

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1. 1 Latar Belakang

Inovasi teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dengan dunia pendidikan. Adanya dukungan teknologi di bidang pendidikan, membuat para pendidik terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan kata lain, pendidik yang menggunakan teknologi dapat mempercepat, mempermudah, dan memperlancar proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran (Arsyad, 2003: 1-3).

Sudjana (2002: 1) menyatakan pembelajaran merupakan kegiatan pendidik memfasilitasi peserta didik untuk mendapatkan pengetahuan. Agar tercapai hasil pembelajaran yang optimal, salah satu syarat utama adalah kemampuan pendidik memilih metode dan menggunakan media. Terampilnya pendidik dalam memilih metode dan menggunakan media akan terlihat langsung pada keaktifan peserta didik dalam belajar. Sebaliknya, jika pendidik tidak mampu memilih metode dan menggunakan media maka pembelajaran berlangsung pasif. Hal ini terlihat dengan tidak adanya interaksi lebih dalam antara peserta didik dengan materi, peserta didik dengan pendidik, serta peserta didik dengan sesamanya.

Metode pembelajaran yang lazim dipakai selama ini adalah metode ceramah. Dengan metode ceramah, peserta didik menerima pelajaran atau pengalaman dengan kata-kata. Pembelajaran dengan metode konvensional ini dianggap kurang efektif dan mempunyai banyak kelemahan.

Kelemahan-kelemahan metode ceramah dikemukakan oleh beberapa ahli dan pemerhati pendidikan. Suleiman (1988:13–15) menyatakan penerimaan pengalaman dengan metode ceramah “... sukar ditangkap, kurang menarik dan mudah dilupakan. Kata-kata tersebut baru ada artinya bagi peserta didik jika ada hubungannya dengan pengalaman mereka sebelumnya.” Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan seorang filsuf dari Cina yang bernama Master Kong

atau terkenal dengan nama Confucius. Pernyataan Confucius itu adalah “*I hear and I forget. I see and I remember. I do and I understand*” (Thum, 2008).

Pernyataan Sulaiman dan Confucius mengungkapkan bahwa tingkat pengalaman terhadap sesuatu sangat rendah jika melalui pendengaran (audio) saja. Peningkatan pengalaman tersebut lebih tinggi jika dilakukan dengan kegiatan melihat (visual). Pengalaman tersebut akan lebih tinggi lagi jika disertai dengan tindakan nyata terhadap sesuatu yang ingin dipahami (gambar tingkat pengalaman dapat dilihat pada lampiran 8). Misalnya, ketika seseorang mendengar kata “puisi,” kata tersebut tidak bermakna dan akan mudah dilupakan jika orang tersebut tidak pernah membaca, menulis, atau menyajikan (mendeklamasikan) “puisi” tersebut.

Gani dalam Sarumpaet (2002: 51-52) mengungkapkan “Kendala yang dihadapi siswa untuk memahami materi pelajaran lazimnya, berpangkal dari PBM (Proses Belajar Mengajar) yang didominasi oleh kondisi *teacher-talk...*” Pendidik harus mengubah paradigma pembelajaran tersebut dengan memperjelas pembelajaran melalui pengalaman yang konkret.

Sanjaya (2008: 21-33) menyatakan, “Dengan metode ceramah, pendidik berperan sebagai satu-satunya sumber belajar (*learning resources*) dan siswa akan belajar apa yang keluar dari mulut guru.” Dengan kondisi yang demikian, wawasan peserta didik akan terbatas pada materi yang disampaikan oleh pendidik. Dalam abad teknologi dan informasi saat ini, peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran dari berbagai sumber.

Berdasarkan kelemahan-kelemahan itu, penulis berpendapat bahwa saat ini metode ceramah tidak dapat dijadikan satu-satunya metode yang digunakan dalam pembelajaran. Metode pembelajaran tersebut dapat dikembangkan atau ditunjang dengan media yang dapat memberikan pengalaman yang konkret dan menarik kepada peserta didik. Metode pembelajaran tersebut dapat dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi melahirkan berbagai inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Berbagai hasil inovasi dalam pembelajaran yang didukung oleh teknologi antara lain pembelajaran menggunakan media

televisi yang dihubungkan dengan antena parabola, *VCD (Video Compact Disc)*, *DVD (Digital Video Disc)*, radio, komputer, *tape recorder*, dan sejenisnya. Misalnya, untuk pembelajaran teknik membaca puisi, peserta didik kelas VII MTsN Model Bukittinggi di Sumatera Barat dapat menyaksikan secara langsung siaran “Lomba Baca Puisi” di TVRI (Televisi Republik Indonesia) dalam acara *Festival Budaya Jawa Timur* dari pulau Jawa menggunakan televisi yang dihubungkan dengan antena parabola. Dengan demikian, teknologi di bidang pendidikan dapat diakses oleh banyak kalangan dan tidak terbatas pada ruang dan tempat (Suleiman, 1988: 8–13).

