhenti dari waktu ke waktu untuk menilai pemahaman mereka sendiri terhadap teks atau apa yang diucapkan gurunya.

Selain ciri-ciri khusus pada suatu model pembelajaran, suatu model pembelajaran dikatakan baik jika memenuhi kriteria sebagai berikut : *pertama*, sah (valid). Aspek validitas dikaitkan dengan dua hal, yaitu : (1) apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat; dan (2) apakah terdapat konsistensi internal. *Kedua*, praktis. Aspek kepraktisan hanya dapat dipenuhi jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa : (1) apa yang dikembangkan dapat diterapkan; dan (2) kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan. *Ketiga*, efektif. Berkaitan dengan aspek efektivitas ini, Nieveen memberikan parameter sebagai berikut : (1) ahli dan praktisi berdasar pengalamannya menyatakan bahwa model tersebut efektif; dan (2) secara operasional model tersebut memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Arends (2001 : 24) menyeleksi enam model pengajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar, yaitu presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pengajaran berdasarkan masalah, dan diskusi kelas. Arends dan pakar model pembelajaran yang lain berpendapat bahwa tidak ada satu model pembelajaran yang paling baik di antara yang lainnya, karena masing-masing model pembelajaran dapat dirasakan baik, apabila telah diujicobakan untuk

mengajarkan materi pelajaran tertentu. Oleh karena itu, dari beberapa model pembelajaran yang ada perlu kiranya diseleksi model pembelajaran yang mana yang paling baik untuk mengajarkan suatu materi tertentu.

Selain model tersebut di atas, dalam melaksanakan pembelajaran berbasis kompetensi, dikembangkan pula model pembelajaran seperti : learning strategis ( *strategi – strategi belajar* ), pembelajaran berbasis inkuiri, active learning, quantum learning, dan masih banyak lagi model – model lain yang semuanya dapat digunakan untuk memperkaya pelaksanaan pembelajaran berbasis kompetensi di kelas.

Dengan demikian merupakan hal yang sangat penting bagi para pengajar untuk mempelajari dan menambah wawasan tentang model pembelajaran yang sudah diketahui. Karena dengan menguasai beberapa model pembelajaran, maka seorang guru merasakan adanya kemudahan di dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, sehingga tujuan pembelajaran yang hendak kita capai dalam proses pembelajaran dapat tercapai dan sesuai dengan yang kita kehendaki.

Berdasarkan kajian – kajian di atas dapat disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan suatu bentuk pembelajaran yang dapat menunjukkan keberhasilan dalam mencapai tujuan. Dalam mencapai keberhasilan, dicapai melalui proses – proses pembelajaran yang bermutu, yaitu menciptakan keaktifan dan keterlibatan siswa yang tinggi dengan mengeksplorasi, mengelaborasi, dan mengonfirmasi pembelajaran

sehingga pembelajaran merupakan konstruktifitas yang terintegrasi dan bermakna.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektivitas pembelajaran pendidikan bahasa Indonesia adalah suatu usaha yang dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran tentang materi ejaan dan tanda baca, dapat diseap oleh siswa atau peserta didik dengan menggunakan berbagai sumber dan media, dalam rangka mencapai tujuan. Sebagai tolok ukur dalam pembelajaran ini adalah pemahaman siswa dalam menguasai materi pelajaran tentang materi ejaan dan tanda baca, serta penggunaannya dalam penulisan.

## **2.2 Pengaruh Media dalam Pembelajaran**

### **2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar dari pengirim kepada penerima pesan. Geanlach dan Ely (1971) menyatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengetahuan ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat - alat grafis, fotografis, atau

elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berkat ini, AECT (Association Of Education and Communication Technology, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata mediator yang maksudnya adalah penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar siswa dan isi pelajaran.

Di samping itu, mediator dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pengajaran yang melakukan peran mediasi mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih dapat disebut media. Ringkasnya media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan - pesan pengajaran. Istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan - bahan cetakan dan sejenisnya adalah media komunikasi.

Perkembangan ilmu pengetahuan mempengaruhi pola pengajaran sehingga timbul kecenderungan membakukan masukan

(input) ke dalam sistem pengajaran. Kecenderungan tersebut berdasarkan asumsi bahwa standardisasi masukan bernilai ekonomis di bisa memperbaiki kontrol terhadap proses pembelajaran, misalnya standar masukan buku – buku, desain gedung, dan fasilitas sekolah, bentuk papan tulis, media instruksional, perpustakaan, laboratorium. Dengan perkembangan tersebut, pola pengajaran mempunyai komponen – komponen baru berupa peralatan yang dipergunakan oleh guru sebagai sarana untuk membantu pelaksanaan kegiatan pengajaran yang lebih dikenal sebagai media pengajaran, Sudjana, dkk (2007 :110). Sementara Gagne dan Briggs (1975) secara implisit menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari, antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Di lain pihak National Education Association memberikan definisi media sebagai bentuk - bentuk komunikasi baik terletak maupun audio-visual dan peralatannya. Dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar atau dibaca. Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau digantikan dengan kata “teknologi” yang berasal



dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris; art) dan *logos* (bahasa Indonesia; ilmu).

Menurut Webster dalam Azhar Arsyad ( 2002 : 3-5 ) : “art” adalah keterampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, study dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pengajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai: perluasan konsep tentang media, di mana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan, atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu.

Pengertian lain disebutkan bahwa pengertian media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Apabila media itu membawa pesan - pesan atau informasi yang bertujuan intruksional atau mengandung maksud - maksud pengajaran maka media itu disebut media pengajaran. Pesan-pesan pendidikan perlu dibantu dengan media pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif. Hal ini disebabkan karena pekerjaan guru adalah pekerjaan professional yang membutuhkan kemampuan dan kewenangan (Hamalik, 1989 : 4). Kemampuan guru dalam menjalankan perannya sebagai pengajar, administrator dan pembina ilmu dapat dilihat dari sejauh manakah guru dapat menguasai metodologi media pendidikan di sekolah untuk kepentingan anak didiknya.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses

komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. Bentuk - bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Media dengan kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajar mempelajari bahan pelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk - bentuk stimulus yang dipergunakan sebagai media pembelajaran adalah suara, lihat dan gerakan.

Banyak batasan atau pengertian yang dikemukakan para ahli tentang media, di antaranya adalah Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan atau Association Of Education and Communication Technology (AECT) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. National Education Association (NEA) mengatakan bahwa “media” adalah bentuk-bentuk komunikasi baik cetak maupun audio - audio serta peralatannya.

Media pendidikan sebagai tindakan atau perbuatan, benda atau situasi yang sengaja untuk mencapai pendidikan. Secara luas, media pendidikan adalah manusia, benda, atau peristiwa yang memungkinkan siswa mendapatkan pengetahuan , keterampilan, dan sikap atau perilaku, Mudlofir, (1986 : 93). Hal ini dapat dikatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen atau sumber belajar dalam lingkungan

pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar. Selain itu media juga dapat dikatakan sebagai segala wahana atau alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar.

