

**ANALISIS KESULITAN DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA  
PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA MAHASISWA  
FKIP UNA**

**Oleh:**

**Wan Nurul Atikah Nasution<sup>1</sup>, Khairun Nisa<sup>2</sup>**

Dosen Universitas Asahan

E-mail:<sup>1</sup>wannurul.atikah@ymail.com, <sup>2</sup>nisakhairun2206@gmail.com

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kesulitan yang dihadapi mahasiswa FKIP UNA dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Adapun target luaran dalam penelitian ini adalah artikel ilmiah yang dimuat di jurnal ber-ISSN UNA serta dijadikan sebagai buku ajar pada mata kuliah media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Asahan. Objek dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa semester IV Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Asahan sebanyak 80 orang. Pelaksanaan penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan Januari 2018 sampai Desember 2018. Pendekatan penelitian yang digunakan berupa penelitian studi kasus. Sumber data dalam penelitian ini berupa hasil karya mahasiswa dalam membuat media pembelajaran pada bidang studi Bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Model analisis data yang digunakan adalah analisis model interaktif. Berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa nilai rata-rata kemampuan mahasiswa sebanyak 80 orang adalah 85,09, modus diperoleh 80, median diperoleh 86,5, varians diperoleh 24,72, SD diperoleh 4,97, nilai tertinggi diperoleh 94, dan nilai terendah diperoleh 75. Berdasarkan hasil data persepsi mahasiswa maka ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi mahasiswa yaitu: (1) Sulitnya mencari ide dalam menentukan media yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia, sehingga materi yang disampaikan tidak sesuai dengan media yang ditampilkan karena tidak semua media dapat dikaitkan; (2) Kurangnya waktu, sarana, prasarana, dan biaya dalam pembuatan media; (3) Kurangnya pemahaman materi, kreativitas, dan kepercayaan diri sebagai (calon) guru dalam membuat media pembelajarang yang menarik; (4) Kurangnya bahan rujukan yang tepat sebagai acuan mahasiswa dalam memahami media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

**Kata kunci** : media pembelajaran, bahasa dan sastra Indonesia

***Abstract***

*This study aims to analyze the difficulties faced by students of FKIP UNA in developing learning media for Indonesian Language and Literature. The output targets in this study are scientific articles published in the ISSN UNA journal and*

*used as textbooks in the subjects of Indonesian Language and Literature learning media. This research was carried out at Asahan University. Objects in this study were all fourth semester students of the Indonesian Language and Literature Education Study Program at Asahan University as many as 80 people. The implementation of this research is planned to be carried out in January 2018 to December 2018. The research approach used is in the form of case study research. The source of data in this study is the work of students in making learning media in the field of Indonesian language studies. Data collection techniques include data collection, data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The data analysis model used is interactive model analysis. Based on the results of the study found that the average value of student ability as much as 80 people is 85.09, mode is obtained 80, median obtained 86.5, variance obtained 24.72, SD obtained 4.97, the highest value obtained 94, and the lowest value obtained 75. Based on the results of student perception data, there were found some difficulties faced by students, namely: (1) Difficulty in finding ideas in determining the media that is in accordance with Indonesian language material, so that the material presented is not in accordance with the media displayed because not all media can be linked; (2) Lack of time, facilities, infrastructure and costs in making media; (3) Lack of understanding of material, creativity, and self-confidence as (prospective) teachers in making interesting learning media; (4) Lack of appropriate reference material as a reference for students in understanding the Indonesian language and literature learning media.*

**Keywords** : *learning media, Indonesian language and literature*

## **PENDAHULUAN**

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih

media pembelajaran, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan siswa termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Dalam dunia pendidikan, Sadiman menyatakan bahwa, "Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Hamalik (2011) menyatakan bahwa, "Media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan *interest* antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah."

Khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia, media yang digunakan pun beragam. Guru bahasa Indonesia harus dapat memadupadankan media apa yang sesuai untuk materi cerpen, materi

puisi, materi pidato, dan materi Bahasa Indonesia lainnya. Misalnya, media audiovisual dalam pembelajaran menulis cerpen.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2007: 3) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media mempunyai peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media, informasi dapat disampaikan dengan baik oleh pendidik. Guru tidak hanya melisankan (menceramahkan) informasi saja, tapi memberikan media agar siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi.

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru,

membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2013: 19).

Apakah langkah-langkah dalam pengembangan media? Secara umum dapat dirinci sebagai berikut: (1) identifikasi kebutuhan dan karakteristik siswa; (2) Perumusan tujuan instruksional (*instructional objective*); (3) perumusan butir-butir materi yang terperinci; (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan; (5) menuliskan naskah media; (6) merumuskan instrumen tes dan revisi.

Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman, dkk (2013: 99), antara lain adalah sebagai berikut: (1) Analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat. (2) Merumuskan tujuan intruksional (*instructional objective*). Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan instruksional itu benar-benar harus menyatakan adanya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu

menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur. (3) Merumuskan butir-butir materi. Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak. (4) Mengembangkan alat pengukur keberhasilan. Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau *checklist* perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya. (5) Menulis naskah media. Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi

media. (6) Mengadakan tes dan revisi. Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

Mahasiswa prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan merupakan calon guru bahasa Indonesia. Sesuai dengan mata kuliah yang diikuti, yaitu "Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia" pada mahasiswa semester empat, mahasiswa dituntut untuk mampu mengembangkan media yang akan digunakan ke dalam materi bahasa Indonesia. Mahasiswa ditugaskan untuk membuat sendiri medianya, kemudian diaplikasikan dalam menyampaikan materi pelajaran Bahasa Indonesia.

Namun pada kenyataannya, ketika peneliti mengamati mata kuliah tersebut, mahasiswa merasa kesulitan dalam membuat media, bahkan peneliti sudah memberikan materi, tapi mahasiswa tidak dapat

menemukan media apa yang sesuai. Peneliti tertarik dengan pertanyaan, “Kenapa mahasiswa kesulitan dalam membuat media, sementara sebagai calon guru bahasa Indonesia, mahasiswa wajib memahami media apa yang harus digunakan? Kalau tidak dapat memahami dengan baik, bagaimana siswanya bisa memahami materi yang diajarkan?”

Dengan menganalisis kesulitan-kesulitan yang ada, maka dapat menjadi panduan bagi mahasiswa untuk dapat mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dengan baik. Dan diaplikasikan ke dalam proses belajar mengajar sehingga peserta didik dapat memahami materi dengan sebaik-baiknya. Berdasarkan perkiraan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian “Analisis Kesulitan dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mahasiswa FKIP UNA”, dengan rumusan masalah bagaimanakah kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran mahasiswa FKIP UNA?

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mahasiswa FKIP UNA dengan manfaat, yaitu: (1) Sebagai bahan rujukan mahasiswa maupun peneliti lain sebagai penelitian yang relevan. (2) Sebagai bahan acuan kepada dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dalam menemukan kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mengembangkan media

pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sehingga mahasiswa mampu membuat media pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. (3) Sebagai dasar bagi tim peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap masalah-masalah yang ditemukan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus berupaya menelaah sebanyak mungkin dan mengenai subjek yang diteliti, kemudian diuraikan secara terinci, dengan mempelajari semaksimal mungkin seorang individu, suatu kelompok, atau suatu kejadian. Penelitian tersebut bertujuan memberikan pandangan yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang akan diteliti (Mulyana, 2006: 201).

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus karena bertujuan untuk menganalisis kesulitan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya bidang pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Tahap-tahap yang dilakukan dalam pelaksanaan penelitian ini, yaitu: (1) Tahap Perencanaan. Tahap perencanaan meliputi: penyusunan proposal penelitian dan merancang instrumen penelitian. (2) Tahap Pelaksanaan. Tahap pelaksanaan meliputi kegiatan pengambilan data kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia mahasiswa semester IV prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia. (3) Tahap Penyelesaian.