Salah satu teknologi yang dimanfaatkan pada lembaga pendidikan adalah media audio visual. Media audio visual dapat digunakan sebagai alat multimedia. Fungsi audio visual sebagai alat multimedia adalah dapat menampilkan materi dalam bentuk visual, audio, dan audio visual secara bersamaan pada pembelajaran. Penggunaan audio visual pada lembaga pendidikan bertujuan supaya pembelajaran lebih menarik dan peserta didik dapat mengingat lebih lama terhadap apa yang dipelajari.

Media audio visual telah banyak dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan. Hal ini bertujuan memberikan bantuan pada pelaksanaan pendidikan terutama pada pelaksanaan pembelajaran yang membutuhkan bantuan media. Dengan berbagai kelebihan dan kelemahan, media audio visual juga dapat dimanfaatkan sebagai penunjang pembelajaran sastra pada pendidikan dasar (Madrasah Ibtidaiyah, Sekolah Dasar, Madrasah Tsanawiyah, dan Sekolah Menengah Pertama). Implikasi pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual pada pendidikan dasar adalah memberikan bantuan pada peserta didik untuk memahami materi dalam bentuk visual, audio, dan audio visual dengan menggunakan video, *VCD (Video Compact Disc)*, *DVD (Digital Video Disc)*, dan *slide show* ‘film rangkai’ dengan rekaman suara (Arsyad, 2003: 148-149).

Lembaga pendidikan yang dijadikan tempat penerapan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual adalah MTsN (Madrasah Tsanawiyah Negeri) Model Bukittinggi. Berdasarkan observasi terhadap sarana prasarana yang dimiliki MTsN Model Bukittinggi, dapat dinyatakan sarana dan prasarana sekolah

yang berkaitan dengan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual cukup memadai. Dengan sarana dan prasarana yang dimiliki MTsN Model Bukittinggi tersebut, dapat disimpulkan bahwa MTsN Model Bukittinggi berpotensi dalam melaksanakan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual (Deskripsi MTsN Model Bukittinggi dapat dilihat pada lampiran 2).

Sebagai lembaga pendidikan dasar, Madrasah Tsanawiyah (MTs) melakukan usaha pembinaan terhadap peserta didik usia sekitar 12 sampai 15 tahun yang telah mendapatkan pendidikan awal pada Madrasah Ibtidaiyah atau Sekolah Dasar (MI/SD). Pada usia ini, anak-anak mempunyai kemampuan berpikir untuk menyerap hal yang konkret. “Mereka lebih mudah memahami materi-materi yang konkret daripada materi-materi yang bersifat abstrak. Materi yang bersifat abstrak membutuhkan kemampuan visualisasi di dalam pikiran peserta didik” (Syah, 2001: 19).

Suleiman (1988: 13–20) menyatakan peran media audio visual adalah mengkonkretkan materi pelajaran. Pembelajaran yang dibantu dengan media seperti pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual dalam mencapai tujuan pendidikan sangat penting karena peserta didik mendapatkan pengalaman langsung dengan materi yang dipelajari. Media audio visual membuat peserta didik lebih mudah mengingat untuk jangka waktu lama melalui keunikan-keunikan yang ditampilkan melalui media tersebut.

Anderson (1994: 204) mengungkapkan adanya manfaat media audio visual pada perkembangan tiga ranah pemikiran peserta didik yang terdiri dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam pengembangan ranah kognitif, media audio visual akan menambah rasa ingin tahu peserta didik dan segera diperoleh dalam bentuk dukungan pengetahuan yang lebih konkret sehingga lebih mudah diingat. Berkaitan dengan tujuan afektif, media audio visual akan membentuk sikap peserta didik dengan berbagai keadaan yang dimunculkan. Sebagai contoh, pertentangan dalam film antara kejahatan dan kebaikan akan memunculkan sikap antipati peserta didik terhadap kejahatan. Dalam ranah psikomotor, media audio visual dapat memberikan berbagai latihan. Beberapa contoh yang khas adalah simulasi mendeklamasikan puisi, bermain peran, atau membaca cerpen.

Mendukung pendapat Suleiman dan Anderson, penulis berpendapat bahwa pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs sangat penting dilakukan agar lebih menarik dan dapat memberikan gambaran yang lebih konkret bagi peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Dengan media audio visual, peserta didik dapat mengingat lebih lama materi pembelajaran sastra karena media tersebut memberikan pengalaman langsung melalui keunikan-keunikan yang ditampilkan. Pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual juga membantu pengembangan perkembangan tiga ranah pemikiran peserta didik, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

Uraian tentang pentingnya pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs menjadi dorongan bagi penulis untuk menulis lebih rinci tentang pembelajaran tersebut. Melalui tulisan ini, penulis ingin mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs.