Beberapa asumsi mengatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemajuan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar. Maka secara umum media adalah “alat bantu” yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Istilah media sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, kata pembelajaran sengaja dipakai sebagai padanan kata dari kata instruction. Kata instruction mempunyai pengertian yang lebih luas dari pengajaran, jika kata pengajaran dalam konteks guru dan siswa di kelas (ruang) / formal maka pembelajaran mencakup pula kegiatan belajar - mengajar yang tak dihadiri guru secara fisik. Dalam hal ini yang ditekankan adalah proses belajar mengajar dan adanya usaha - usaha terencana dalam memanipulasi sumber - sumber agar terjadi proses belajar pada diri siswa (Sadiman, dkk, 1993 : 7). Salah satu usaha dalam sumber - sumber belajar adalah dengan penggunaan media sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai

perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian lebih luas media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas. Pengertian media secara lebih luas dapat diartikan manusia, benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa memungkinkan memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Basyiruddin Usman, 2002 : 127).

Dari keseluruhan pengertian di atas secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah : 1) bentuk saluran yang digunakan menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar, 2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, 3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan 4) bentuk - bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual dan audio visual, (Hujair Sanaky, 2009 : 4).

Untuk itu sejalan dengan penelitian ini, maka dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang materi ejaan dan tanda baca, akan memanfaatkan dan menghadirkan media sebagai alat bantu yang

dapat memperjelas pemahaman. Kiranya, salah satunya yang tepat adalah macromedia flash.

### **2.2.2 Tujuan Media Pembelajaran**

Dalam bukunya Hujair Sanaky (2009 : 4) menyebutkan bahwa tujuan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

- a) mempermudah proses pembelajaran di kelas;
- b) meningkatkan efisiensi proses pembelajaran;
- c) menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar; dan
- d) membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

### **2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran**

Ada enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar menurut Nana Sudjana (1998 : 99-100) yakni : (1) sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif; (2) media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, ini merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan oleh seorang guru; (3) dalam pemakaian media pengajaran harus melihat tujuan dan bahan pelajaran; (4) media pengajaran bukan sebagai alat hiburan, akan tetapi alat ini dijadikan untuk melengkapi proses belajar mengajar supaya lebih menarik perhatian peserta didik; (5) diutamakan untuk mempercepat proses

belajar mengajar serta dapat membantu siswa dalam menangkap pengertian yang disampaikan oleh guru; (6) penggunaan alat ini diutamakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (1996 : 20-21), ada tiga fungsi utama media pembelajaran adalah untuk :

- a) memotivasi minat atau tindakan.

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pengajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa.

- b) menyajikan informasi.

Isi dan bentuk penyajian ini bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak kurang senang, netral atau senang.

- c) memberi instruksi

Media berfungsi untuk tujuan intruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Adapun dalam buku Hujair Sanaky

(2009 : 6-7) menyebut media pembelajaran untuk merangsang siswa dalam belajar dengan cara:

- a. menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek langka.
- b. membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya.
- c. membuat konsep abstrak ke konsep konkrit.
- d. memberi kesamaan persepsi.
- e. mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah dan jarak.
- f. menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain fungsi di atas, Livie dan Lentz (1982) dalam buku Hujair Sanaky (2009 : 7) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi atensi, fungsi efektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) *fungsi atensi* berarti media visual merupakan inti, menarik dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) *fungsi afektif* maksudnya media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajar ketika belajar membaca teks bergambar. Gambar atau lambang visual akan dapat menggugah emosi dan sikap pembelajar.

- c) *fungsi kognitif* bermakna media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d) *fungsi kompensatoris* artinya media visual memberikan konteks untuk memahami teks, membantu yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

#### **2.2.4 Manfaat Media Pembelajaran**

Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a) pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami pembelajar, serta memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- c) metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata - kata lisan pengajar, pembelajar tidak bosan dan pengajar tidak kehabisan tenaga,
- d) pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga



aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain - lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar adalah sebagai berikut :

- 1) manfaat media pembelajaran bagi pengajar yaitu:
  - a. memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan
  - b. menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
  - c. memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik.
  - d. memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran.
  - e. membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran,
  - f. membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar, dan
  - g. meningkatkan kualitas pelajaran.
- 2) manfaat media pembelajaran bagi pembelajar adalah
  - a. meningkatkan motivasi belajar pembelajar,
  - b. memberikan dan meningkatkan variasi belajar pembelajar
  - c. memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan pembelajar untuk belajar,
  - d. memberikan inti informasi, pokok - pokok secara sistematis sehingga memudahkan pembelajar untuk belajar,
  - e. merangsang pembelajar untuk berfokus dan beranalisis,
  - f. menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan, dan

- g. pembelajar dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran (Hujair Sanaky, 2009 : 5).

Menurut Encyclopedia of Educational Research dalam bukunya Oemar Hamalik (1989 : 15) menyebutkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah :

- a) meletakkan dasar - dasar yang konkrit untuk berfikir, oleh karena itu mengurangi “verbalisme”,
- b) memperbesar perhatian para siswa,
- c) meletakkan dasar - dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap,
- d) memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa,
- e) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, hal ini terutama terdapat dalam gambar hidup,
- f) membantu tumbuhnya pengertian, dengan demikian membantu perkembangan kemampuan berbahasa,
- g) memberikan pengalaman - pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan di mana pun tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru.

- a) media dapat menumbuhkan motivasi siswa terhadap materi dalam proses belajar; dengan media proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber - sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan itu akan menanamkan sikap pada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan;
- b) menambah peran guru menjadi lebih positif dan produktif, dengan memanfaatkan media secara baik, guru tidak lagi menjadi satu - satunya sumber belajar bagi siswa, ia dapat berbagi peran dengan media sehingga akan mudah baginya dalam memberi perhatian dalam aspek-aspek edukatif lainnya seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan dan memotivasi belajar siswa.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Azhar Arsyad (2002 : 22-25) manfaat media pembelajaran adalah :

- a) *penyampaian pelajaran menjadi lebih baku*

Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media, menerima pesan yang sama.

- b) *pengajaran bisa lebih menarik*

Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah - ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan

berfikir yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.

- c) pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip - prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan. Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
- d) pengajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pengajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- e) sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- f) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat kurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasehat siswa.

Sudjana dan Rivai (1992 : 2) mengemukakan manfaat media pengajaran dan proses belajar siswa yaitu :

- a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- c) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerikan dan lain-lain.

Secara umum kegunaan media dalam proses pembelajaran, adalah sebagai berikut :

- a. memperjelas sajian pesan dan tidak terlalu bersifat verbalistik dalam bentuk kata - kata tertulis dan lisan belaka.
- b. mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, misalnya:
  - 1) objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film dan model;

- 2) objek yang kecil dapat dibantu dengan projector micro, film bingkai, film dan gambar;
  - 3) kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun verbal;
  - 4) objek yang terlalu kompleks (mesin - mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain;
  - 5) konsep yang terlalu luas, seperti gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain - lain dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar dan lain - lain;
- c. dengan menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungan kenyataan, dan memungkinkan pembelajar dapat belajar sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- d. dengan sifat yang unik pada masing-masing pembelajar ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda antara pengajar dan pembelajar, sedangkan kurikulum dan materi pengajaran ditentukan sama untuk semua pembelajar, maka pengajar akan mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus ditangani sendiri.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah :

- 1) lebih menarik perhatian,
- 2) menumbuhkan motivasi belajar,
- 3) bahan pengajaran lebih terstruktur, logis dan jelas,
- 4) metode pembelajaran dapat bervariasi, dan
- 5) pembelajar banyak melakukan kegiatan belajar.

Selain itu menurut Oemar Hamalik (1989 : 17-18) terdapat sejumlah nilai praktis dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a) media melampaui batas pengalaman pribadi siswa. Biasanya kesempatan untuk memperoleh pengalaman dibatasi oleh factor perorangan, dengan menggunakan media akan memudahkan guru dalam mengatasi jurang perbedaan dari pengalaman yang dimiliki siswa;
- b) media melampaui batas-batas ruangan kelas. Banyak hal yang tak mungkin dialami dalam kelas disebabkan berbagai factor;
- c) media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya. Dengan menggunakan media, siswa dibawa ke kontak langsung dengan gejala kehidupan yang sesungguhnya, missal menggunakan rekaman, eksperimen, karya wisata dan sebagainya;
- d) media memberikan uniformitas atau kesamaan dalam pengamatan. Pengamatan siswa terhadap sesuatu biasanya berbeda - beda, melalui media akan membantu guru dalam memberikan persepsi

yang sama kepada siswa terhadap suatu benda atau peristiwa tertentu;

- e) media akan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti;
- f) media membangkitkan keinginan dan minat - minat yang baru. Melalui media siswa akan memperoleh pengalaman yang lebih luas dan lebih kaya, sehingga persepsinya akan semakin tajam dan pengertiannya menjadi lebih tepat;
- g) media membangkitkan motivasi dan perangsang keinginan belajar. Media akan memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa. Periode orientasi pengajaran akan berlangsung lebih efektif apabila guru menggunakan media pembelajaran;
- h) media akan memberikan pengalaman yang menyeluruh, pengalaman - pengalaman yang kongkrit lama kelamaan akan terinteraksi menjadi pengertian atau kesimpulan abstrak. Dari uraian tersebut bahwa media memiliki manfaat yang sangat besar terhadap para siswa;

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran sebagai berikut :

- a) media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar;



- b) media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri;
- c) media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu;
- d) media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya. Misalnya dengan karya wisata, kunjungan -kunjungan ke museum atau kebun binatang.

Termasuk dalam hal ini penggunaan alat bantu macromedia flash untuk pembelajaran tentang tanda baca dan ejaan bahasa Indonesia diharapkan dapat bermanfaat dan dapat meningkatkan prestasi siswa di bidang keterampilan menulis. Secara otomatis pula menuju ada peningkatan dan penguasaan tentang penggunaan tanda baca dan ejaan dalam segala aspek penulisan.

### **2.2.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar - mengajar. Karena beraneka ragamnya media, maka ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media yaitu :

- a. sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif afektif dan psikomotor;
- b. tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi;
- c. praktis, luwes dan bertahan, jika tidak tersedia, waktu, dana atau sumber dana lainnya, untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru;
- d. guru terampil menggunakannya, ini merupakan salah satu kriteria. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya;
- e. pengelompokan sasaran, media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kelompok kecil atau perorangan;

f. mutu teknis, pengembangan visual baik gambar atau fotograf harus memenuhi persyaratan tehnis tertentu, misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang, Arsyad (2002 : 72-74).

Selain dari pendapat di atas, dalam bukunya Sanaky (2009 : 5-6) menyebutkan bahwa dalam menentukan pilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, menjadi pertimbangan utama, harus sesuai dengan:

- 1) tujuan pengajaran
- 2) bahan pelajaran
- 3) metode mengajar
- 4) tersedia alat yang dibutuhkan
- 5) pribadi pengajar
- 6) minat dan kemampuan pembelajar dan
- 7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung

Dengan demikian keterkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran, sebab media pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut.

## 2.2.6 Klasifikasi Media Pembelajaran

Media pembelajaran apabila dilihat dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat - alat audio, visual, audio-visual saja. Melainkan sampai pada kondisi pribadi pembelajar dan tingkah laku pengajar. Maka media pembelajaran diklasifikasikan sebagai berikut :

- a. bahan yang mengutamakan kegiatan membaca atau dengan menggunakan simbol - simbol kata dan visual (bahan - bahan cetakan dan bacaan).
- b. alat - alat audio-visual, alat - alat yang tergolong ke dalam kategori ini yaitu:
  - 1) media proyeksi (overhead projector, slide, film dan LCD)
  - 2) media non-proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram, gambar, grafik, dan lain - lain) dan
  - 3) benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, lembaran balik, peta, globe, pameran, dan museum sekolah.
- c. media yang menggunakan teknik atau masimal, yaitu, slide, film strip, film rekaman, radio, televisi, video, VCD, laboratorium elektronik, perkakas konstruktif, ruang kelas otomatis, sistem interkomunikasi, komputer, internet;
- d. kumpulan benda - benda (material collections), yaitu berupa peninggalan sejarah, dokumentasi, bahan-bahan yang memiliki nilai

sejarah, jenis kehidupan, mata pencarian, industri, perbankan, perdagangan, pemerintahan, agama, kebudayaan, politik, dan lain – lain;