## **1.2 Tujuan Penulisan**

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan tujuan penulisan karya akhir ini. Tujuan penulisan karya akhir ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs.

## **1.3 Metode Penulisan**

Dalam penulisan karya akhir ini, penulis menggunakan metode deskriptif. Penulis mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs. Langkah-langkah pembelajaran yang akan penulis deskripsikan tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi terhadap sumber materi sastra di MTs.

## **1.4 Sumber Materi**

Pemilihan sumber materi sastra yang menggunakan media audio visual masing-masing mewakili tingkat kelas yang ada di MTs, yaitu kelas VII, VIII, dan IX. Selain itu, pemilihan materi mencakup tiga jenis sastra yang terdiri dari puisi, prosa, dan drama.

Pemilihan sumber materi pembelajaran sastra menggunakan audio visual diawali dengan menganalisis beberapa materi. Miles dan Huberman (1984: 16-19) menjelaskan bahwa dalam pemilihan sumber materi ada dua tahapan analisis, yaitu reduksi data dan pengelompokan data.

- 1 *Reduksi data*. Dalam penelitian ini dilakukan dengan cara pemilihan, pengeditan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengonkretan, dan transformasi (pemindahan) data ‘kasar’ yang muncul dari berbagai sumber di lapangan.
- 2 Setelah data disusun kemudian dipilih dan dilakukan *pengelompokan data*. Dengan demikian, peneliti telah menentukan pilihan yang komprehensif dan utuh dari informasi atau data yang diperoleh (Miles dan Huberman, 1984: 16)

Pada bagian reduksi data, penulis membagi materi pembelajaran sastra berdasarkan SK (Standar Kompetensi), KD (Kompetensi Dasar), tingkat kelas, dan aspek keterampilan yang ada dalam silabus. Selain itu, penulis menentukan jenis sastra, sumber dan jenis media dengan memberi kode. Pada tahap ini, materi pembelajaran sastra tersebut dapat diedit, diringkas, dan digabung dengan media lain. Secara ringkas, reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang bertujuan menajamkan, mengarahkan, dan mengorganisasi data dengan teliti sehingga sumber data dapat diverifikasi.

Pada penyajian data dalam pengelompokan data, Glaser dan Strauss (1967) dalam Miles dan Huberman (1984: 19) mengemukakan “... data mentah yang semula dinilai secara ‘skeptis’ akan berangsur-angsur menjadi kokoh sejalan dengan munculnya pemilihan yang tepat berdasarkan analisis yang cermat.” Dengan demikian, pada tahap ini, materi pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual yang telah dianalisis dan dipilih disusun dalam kolom, lajur, serta penomoran secara tertib dan cermat.

Berdasarkan proses reduksi dan pengelompokan data, penulis memilih tiga materi pembelajaran sastra menggunakan audio visual yang akan diteliti (daftar materi terdapat pada lampiran 1). Ketiga sumber materi tersebut adalah sebagai berikut.

1. VCD berjudul “Apresiasi Pantun” karya Jaka Warsihna yang ditujukan untuk peserta didik kelas VII. VCD ini diprioritaskan sebagai materi pembelajaran

pantun karena merupakan program terpilih Kepala Pusat Teknologi Komunikasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Selain itu, materi ini menyajikan penerapan cara-cara mengekspresikan pikiran melalui pantun yang ditampilkan beberapa remaja dengan gaya lucu dan unik.

2. Penggalan novel *Laskar Pelangi* karya Andrea Hirata yang berjudul “Langit Ketujuh” ditujukan untuk peserta didik kelas VIII. Penggalan novel terlaris Indonesia ini disajikan dengan program *Adobe Acrobat Reader* atau *Adobe Reader* dalam format *PDF (Portable Document Format)* dipadukan dengan lagu *Laskar Pelangi* yang dinyanyikan oleh *Nidji* dalam format *MP3*. Perpaduan ini dilakukan karena adanya keterkaitan antara cerita novel dengan makna lirik lagu tersebut. Kedua karya tersebut berisi pembelajaran terhadap remaja dalam menyikapi hidup yang penuh rintangan dengan tetap bersemangat. Materi ini disajikan untuk melatih keterampilan membaca peserta didik dalam memahami perwatakan tokoh dalam novel.
3. VCD berjudul “Roda-roda Kehidupan (ketika Tabah Berduka)” karya M. Sidar Hadi dan M. Maloto untuk siswa kelas IX. VCD ini menyajikan langkah-langkah sekaligus penerapan bermain peran di kelas. Materi ini merupakan program terpilih Kepala Pusat Teknologi Komunikasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

### 1.5 Manfaat Penulisan

Penulisan ini diharapkan bermanfaat, baik bagi pendidik maupun pengelola pendidikan. Secara umum manfaat penulisan ini adalah sebagai berikut.

#### 1 Manfaat Teoretis

Hasil penulisan ini bermanfaat bagi pengembangan pembelajaran sastra terutama dalam penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di MTs.