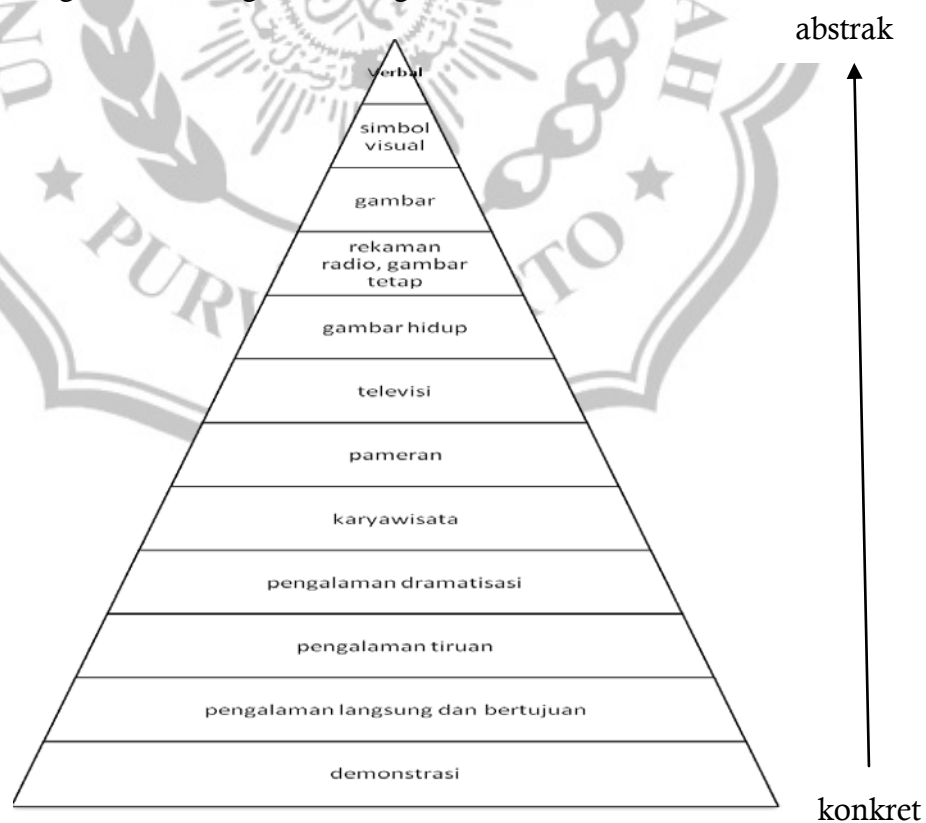
- e. contoh - contoh kelakuan, perilaku pengajar. Pengajar memberi contoh perilaku atau suatu perbuatan. Misalnya, mencontohkan suatu perbuatan dengan gerakan tangan dan kaki, gerakan badan, mimik, dan lain - lain. Media pembelajaran dalam bentuk ini, sangat tergantung pada inisiatif dan kreasi pengajar dan jenis media seperti ini, hanya dapat dilihat dan ditirukan oleh pembelajar.

Dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, contoh dan bentuk - bentuk penulisan dalam kalimat perlu diberikan kepada pembelajar. Seorang pengajar harus berusaha memberikan contoh yang tepat kepada pembelajar secara rutin dan konsisten dengan bantuan media pembelajaran yang sesuai. Sebab, sekali melakukan kekeliruan dalam pembuatan atau penulisan kalimat, akan mengalami kekeliruan yang berakibat kesalahan - kesalahan penulisan yang dilakukan sejumlah siswa. Dengan demikian media pembelajaran dari sudut pandang yang luas, tidak hanya terbatas pada alat - alat audio visual yang digunakan saja, tetapi sampai pada tingkah laku pengajar dan kondisi pribadi pembelajar itu sendiri.

Media pembelajaran sangat banyak macam dan jenisnya. Maka, untuk menggunakan suatu media pembelajaran secara baik, efektif dan efisien dalam proses pembelajaran diperlukan kemampuan, pengetahuan

dalam memilih, menggunakan dan kemampuan untuk mendesain serta membuat suatu media pembelajaran tersebut. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah keterkaitan media dengan tujuan pembelajaran, metode, materi pembelajaran, kondisi pembelajar. Selain itu, pengembangan dan penggunaan media pembelajaran, sangat tergantung pada kreasi dan inisiatif pengajar itu sendiri. Sebab, kemampuan, kreasi dan inisiatif pengajar dalam mendesain, membuat dan mengembangkan media pembelajaran merupakan hal yang mutlak dan tidak boleh diabaikan.

Beberapa klasifikasi media yang dikemukakan para ahli, di antaranya Edgar Dale dan Rudy Bretz (dalam Sanaky, 2009 : 42), tentang Kerucut Pengalaman Edgar Dale.



**Gambar 2.1 Diagram Edgar Dale (dalam Sanaky, 2009:42).**

Edgar Dale, menggambarkan tingkat pengalaman dan alat - alat yang diperlukan untuk memperoleh pengalaman. Menurut Edgar Dale, pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkret naik menuju ke tingkat yang lebih abstrak. Pada tingkat yang konkret, seseorang dapat belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung yang bertujuan dalam kehidupan kita. Kemudian meningkat ke tingkat yang lebih atas menuju ke puncak kerucut, dalam tingkat yang abstrak bentuk symbol - simbol. Pembagian tingkatan-tingkatan itu, semata-mata membantu melihat pengalaman belajar. Kerucut pengalaman yang dikemukakan Edgar Dale, (lihat gambar dengan pola berpikir dari konkret sampai abstrak). Penjelasan kerucut tersebut, sebagai berikut :

- 1) pengalaman langsung dan bertujuan, yaitu pengalaman yang diperoleh dengan jalan hubungan langsung dengan benda-benda, kejadian dan pembelajar bekerja sendiri, mengalami sendiri, memecahkan masalah sendiri. Semua yang dilakukan berdasarkan pada tujuan yang telah direncanakan dan ditetapkan sebelumnya.
- 2) pengalaman tiruan yang diatur, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui benda-benda atau kejadian tiruan dari yang sebenarnya atau penciptaan kembali benda-benda tersebut. Alasan penciptaan, karena : (a) mungkin sulit didapatkan; (b) terlalu kecil atau terlalu besar; dan (c) tempatnya terlalu jauh. Faedah dari usaha penciptaan kembali benda - benda tersebut, adalah:

- a) memberi kesan yang mendalam,
- b) memberi arti yang sebenarnya,
- c) memberi pengertian, dan
- d) menghilangkan verbalisme.

Contoh:

Model : benda buatan dalam ukuran kecil

Mock-up : benda sebenarnya, bagian tertentu dihilangkan

Objek : benda yang sebenarnya

Specimen : bagian dari benda sebenarnya. Misalnya, bagian depan mobil, komplit, dan lain - lain.

- 3) pengalaman dramatisasi, yaitu penyajian dalam bentuk drama, dari berbagai gerakan sampai ke permainan yang lengkap dengan pakaian dan dekorasi. Manfaatnya antara lain : banyak menarik perhatian, para pelaku menyelami watak yang diperankan, mempunyai nilai penyembuhan, melatih kerjasama, dan melatih penguasaan bahasa, sikap, suara, mimik dan gaya meliputi :
  - a) the play, dilakukan di panggung atau seolah-olah di panggung;
  - b) the pageant, pertunjukkan sejarah berdasarkan sejarah setempat dan dilakukan di alam terbuka;
  - c) pantomim, sandiwara bisu, hasilnya tergantung pada gaya sang pelaku;



- d) tablo, permainan yang merupakan skenario yang terdiri dari orang-orang beserta dekorasinya dan tidak ada gerakan atau suara.
- 4) demonstrasi, yaitu percontohan atau pertunjukkan cara membuat atau cara melayani suatu proses. Dalam proses pembelajaran, demonstrasi juga memerlukan alat-alat, bahasa yang sederhana, persiapan yang baik, waktu yang cukup, tempat yang memadai dan minat dari pemirsa;
  - 5) karyawisata, yaitu membawa pembelajar ke obyek luar dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman pembelajar, kegiatan yang dilakukan pembelajar dalam karyawisata adalah: a) pembelajar aktif melakukan observasi, b) tanya – jawab, c) mencatat, dan d) membuat laporan;
  - 6) pameran, tujuannya, untuk mempertunjukkan hasil pekerjaan pembelajar, perkembangan dan kemajuan sekolah kepada warga sekolah dan masyarakat pada umumnya;
  - 7) televisi, yaitu suatu media untuk menyampaikan pesan pendidikan dan pengajaran kepada anak-anak dan masyarakat. Program televisi pendidikan dinilai selain menarik minat yang lebih besar dan juga memberikan informasi yang otentik;
  - 8) gambar hidup (film), yaitu rangkaian gambar yang dapat diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu. Rangkaian suatu gambar dan suara yang menampilkan cerita dan gambar yang mudah dipahami;