#### 2 Manfaat Praktis

Hasil penulisan ini memberikan salah satu alternatif bagi pendidik untuk memilih media dalam pembelajaran sastra terhadap peserta didik MTs.

## 1.6 Studi yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu tentang pemanfaatan media pembelajaran. Penelitian tersebut berkaitan dengan pemanfaatan audio visual sebagai bahan pembelajaran.

Salah satu penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah tesis yang ditulis Adji (2000) dengan judul “Pembelajaran IPA dengan Menggunakan Pendekatan Interaktif (Pengembangan dan Uji Coba Media Video Program)”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video dapat digunakan sebagai contoh model pembelajaran IPA bagi pendidik SD.

Pada intinya, penelitian Adji bertujuan untuk menguji coba kelayakan penggunaan media video dalam pembelajaran IPA bagi pendidik. Selain itu, topik penelitian tersebut dilakukan berkenaan dengan gejala alam dalam program video. Misalnya, pada pembelajaran sistem perkembangbiakan tanaman, ditayangkan video proses pembuahan pada bunga kembang sepatu.

Berbeda dengan penelitian Adji, tujuan penelitian penulis adalah mendeskripsikan langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual terhadap peserta didik. Langkah-langkah pembelajaran tersebut diuraikan dari tahap perencanaan, pelaksanaan, sampai evaluasi.

Selain itu, masalah dan bidang kajian yang penulis kemukakan berkaitan dengan penggunaan media audio visual dalam aspek-aspek pembelajaran sastra. Aspek-aspek tersebut mencakup mendengar, membaca, berbicara, dan menulis.

Penelitian berikutnya, tesis karya Amiarti (2005) yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika dengan Media Interaktif di Sekolah Dasar.” Media interaktif dalam penelitian ini adalah media model pembelajaran dengan menggunakan VCD yang disajikan pada CD-ROM komputer dengan konsep *edutaimen* ‘gabungan pendidikan dengan hiburan.’ Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa VCD yang disajikan pada CD-ROM komputer tersebut masih memiliki kelemahan dari sisi materi dan penyajian soal. Namun, secara umum penyajian menggunakan VCD tersebut cukup menarik dan membangkitkan minat peserta didik. Hal ini terbukti dari hasil uji coba di lapangan, baik dari segi proses maupun tes, peserta didik cukup aktif dan sangat

antusias belajar dengan model interaktif. Melalui media komputer, terdapat peningkatan pada pembelajaran matematika.

Persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian Amiarti adalah jenis media yang digunakan. Media utama dalam penelitian Amiarti adalah program VCD yang disajikan menggunakan komputer. Salah satu media audio visual yang penulis gunakan dalam penelitian ini juga berbentuk VCD.

Dari segi materi, penelitian Amiarti berisi berbagai jenis permainan dan kegiatan mengolah angka-angka dalam pembelajaran matematika yang bertujuan meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran tersebut di Sekolah Dasar. Penelitian penulis berisi kegiatan-kegiatan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual. Misalnya, kegiatan pembelajaran yang disertai dengan penayangan VCD lomba baca puisi, berbalas pantun, dan cuplikan film remaja. Salah satu kegunaan media audio visual adalah sebagai penunjang pembelajaran sastra agar lebih menarik perhatian peserta didik MTs. Selain itu, kegunaan media audio visual juga dapat menyajikan materi pembelajaran lebih konkret, lama diingat, dan membantu perkembangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Amiarti adalah penulis menggunakan media yang lebih luas karena penulis berpedoman pada media yang berbasis audio visual. Selain VCD, penulis juga memanfaatkan video, DVD, *slide show* 'film rangkai' dengan rekaman suara, gambar dan suara. Jadi, pada penelitian Amiarti program VCD yang dijalankan terbatas pada media komputer. Pada penelitian penulis, program VCD tersebut merupakan salah satu bagian dari beberapa media audio visual. Hal tersebut penulis kemukakan karena pada penelitian yang penulis lakukan, media untuk menjalankan program video, VCD, DVD, *slide show* 'film rangkai' dengan rekaman suara, gambar dan suara dapat menggunakan media televisi, pemutar video/DVD, komputer, proyektor, dan *tape recorder*.

## 1.7 Kajian Teori

### 1.7.1 Media Pembelajaran

#### 1.7.1.1 Pengertian

Arsyad (2003: 3) mengatakan kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, pengantar atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Media berarti bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Berikut, Arsyad (2003: 3 - 6) juga mengemukakan pendapat beberapa ahli, yaitu Gerlach dan Ely (1971), Heinich, Molenda dan Russel (1986), *AECT (Association of Education and Communication Technology, 1977)*. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa kata media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Memperkuat pernyataan dua pakar di atas, Heinich, Molenda dan Russel mengemukakan “media berasal dari bahasa Latin ‘medium’ yang berarti “antara” yakni istilah yang digunakan untuk sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima”. AECT mengartikan media sebagai segala bentuk saluran untuk proses transmisi informasi.

Para ahli dan pemerhati pendidikan Internasional yang bergabung dalam *NEA (National Educational Association)* menyatakan media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik yang tercetak maupun audio visual serta peralatannya. NEA lebih lanjut mengartikan media seperti dikutip AECT (1979) dalam Yusufhadi (2004: 457) sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang digunakan dalam kegiatan tersebut. Mendukung pernyataan tersebut, Yusufhadi menambahkan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi antara peserta didik dengan media tersebut dan dengan demikian media merupakan sumber belajar yang penting.

Gagne (1970) dalam Sadiman (2003: 17) menyatakan media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar. Briggs (1970) dalam Sadiman (2003: 17)

menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar dengan cara yang lebih konkret.

Dari definisi media yang dikemukakan tersebut, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan. Media sebagai alat bantu dalam pembelajaran terdiri dari alat atau benda yang berbentuk fisik yang dapat memotivasi peserta didik belajar lebih konkret daripada tidak menggunakan media.

Pendapat-pendapat di atas memberikan pandangan terhadap penulis bahwa fungsi media adalah menjadi daya tarik dan merangsang peserta didik untuk dapat belajar dengan baik. Kekuatan media dalam memberikan rangsangan terhadap peserta didik dalam pembelajaran tergantung pada karakteristik media yang menampilkan materi lebih konkret (nyata), baik secara langsung maupun tidak langsung. Semakin konkret pengetahuan yang disampaikan dengan menggunakan media, akan semakin membantu peserta didik memahami pengetahuan. Sebaliknya, jika media tidak dapat menggambarkan pengetahuan lebih konkret, maka tidak dapat membantu peserta didik dalam mendapatkan pengetahuan secara lebih baik.

#### **1.7.1.2 Jenis Media Pembelajaran**

Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan dalam beberapa jenis. Schram (1977) dalam Sadiman (2003: 13) mengatakan pemilihan dan penggunaan media dengan berbagai kombinasi yang cocok dan memadai akan meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar, menimbulkan gairah belajar dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi secara langsung dengan kenyataan yang dimediasi.

Dari segi bentuk, Leshin, Pollock, Reigeluth (1992) dalam Arsyad (2003: 30) mengklasifikasikan media dalam lima kategori, yaitu:

- a. media berbasis *sumber* (pendidik, instruktur, tutor, pemain peran, kegiatan kelompok),
- b. media berbasis *cetak* (buku penuntun, buku latihan, dan lembaran kerja),

- c. media berbasis *visual* (alat bantu kerja, chart, *slide show* ‘film rangkai,’ grafik, peta, dan gambar transparansi),
- d. media berbasis *audio* (program tape, kaset, dan CD ‘*Compact Disc*,’)
- e. media berbasis *audio visual* (video, VCD ‘*Video Compact Disc*,’ DVD ‘*Digital Video Disc*,’ *slide show* ‘film rangkai’ dan rekaman suara, televisi, gambar dan suara).

Berbeda dengan pengertian media berbasis audio visual, Suleiman (1988: 190-193) mengungkapkan hanya *film bersuara* (video) dan *televisi* yang dinyatakan sebagai media audio visual. Hal tersebut diungkapkan karena kedua alat itu menggabungkan fungsi audio dan visual dalam satu unit. Kedua alat tersebut dinyatakan sebagai *alat-alat audio visual murni*.

Menyikapi perbedaan pengertian antara *media berbasis audio visual* dan *alat-alat audio visual murni* tersebut, dalam penelitian ini, penulis lebih mendukung klasifikasi media berbasis audio visual yang dikemukakan Leshin, Pollock, Reigeluth (1992). Berdasarkan klasifikasi tersebut, penulis menggolongkan film bersuara (video) dan televisi sebagai media yang berbasis audio visual. Hal tersebut penulis kemukakan karena selain video dan televisi, media berbasis audio visual dapat mengkombinasikan alat yang berfungsi audio dan video secara terpisah. Ini berarti peluang alat-alat yang dapat dijadikan media audio visual lebih luas. Misalnya, pendidik dapat mengajarkan kutipan-kutipan *novel Ayat-ayat Cinta* karya Habiburrahman El Shirazy tentang kebesaran jiwa salah seorang tokoh kepada peserta didik menggunakan *chart* ‘media tulisan atau gambar’ dikombinasikan dengan lagu *Ayat-ayat Cinta* karya Melly dengan *tape recorder*.

Gerlack dan Ely (1971) dalam Arsyad (2003: 3) membedakan media dalam sembilan jenis, yaitu: (1) benda yang sebenarnya, (2) pembelajaran verbal baik lisan maupun tulisan, (3) grafik dan diagram, (4) gambar diam, (5) gambar bergerak, (6) rekaman suara, (7) program, baik yang berupa buku atau film, (8) simulasi, dan (9) permainan.