- 9) radio, yaitu dengan siaran radio dapat disampaikan pengajaran secara efektif, dan akan menambah pengalaman, pengetahuan, dan menimbulkan motivasi belajar. Programnya berupa cerita, ceramah, wawancara, sandiwara, dan sebagainya.
- 10) gambar, yaitu segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi dan sebagai curahan perasaan dan pikiran. Lukisan, dapat berbentuk ilustrasi, karikatur, kartun, poster, gambar seri, slide dan filmstrip,
- 11) lambang visual, yaitu gambar yang secara keseluruhan dari sesuatu yang dijelaskan ke dalam suatu bentuk yang dapat divisualisasikan, misalnya :
- a) sketsa, yaitu hasil lukisan yang bentuknya belum lengkap atau tidak lengkap;
  - b) bagan, yaitu kombinasi garis atau tulisan dengan gambarnya yang dijelmakan secara logis untuk menerangkan fakta dan ide;
  - c) grafik, yaitu gambit memberi keterangan tentang angka - angka dan hubungannya;
  - d) poster gambar, berfungsi sebagai pemberitahuan atau peringatan dan hubungannya;
  - e) komik, yaitu gambar - gambar atau lukisan bersambung yang merupakan cerita;
  - f) kartun gambar, digunakan untuk menghibur, mengkritik, dan menganjurkan;

g) diagram, yaitu kombinasi antara garis dan gambar yang menunjukkan hubungan intern dan bersifat abstrak;

h) peta gambar, melukiskan lambang keadaan yang sebenarnya.

12) lambang kata (verbal), yaitu lambang kata dapat dijumpai dalam buku dan bahan - bahan bacaan lainnya, seperti buku, majalah, koran, dan lain-lain.

### 2.2.7 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media yang sering digunakan, yaitu :

#### a. media cetak

Media cetak adalah jenis media yang paling banyak digunakan dalam proses belajar. Jenis media ini memiliki bentuk yang sangat bervariasi, mulai dari buku, brosur, leaflet, studi guide, jurnal dan majalah ilmiah. Buku adalah media yang bersifat fleksibel (luwes) dan biaya pengadaannya relatif lebih murah jika dibandingkan dengan pengadaan media lain.

#### b. media pameran

Jenis media yang memiliki bentuk dua atau tiga dimensi. Informasi yang dapat dipamerkan dalam media ini, berupa benda - benda sesungguhnya (*realia*) atau benda reproduksi atau tiruan dari benda - benda asli. Media yang dapat diklasifikasikan ke dalam jenis media pameran yaitu poster, grafis (*graphic materials*), *realia*, dan model. 1) *realia*, benda nyata yang dapat dihadirkan di ruang kuliah untuk keperluan proses pembelajaran. Pengajar dapat menggunakan *realia*

untuk menjelaskan konsep bentuk dan mekanisme kerja suatu sistem misalnya peralatan laboratorium. 2) *model*, benda tiruan yang digunakan untuk mempresentasikan realitas. Model mesin atau benda tertentu dapat digunakan untuk menggantikan mesin riil.

c. media yang diproyeksikan

Media yang diproyeksikan juga memiliki bentuk fisik yang bervariasi, yaitu overhead transparansi, slide suara, dan film strip. Overhead transparansi dapat dianggap sebagai *projected medium* yang paling banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Sampai saat ini media slide suara, dan film strip sudah tidak digunakan lagi untuk keperluan pembelajaran.

d. rekaman radio

Rekaman radio adalah jenis medium yang sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa, dan latihan - latihan yang bersifat verbal. Pembelajaran tentang cara pengucapan (*pronunciation*) dan keterampilan mendengar (*listening skill*) akan sangat efektif jika menggunakan media ini. Media audio yang disiarkan sebagai program radio telah lama digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran pada beberapa lembaga pendidikan jarak jauh di seluruh dunia.

e. video dan VCD

Gambar bergerak yang disertai dengan unsur suara dapat ditayangkan melalui media video dan *video compact disk* (VCD).

Sama seperti media audio, program video yang disiarkan (*broadcasted*) sering digunakan oleh lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistik. Video dan televisi mampu menayangkan proses pembelajaran secara realistik. Video memiliki beberapa *features* yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu feature tersebut adalah *slow motion* di mana gerakan obyek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh mahasiswa. *Slow motion*, kemampuan teknis untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari obyek dan mekanisme kerja dalam mata kuliah tertentu.

f. komputer

Komputer bukan lagi sesuatu yang baru, karena komputer telah banyak digunakan baik oleh pengajar, pembelajar, perkantoran, lembaga - lembaga latihan kerja, warnet, maupun masyarakat pada umumnya. Sebagai media pembelajaran, komputer mampu membuat proses belajar menjadi interaktif. Pembelajaran interaktif adalah suatu kaidah yang melibatkan interaksi antara guru dengan murid, murid dengan murid atau murid dengan komputer. Pembelajaran interaktif adalah pembelajaran yang menghasilkan pertukaran

pikiran, perasaan, dan gagasan antara dua orang atau lebih untuk menghasilkan efek timbal balik.

## **2.2.8 Penggunaan Makromedia Flash dalam Pembelajaran Tanda Baca dan Ejaan**

### **1) Pengertian Macromedia Flash 8**

Macromedia Flash 8 atau dapat disingkat Flash 8 adalah aplikasi perangkat lunak buatan Macromedia yang dikhususkan untuk menciptakan animasi dan atau dynamic content home page (isi halaman web yang dinamis). Dan merupakan Software yang dipakai oleh para profesional web karena kemampuannya mengagumkan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafik animasi, suara, serta interaktivitas bagi pengguna internet. (<http://www.makromedia.flash>).

Macromedia Flash merupakan sebuah program aplikasi standar authoring tool profesional yang dikeluarkan oleh perusahaan internasional Macromedia yang digunakan untuk membuat animasi vektor dan bitmap yang sangat menakjubkan untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk memuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, banner, tombol animasi, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen server, dan pembuatan situs web atau pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya (Andreas Suciadi, 2003 : 3) Program ini berbasis vektor

grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat diisi dengan bitmap yang diimpor dari program lain.( <http://www.makromedia.flash>).

## 2) Langkah – langkah Penggunaan Macromedia Flash

Untuk mengaktifkan Macromedia Flash 8 ada beberapa cara, salah satunya dengan menggunakan tombol Start. Yaitu dengan cara, klik menu *Start* lalu arahkan ke menu *My Programs*. Apabila program Macromedia Flash 8 telah diaktifkan maka jendela utama akan muncul. Jendela utama ini terdiri dari komponen - komponen yang dapat dijelaskan sebagai berikut : Toolbox, Menubar, Timeline, Stage, Properties, Library. ( <http://www.makromedia.flash>).