Dari beberapa klasifikasi yang dikemukakan para pakar tersebut, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi media dapat ditinjau dari segi bentuk dan fungsi

media dalam proses pembelajaran. Berdasarkan fungsinya media dapat diklasifikasikan pada media cetak menghasilkan tulisan, visual menghasilkan gambar, audio menghasilkan bunyi, dan audio visual menghasilkan bunyi dan gambar secara bersamaan.

Menurut Achsin (1990: 8–12) kegunaan media pembelajaran secara umum adalah (a) memberi pengetahuan tentang tujuan belajar, (b) memotivasi peserta didik, (c) menyajikan informasi, (d) merangsang diskusi, (e) mengarahkan kegiatan peserta didik, (f) melaksanakan latihan dan ulangan, (g) menguatkan belajar, dan (h) memberikan pengalaman simulasi. Audio visual memiliki beberapa spesifikasi, yaitu dapat membantu pendidik dalam meningkatkan motivasi peserta didik karena pendidik dapat menggunakan media yang memberikan gambaran materi lebih konkret dan menarik kepada peserta didik. Audio visual juga memungkinkan pendidik dapat memberikan latihan secara berulang-ulang dan melaksanakan pembelajaran simulasi.

Anderson (1994: 204) mengungkapkan manfaat media audio visual pada perkembangan tiga ranah pemikiran peserta didik, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.

#### a. Kognitif

Media audio visual menggunakan bermacam-macam tipe terminal yang dapat mengontrol interaksi pembelajaran mandiri, untuk mengajarkan konsep, aturan, prinsip, dan proses yang kompleks. Media audio visual dapat digunakan untuk mengajarkan diskriminasi dalam arti membedakan konsep, aturan, prinsip, dan proses yang kompleks tersebut menjadi stimulans visual dan audio yang sederhana dan menarik. Penggunaan audio visual dalam pengembangan kognitif tersebut adalah dengan menggabungkannya dengan media yang terprogram dalam bentuk kemasan video, VCD, DVD, *slide show* ‘film rangkai’ dengan rekaman suara. Sewaktu ditayangkan, program tersebut akan menambah rasa ingin tahu peserta didik. Rasa ingin tahu tersebut akan segera diperoleh dalam bentuk dukungan visual dan audio sehingga lebih mudah diingat.

b. Afektif

Audio visual untuk tujuan afektif adalah dengan menggunakan media tambahan pada audio visual tersebut seperti film dan video. Film dan video tersebut akan membentuk sikap dengan berbagai keadaan yang dimunculkan. Sebagai contoh, pertentangan dalam film antara kejahatan dan kebaikan akan memunculkan sikap antipati terhadap kejahatan.

c. Psikomotor

Audio visual bila digunakan dengan peralatan yang disimulasikan merupakan media yang sangat efektif untuk menciptakan kondisi dunia yang sebenarnya. Beberapa contoh yang khas adalah simulasi mendeklamasikan puisi, bermain peran, atau berbagai latihan membaca cerpen. Pengenalan audio visual dapat memberikan keterampilan psikomotor dengan berbagai latihan oleh pendidik. Media audio visual membantu mentransfer pengetahuan dalam bentuk realitas nyata dan dapat diputar ulang.

Sudjana (2002: 2) menyatakan beberapa manfaat media audio visual dalam proses belajar peserta didik sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian pendidik tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Sebagai media pembelajaran, audio visual memiliki kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan audio visual daripada media lain dapat memberikan pengalaman langsung berbentuk audio dan visual serta dapat digunakan berulang-ulang dalam latihan. Keterbatasan audio visual dalam kegiatan instruksional

adalah biaya yang dibutuhkan cukup mahal, sarat dengan kerusakan program jika ada kesalahan pengoperasian. Media ini juga memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus untuk menjalankannya.

Suleiman, (1988: 17-18) mengemukakan kelebihan dan keterbatasan audio visual yang digunakan untuk tujuan pendidikan yaitu sebagai berikut.

1) Kelebihan

- a) Media Audio visual mempermudah pendidik dan peserta didik menyampaikan dan menerima materi pembelajaran. Media tersebut dapat menyampaikan informasi yang terkandung dalam materi pelajaran dengan cara yang lebih konkret daripada disampaikan melalui ceramah pendidik.
- b) Media Audio visual dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran, karena audio visual dapat memberikan iklim yang bersifat konkret dengan cara yang lebih menarik.
- c) Media Audio visual dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan.
- d) Audio visual dapat berhubungan dengan peralatan lain seperti *compact disc*, video tape, film rangkai, dan lain-lain dengan basis audio visual.

2) Keterbatasan

- a) Biaya perangkat audio visual relatif mahal.
- b) Memerlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang audio visual untuk menjalankannya.
- c) Walaupun mempunyai relevansi, sebagian besar materi yang ditampilkan pada media audio visual yang tidak langsung mengacu kepada materi pokok yang ada dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada silabus..

Secara umum, keterbatasan-keterbatasan media audio visual yang diungkapkan tersebut dapat diantisipasi oleh penyelenggara dan pelaksana pendidikan. Misalnya, biaya pengadaan media audio visual yang relatif mahal diantisipasi dengan membeli dan menggunakan perangkat yang sederhana (*tape recorder*, *radio*, gambar dinding). Pengetahuan dan keterampilan khusus

menggunakan media audio visual dapat diantisipasi dengan pelatihan-pelatihan yang bersifat sekilas ataupun berjangka.

Materi yang ditampilkan media audio visual tidak langsung mengacu kepada materi pokok yang ada dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dapat diantisipasi dengan menata atau menempatkan materi tersebut secara cermat sewaktu menyusun silabus dan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Materi tersebut dapat dijadikan salah satu contoh dari subtopik pembelajaran jika tidak mempunyai kapasitas yang cukup untuk dijadikan materi utama dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada silabus. Misalnya, dalam silabus kelas VIII semester 1 pada Standar Kompetensi, kegiatan pembelajaran harus mengacu pada “mengapresiasi pementasan drama.” Dalam silabus tersebut, kegiatan pembelajaran yang lebih spesifik dicantumkan pada Kompetensi Dasar “mengevaluasi pemeran tokoh dalam pementasan drama” (Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006). Pendidik dapat menggunakan cuplikan film remaja Indonesia yang berjudul “Oh My God” sebagai latihan menentukan karakter pemeran tokoh dalam pementasan drama. Dalam film tersebut ditampilkan tokoh Tiara yang mempunyai karakter sombong. Dengan kecantikan, kekayaan, dan kepopulerannya, tokoh tersebut tidak mau bergaul dengan siswa lain yang miskin dan tidak populer. Pendidik dapat mengambil cuplikan Tiara dan gengnya mengusir siswa lain di kantin sekolah karena miskin dan tidak populer.

Selain itu, agar materi yang menggunakan media audio visual mengacu kepada materi pokok yang ada dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dibutuhkan keterampilan pendidik untuk menjelaskan hubungan kedua materi tersebut. Misalnya, pada kegiatan pembelajaran merefleksi isi puisi tentang alam untuk peserta didik kelas VII semester 2, pendidik menayangkan video klip lagu *Berita Kepada Kawan* karya Ebiet G. Ade. Sebelum melakukan kegiatan refleksi terhadap lagu tersebut, pendidik terlebih dahulu menjelaskan bahwa merefleksi lirik lagu *Berita Kepada Kawan* karya Ebiet G. Ade tersebut mempunyai kesamaan dengan merefleksi lirik puisi.

## 1.7.2 Kriteria Langkah-langkah Pembelajaran Sastra menggunakan Media Audio Visual di MTs

Sama halnya dengan mata pelajaran yang lain, langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual yang terintegrasi dengan mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi tiga hal, terdiri dari a) perencanaan, b) pelaksanaan, dan c) evaluasi (Departemen Pendidikan Nasional, 2006: 6-15). Berikut ini, diuraikan kriteria langkah-langkah pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual tersebut.

### 1.7.2.1 Perencanaan

Kriteria perencanaan yang akan dilakukan meliputi 1) penyusunan silabus dan 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

1) Penyusunan silabus. Penyusunan silabus harus memuat empat aspek kemampuan bersastra, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek itu merupakan aspek yang terintegrasi dalam pembelajaran walaupun dalam penyajian silabus keempat aspek itu masih dapat dipisahkan.

Penyusunan silabus melalui beberapa tahap, yaitu a) perencanaan, b) pelaksanaan, c) perbaikan, dan d) pemantapan. Perencanaan dalam penyusunan silabus berarti mengumpulkan informasi dan referensi yang sesuai untuk mengembangkan silabus. Pelaksanaan penyusunan silabus berarti mensinkronisasikan dan menuangkan standar isi dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Perbaikan berarti mengaji ulang konsep silabus sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Pemantapan berarti tahap pengajuan hasil perbaikan-perbaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan kurikulum.

Silabus memuat komponen-komponen a) identitas silabus, b) standar kompetensi, c) kompetensi dasar, d) materi pokok pembelajaran, e) kegiatan pembelajaran, f) indikator, g) penilaian, h) alokasi waktu, dan i) sumber belajar.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP merupakan implementasi program pembelajaran yang sebelumnya dituangkan dalam silabus. RPP merupakan pegangan bagi pendidik dalam melaksanakan

pembelajaran baik di kelas, laboratorium, dan lapangan yang berkaitan dengan setiap kompetensi dasar yang dicantumkan dalam silabus. Oleh karena itu, kegiatan yang tertuang di dalam RPP memuat hal-hal yang langsung berkaitan dengan aktivitas pembelajaran dalam upaya pencapaian penguasaan suatu kompetensi dasar. RPP memuat komponen-komponen 1) identitas RPP, 2) standar kompetensi, 3) kompetensi dasar, 4) indikator, 5) alokasi waktu, 6) tujuan pembelajaran, 7) materi pembelajaran, 8) metode pembelajaran, 9) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, 10) sumber belajar, dan 11) penilaian.