- a) *Toolbox* merupakan perangkat utama untuk menggambar dalam flash. *Toolbox* terbagi dalam 4 bagian, yaitu : Tool, View, Color, dan Option;
- b) *Menu Bar* berisi perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk mengoperasikan macromedia flash 8;
- c) Tombol cepat (Tool Bar), tombol cepat ini digunakan sebagai alternatif untuk menjalankan perintah langsung selain menu bar;
- d) Kanvas (Stage), kanvas digunakan sebagai objek pembuatan animasi;

- e) Symbol merupakan suatu elemen yang dapat digunakan berulang kali dalam satu movie. Symbol dapat berupa grafik atau gambar, movie clip, suara, tombol dan teks;
- f) Library digunakan sebagai pustaka atau kumpulan objek gambar, animasi, maupun suara siap pakai.

Penggunaan dalam memulai media ini yaitu :

- (1) memasukkan CD pada CD ROOM komputer atau pada laptop,
- (2) pengguna bisa langsung melihat media pada layar komputer karena CD sudah di lengkapi dengan autorun di mana komputer bisa langsung membaca program, (3) untuk menjalankan media ini pengguna bisa langsung membaca tutorial media untuk mempermudah dalam penggunaan, (4) dalam menjalankan materi dan variasi soal, pengguna meng-klik tombol - tombol materi maupun variasi latihan, (5) untuk mematikan atau mengakhiri media, pengguna meng-klik tanda panah merah pada ujung layar.

### **3) Beberapa Keunggulan Makromedia Flash**

Penggunaan media dalam pembelajaran memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap hasil yang diperoleh siswa. Dalam pemilihan media tersebut hendaknya disesuaikan dengan materi pembelajaran dan tentunya juga harus disesuaikan dengan karakter siswa. Dengan penggunaan media tersebut dalam pembelajaran, diharapkan pesan atau materi yang disampaikan guru dalam kegiatan pembelajaran tersebut dapat dengan mudah dipahami



oleh siswa. Dengan demikian, media dapat didefinisikan sebagai alat bantu yang digunakan dalam menyampaikan pesan atau dalam hal ini materi pelajaran sehingga memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan tersebut. Penulis, selaku guru tertarik menggunakan macromedia flash sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia tentang pembelajaran tanda baca dan ejaan. Dengan menggunakan sarana komputer dan LCD Proyektor dengan media berupa macromedia flash, pembelajaran tanda baca dan ejaan diharapkan dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan menyenangkan. Macromedia Flash adalah salah satu program yang digunakan untuk membuat animasi, game, presentasi atau bahan ajar. Dari sekian banyak program animasi, program macromedia flash merupakan program yang handal untuk membuat animasi. Program ini juga mendukung pembuatan interaksi di dalam movie. Program macromedia flash memberikan fasilitas dan tool-tool dan action script yang dapat digunakan untuk membuat elemen - elemen di dalam movie, seperti tombol, grafik vector, dan yang lainnya. Singkat kata, pembuatan animasi, presentasi, game ataupun perangkat ajar dan elemen movie lainnya dapat dilakukan dengan menggunakan program macromedia flash. Penggunaan macromedia flash dalam menjelaskan teori memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut di antaranya adalah :

- a) macromedia flash merupakan program yang bisa digunakan untuk membuat animasi, game dan perangkat ajar;
- b) macromedia flash dilengkapi dengan action script (perintah tindakan) sehingga membuat presentasi atau perangkat ajar menjadi lebih variatif dan tentunya lebih menarik dibanding dengan program presentasi lainnya. Dengan Action Script, seseorang dapat membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan intruksi berorientasi logic (analisa masalah sebelum melakukan perintah). Fitur Action Script ini dapat membuat animasi atau presentasi yang akan dibuat lebih variatif dengan efek animasi yang kita inginkan;
- c) dengan penggunaan macromedia flash tersebut diharapkan hasil belajar siswa dalam memahami materi seni rupa yang berkaitan dengan teori dapat meningkat;
- d) dengan ukuran yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan;
- e) flash juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara streaming, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses download dan loading belum selesai seluruhnya;
- f) dapat dibuat movie kartun dan aplikasi web interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat;

- g) movie flash juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam movie-nya dengan Action Script (*bahasa pemrograman di Flash*) sehingga user bisa berinteraksi dengan movie melalui keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian-bagian yang berbeda dari sebuah movie, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui form, dan operasi-operasi lainnya;
- h) mampu membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain. Macromedia Flash mampu membuat perubahan transparansi warna dalam movie;
- i) macromedia flash mampu membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain dan mampu membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.

Di samping keunggulan sebagaimana disebutkan di atas, media ini memiliki beberapa kelebihan yang lain, antara lain sebagai berikut : (a) di dalam media pembelajaran disertakan panduan program atau tutorial sehingga dapat memudahkan para pengguna untuk mengoperasikan media pembelajaran tersebut dan panduan tertulis berupa buku, (b) produk dapat menampilkan teks, gambar, dan animasi yang didesain sedemikian rupa sehingga menjadi satu kesatuan media yang dapat menampilkan materi dan tes, (c) teks materi disajikan dengan tampilan tulisan animasi dan disertai dengan tombol-tombol komponen materi, sehingga pengguna mudah

memahami pengertian, contoh, dan karakteristik materi, (d) media pembelajaran ditekankan pada latihan-latihan soal pada tiap materi yang terdiri dari lima variasi soal. Sehingga pengguna lebih mudah dalam memahami materi dan tidak bosan dengan satu jenis latihan saja, (e) mempermudah penyampaian materi ajar kepada pengguna. .( <http://www.makromedia.flash>).

#### **4) Beberapa Kelemahan Macromedia Flash**

Selain kelebihan, media ini juga mempunyai beberapa kelemahan, yaitu: (a) materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini terbatas, (b) masih memerlukan penilaian dan uji coba pada subjek yang lebih besar atau lebih luas lagi agar didapatkan penilaian yang lebih valid.

Dari uraian tentang media pembelajaran secara mendetail dari pengertian, tujuan, fungsi, manfaat, kriteria, klasifikasi, sampai pada jenis media, maka dapat disimpulkan bahwa macromedia flash dipandang dari sudut pengertian berkaitan erat dengan sarana pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran.

Berkaitan itu pula, manfaat langsung dari penggunaan macromedia flash adalah memperkenalkan teknologi baru, dengan berbagai perangkat baik lunak maupun keras, sehingga tujuan tercapai. Perangkat yang dimaksud meliputi laptop, CD, LCD proyektor, layar.

Macromedia flash memiliki fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, kompensatoris. Manfaat yang dimiliki macromedia flash diharapkan lebih baku, lebih menarik, dan lebih interaktif.