#### **1.7.2.2 Pelaksanaan**

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual, diajukan kriteria sebagai berikut.

- 1) Kegiatan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual dapat memberikan bantuan kepada para pendidik agar mereka dapat bekerja dan melaksanakan proses pembelajaran secara profesional sesuai dengan tuntutan kurikulum.
- 2) Materi kegiatan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual memberikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan bagi peserta didik secara lebih konkret dan menarik.
- 3) Pelaksanaan kegiatan pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual mengandung dua unsur penciri yang mencerminkan pengelolaan kegiatan pembelajaran profesional. Kegiatan pembelajaran profesional ditandai tercapainya tujuan pembelajaran yang didukung oleh keterampilan pendidik memilih metode dan memanfaatkan media.

#### **1.7.2.3 Evaluasi**

Data kemajuan belajar peserta didik yang diperoleh dari penilaian tugas-tugas dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs direkam pendidik pada lembaran nilai.

Evaluasi pencapaian kompetensi dasar peserta didik dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs dilakukan berdasarkan indikator. Drost (2003: 20–36) menyatakan bahwa

dalam kegiatan evaluasi, terdapat tiga komponen penting, yang meliputi: (a) teknik evaluasi, (b) bentuk instrumen, dan (c) contoh instrumen.

1) Teknik Evaluasi. Ada beberapa teknik yang dapat dilakukan pendidik dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs yang secara garis besar dapat dikategorikan sebagai teknik tes dan teknik nontes. Arikunto (2003: 23 - 49) menyatakan teknik tes diperoleh dengan memperhatikan prinsip-prinsip berikut ini.

- a) Evaluasi diarahkan untuk mengukur pencapaian indikator pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual.
- b) Evaluasi menggunakan acuan kriteria; peserta didik memperoleh gambaran perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah peserta didik mengikuti proses pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual.
- c) Sistem yang direncanakan adalah sistem evaluasi yang *valid*. *Valid* dalam arti semua indikator pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual dilaksanakan untuk mengetahui hambatan dan kemajuan peserta didik dalam pembelajaran tersebut.
- d) Evaluasi berorientasi pada Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar dan Indikator. Dengan demikian, hasilnya dapat memberikan gambaran mengenai perkembangan pencapaian kompetensi.

2) Bentuk Instrumen. Bentuk instrumen yang dipilih pendidik dalam pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs seharusnya sesuai dengan teknik evaluasinya. Oleh karena itu, bentuk instrumen yang dikembangkan adalah bentuk instrumen:

- a) *tes tulis* berupa tes esai/uraian, isian, dan menjodohkan;
- b) *tes lisan* berupa daftar pertanyaan tentang materi yang ditampilkan pada media audio visual;
- c) *tes unjuk kerja* berupa tes identifikasi, tes simulasi, dan *uji petik kerja produk*, *uji petik kerja prosedur*, atau *uji petik kerja prosedur dan produk*;
- d) *penugasan* berupa tugas kelompok atau tugas rumah.

- e) *observasi* berupa daftar isian untuk tujuan observasi;
- f) *wawancara* dengan menggunakan pedoman wawancara;
- g) *portofolio* berupa dokumen pekerjaan, karya, dan atau prestasi peserta didik; dan
- h) *evaluasi diri* dengan menggunakan lembar evaluasi diri.

3) Contoh Instrumen. Setelah ditetapkan bentuk instrumennya, selanjutnya dibuat contohnya. Contoh instrumen dapat dituliskan di dalam kolom matriks silabus yang tersedia. Namun, apabila dipandang hal itu menyulitkan karena kolom yang tersedia tidak mencukupi, selanjutnya contoh instrumen evaluasi diletakkan di dalam lampiran tersendiri.

### **1.8 Sistematika Penyajian**

Tulisan ini tersusun dalam empat bab. Setiap bab akan dirinci seperti berikut ini.

Bab 1 Pendahuluan, meliputi (1) latar belakang, (2) metode penulisan, (3) sumber materi, (4) manfaat penulisan, (5) studi yang relevan, (6) kajian teori, dan (7) sistematika penyajian.

Bab 2 berisi analisis terhadap materi-materi pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs.

Bab 3 berisi uraian penyusunan silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pembelajaran sastra dengan menggunakan media audio visual di MTs

Bab 4 berisi deskripsi singkat pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam karya akhir.