### **2.3 Kedudukan Pembelajaran Ejaan dan Tanda Baca dalam Kurikulum SD**

Tim Depdiknas (2006 : 317) menjelaskan bahwa bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang studi. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan dan menggunakan kemampuan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya sastra masyarakat Indonesia.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Standar kompetensi ini merupakan dasar bagi

peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, nasional dan global.

Lebih lanjut Tim Depdiknas (2006) menjelaskan, bahwa standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia diharapkan :

- a. peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesasteraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
- b. guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagai kegiatan berbahasa dan sumber belajar;
- c. guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesasteraan sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
- d. orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibat dalam pelaksanaan program kebahasaan dan kesasteraan di sekolah;
- e. sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesasteraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;

- f. daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesasteraan sesuai dengan kondisi dan kekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Sebagaimana diuraikan pada bagian terdahulu bahwa efektivitas berkaitan dengan tujuan. Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 tentang Standar Isi .

Mata pelajaran bahasa Indonesia sebagaimana tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 adalah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- a. berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun secara tertulis;
- b. menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai Bahasa Persatuan dan Bahasa Negara;
- c. memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan;
- d. menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial;
- e. menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa;

- f. menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia. (Tim Depdiknas, 2006 : 318).

Dengan berpijak pada standar kompetensi dan tujuan pembelajaran di atas, maka pembelajaran tentang ejaan dan tanda baca di dalam kurikulum sekolah dasar yang tertuang dalam KTSP, yang salah satu perangkatnya adalah silabus, di mana di dalam silabus memuat standar kompetensi, kompetensi dasar, serta indikator. Selanjutnya pembelajaran tentang ejaan dan tanda baca diajarkan secara bertahap di tiap kelas. Guru harus mampu menentukan/mencermati komponen itu, dan berpedoman pada beberapa hal yang terkait, misalnya melalui aspek membaca, mendengar, menulis ataupun aspek berbicara.

Menurut Puji Santoso, dkk (2008 : 4.24 – 4.25) ada beberapa prinsip yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SD khususnya berkaitan dengan ejaan dan tanda baca, adalah sebagai berikut :

- a. pembelajaran dimulai dari yang mudah ke yang sukar, yang sederhana ke yang kompleks. Khusus dalam pembelajaran huruf di kelas rendah dimulai dari vokal dan konsonan yang bilabial, dan labiodental;
- b. pembelajaran ejaan dan tanda baca diwujudkan melalui empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis);
- c. pembelajaran dilaksanakan secara terpadu/tematik, khususnya di kelas rendah.



Jadi jelaslah bahwa pembelajaran mata pelajaran bahasa Indonesia di SD mengalami perkembangan kaidah kebahasaan, baik bahasa lisan maupun tulis. Yang perlu dipahami bahwa perbedaan antara bahasa lisan dan tulis terletak pada medianya. Bahasa lisan menggunakan ucapan, yang dapat dipengaruhi oleh lafal/ucapan, intonasi, tekanan, tempo, seperti jeda dan kesenyapan. Sedangkan bahasa tulis menggunakan huruf, yang dapat dipengaruhi oleh pilihan kata, bentuk dan susunan kata ataupun kalimat serta penggunaan tanda baca.

#### **2.4 Peningkatan Keterampilan Berbahasa Menulis**

Sebagian orang berpendapat bahwa menulis adalah ilmu pengetahuan menulis yang diajarkan kepada siswa melalui berbagai teori dan kaidah. Siswa diharapkan dapat menulis setelah mereka mengetahui dan memahami segala teori dan kaidah penulisan. Namun biasanya hal itu tidak dapat dengan mudah dilakukan, karena para siswa dihadapkan pada kenyataan bahwa menulis merupakan keterampilan yang membutuhkan banyak latihan dan pembiasaan.

Pengertian menulis menurut KBI (2001 : 968) adalah membuat huruf (angka, dan sebagainya dengan pena, melahirkan pikiran dan perasaan (seperti mengarang, membuat surat) dengan tulisan, mengarang di majalah, mengarang roman (cerita membuat surat).

Menulis merupakan salah satu bentuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain yang merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Sehubungan dengan hal itu Morsey dalam Tarigan (1994 : 4) mengungkapkan bahwa menulis dipergunakan oleh

orang terpelajar untuk mencatat/merekam, meyakinkan, melaporkan/memberitahukan, dan mempengaruhi, dan maksud seperti tujuan tersebut hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang - orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini tergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata - kata, dan struktur kalimat.

Menulis menurut Yunus (2009 : 1.3) dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya.

Menulis sebagai aktifitas berbahasa tidak dapat dilepaskan dari kegiatan berbahasa lainnya, apa yang diperoleh melalui membaca, menyimak, dan berbicara, akan memberinya masukan berharga untuk kegiatan menulis. Meskipun demikian, menulis sebagai suatu aktifitas berbahasa tulis memiliki perbedaan, terutama dengan kegiatan berbahasa lisan.

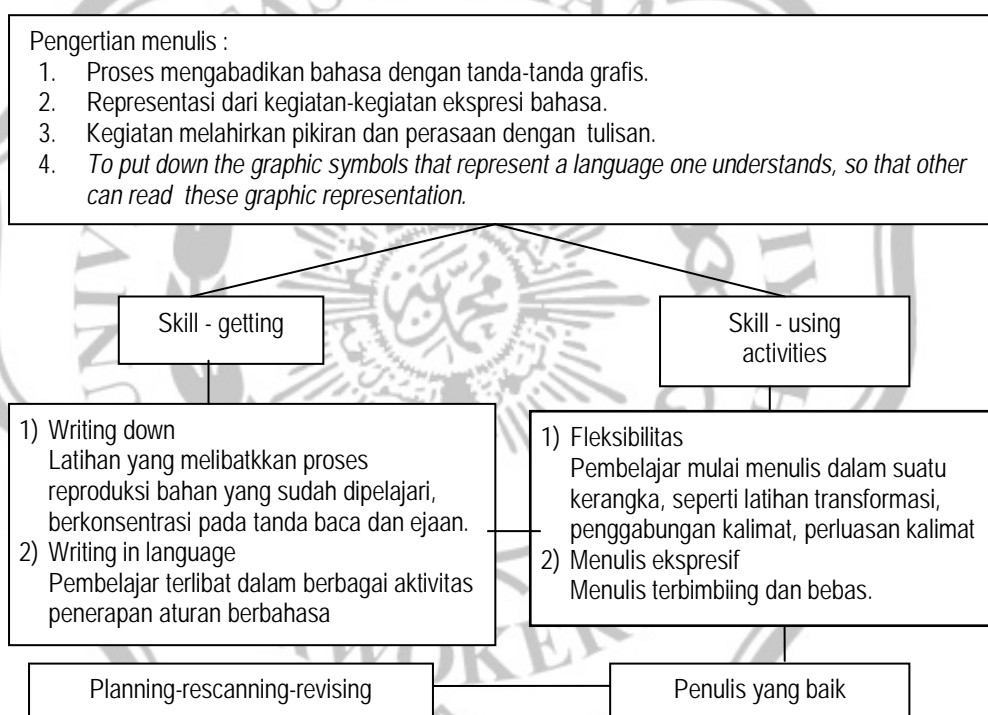
Keterampilan menulis menunjukkan berbagai macam kemampuan. Berkaitan dengan hal tersebut, Rusyana (1996 : 191) menjelaskan sebagai berikut:

Kemampuan menulis itu mencakup berbagai kemampuan seperti kemampuan menguasai gagasan yang akan dikemukakan, kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa, kemampuan menggunakan bentuk karangan, kemampuan menggunakan gaya, dan kemampuan menggunakan ejaan dan tanda baca.

Unsur-unsur bahasa yang dimaksudkan seperti tersebut di atas antara lain berupa minat, perhatian, kebiasaan, dan keterampilan. Unsur - unsur bahasa tersebut akan menimbulkan pengalaman, menumbuhkan

harapan/keinginan. Pengalaman dan keinginan ini penting untuk dimiliki dalam proses belajar.

Keterampilan menulis merupakan keterampilan yang paling tinggi tingkat kesulitannya dibandingkan dengan ketiga keterampilan bahasa lainnya. Hal ini sejalan dengan pemikiran Iskandarwassid, dkk (2009 : 291-293), bahwa sebagai penulis yang baik, proses yang dialami pembelajar dapat digambarkan sebagai berikut :



### **Bagan 2.2 Proses menulis menurut Iskandarwassid, dkk.**

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain. Aktivitas penulis sebagai penyampai pesan, atau isi tulisan, saluran atau media tulisan, dan pembaca sebagai penerima pesan.

Sebagai suatu keterampilan berbahasa, menulis merupakan kegiatan yang kompleks, karena penulis dituntut untuk dapat menyusun dan mengorganisasikan isi tulisannya dan menuangkan dalam formula ragam bahasa tulis dan konvensi penulisan lainnya. Di balik kerumitan, menulis mengandung banyak manfaat bagi pengembangan mental, intelektual, dan sosial seseorang. Menulis dapat meningkatkan kecerdasan, mengembangkan daya inisiatif, dan kreatifitas, menumbuhkan keberanian, serta merangsang kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

## **2.5 Penguasaan Tanda Baca dan Ejaan**

### **2.5.1 Ejaan**

Menurut Kamus Bahasa Indonesia, (2008 : 375) ejaan adalah kaidah cara menggambarkan bunyi dalam bentuk tulisan (huruf) serta penggunaan tanda baca. Ejaan yang berlaku dalam bahasa Indonesia saat ini adalah Ejaan yang Disempurnakan (*EyD*) yang telah diresmikan penggunaannya pada tanggal 17 Agustus 1972, yang sebelumnya menggunakan Ejaan Suwandi.

Adapun tujuan penyempurnaan ejaan adalah menyesuaikan perkembangan, membina ketertiban dalam penulisan huruf dan penulisan kata, usaha pembakuan bahasa Indonesia, mendorong pengembangan bahasa Indonesia (Puji Santosa, dkk., 2008 : 48).

### 2.5.2 Tanda baca

Tanda yang sering dipakai dalam sistem ejaan, seperti tanda titik, koma, titik dua, dan sebagainya ( KBI, 2008 : 1436 ). Tanda baca yang umum dipakai : (,), (:), (:), (.), (?), (!), (“...”).

Tujuan tanda baca adalah untuk :

- memastikan kejelasan, dan readability suatu tulisan.
- tanda baca memperjelas struktur kalimat, memisahkan beberapa kata, dan mengelompokkan yang lain.
- menambah makna pada tulisan.

Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan edisi kedua berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 0543a/U/1987, tanggal 9 September 1987, dicermatkan pada Rapat Kerja ke-30 Panitia Kerja Sama Kebahasaan di Tugu, tanggal 16–20 Desember 1990 dan diterima pada Sidang ke-30 Majelis Bahasa Brunei Darussalam-Indonesia-Malaysia di Bandar Seri Begawan, tanggal 4–6 Maret 1991.

Adapun ruang lingkup kajian tanda baca dan ejaan yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan huruf kapital, penulisan kata, dan pemakaian tanda baca. Sedangkan cakupan pembahasan materi untuk masing-masing ruang lingkup kajian meliputi sebagai berikut, seperti yang tampak pada tabel 2.2.

Daftar isi		
<u>2.1 Pemakaian Huruf Kapital</u>	<u>2.2 Penulisan Kata</u>	<u>2.3 Pemakaian Tanda Baca</u>
– huruf kapital atau huruf besar	<ul style="list-style-type: none"> <li>A. kata dasar</li> <li>B. kata turunan</li> <li>C. kata ulang</li> <li>D. gabungan kata</li> <li>E. kata ganti (ku, kau, mu, dan nya)</li> <li>F. kata depan ( di,ke, dan dari)</li> <li>G. kata si dan sang</li> <li>H. partikel</li> <li>I. singkatan dan akronim</li> <li>J. angka dan lambang bilangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A. tanda titik</li> <li>B. tanda koma</li> <li>C. tanda titik koma</li> <li>D. tanda titik dua</li> <li>E. tanda hubung</li> <li>F. tanda tanya</li> <li>G. tanda seru</li> <li>H. tanda kurung</li> <li>I. tanda petik</li> <li>J. tanda garis miring</li> </ul>

**Tabel 2.1 : Ruang Lingkup Kajian EyD**

Berdasarkan tabel 2.1 tentang ruang lingkup kajian EyD di atas hanya dibatasi pada pemakaian huruf kapital, penulisan kata, dan pemakaian tanda baca, hal ini dikarenakan kajian - kajian tersebut sering muncul dalam keterampilan berbahasa terutama keterampilan menulis terutama di jenjang sekolah dasar.

Keterampilan menulis tidak terlepas dari tata aturan penulisan sebagaimana yang dituangkan dalam Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan ( EyD ) seperti yang sudah dikemukakan sebelumnya.

Mengenai unsur - unsur yang ada dalam pemakaian huruf kapital hanya meliputi huruf besar atau kapital yang terdiri atas dua puluh (20) subbahasan. Sedangkan untuk penulisan kata dibatasi pada kata dasar, kata turunan, kata ulang, gabungan kata, kata ganti (ku, kau, mu, dan nya), kata depan (di, ke, dan dari), kata si dan sang, partikel, singkatan dan akronim,

angka dan lambang bilangan. Hal ini dikarenakan, secara umum pembahasan tentang penulisan kata di tingkat sekolah dasar belum terlalu luas, dan masih berkisar masalah -masalah yang tertuang dalam cakupan tersebut.

Adapun masalah yang sering muncul dalam pemakaian tanda baca berkisar pada tanda titik, tanda koma, tanda titik koma, tanda titik dua, tanda hubung, tanda tanya, tanda seru, tanda kurung, tanda petik, tanda garis miring. Hal ini dikarenakan tanda – tanda baca tersebut lazim dijumpai dalam pemakaian kata atau penulisan kalimat maupun dalam sebuah paragraf atau wacana di tingkat sekolah dasar. Mengingat jenjang sekolah dasar masih bersifat fundamen dalam penggunaan tanda baca.