Tahap ini mencakup proses analisis data dan penyusunan laporan penelitian.

Data yang diperlukan antara lain: (1) data persepsi mahasiswa tentang kesulitan yang dihadapi mahasiswa selama mengembangkan media, (2) data mengenai kemampuan mahasiswa mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil karya media pembelajaran mahasiswa.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif adalah suatu analisis data kualitatif yang terdiri dari tiga alur kegiatan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Sutopo, 2006: 114-116). Teknik analisis data tersebut sesuai dengan yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman (dalam Sutopo, 2006: 120), yaitu: (1) pengumpulan data, (2) reduksi data, (3) penyajian data (*display* data), dan (4) penarikan simpulan/verifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah (1) Data hasil kemampuan mengembangkan media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia dan (2) Data hasil persepsi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia.

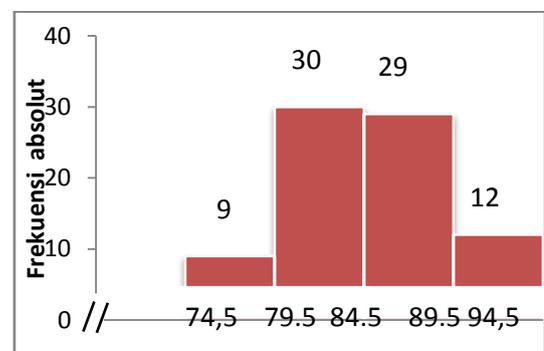
Berdasarkan data tersebut diperoleh hasil sebagai berikut:

(1) Data hasil kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah nilai yang diperoleh mahasiswa setelah membuat media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Data kemampuan mengembangkan media memiliki skor tertinggi 94 dan skor terendah 75, *mean* (skor rata-rata) 85,09 ; *varians* data ini adalah 24,72; standar deviasi sebesar 4,97; *modus* (skor yang memiliki frekuensi terbanyak) data ini adalah 80; dan *median* (skor tengah) data ini adalah 86,5.

Tabel distribusi frekuensi dan histogram frekuensi skor kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai berikut:

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Skor Kemampuan Mengembangkan Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**

Kelas Interval	$f_{\text{absolut}}$	$F_{\text{relatif}} (\%)$
75-79	9	11,25
80-84	30	37,5
85-89	29	36,25
90-94	12	15
<b>Jumlah</b>	<b>80</b>	<b>100</b>



**Bagan 1. Histogram Frekuensi Skor Kemampuan Mengembangkan Media**

## **Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia**

(2) Berdasarkan data hasil persepsi mahasiswa yang diperoleh **dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia** maka ditemukan beberapa kesulitan yang dihadapi mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia, yaitu: 1) Sulitnya mencari ide dalam menentukan media yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia, sehingga materi yang disampaikan tidak sesuai dengan media yang ditampilkan; 2) Kurangnya waktu dalam membuat media pembelajaran; 3) Kurangnya sarana dalam pembuatan media; 4) Kurangnya prasarana dalam pembuatan media; 5) Kurangnya biaya dalam pembuatan media; 6) Kurangnya kreativitas sebagai (calon) guru dalam membuat media pembelajarang yang menarik; 7) Tidak semua media pembelajaran dan materi Bahasa Indonesia dapat dikaitkan; 8) Kurangnya memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia; 9) Kurangnya kepercayaan diri sebagai seorang (calon) guru; 10) Kurangnya bahan rujukan yang tepat sebagai acuan mahasiswa dalam memahami media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

### **SIMPULAN**

Data hasil kemampuan mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah nilai yang diperoleh mahasiswa setelah membuat media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. Data kemampuan

mengembangkan media memiliki skor tertinggi 94 dan skor terendah 75, *mean* (skor rata-rata) 85,09 ; *varians* data ini adalah 24,72; standar deviasi sebesar 4,97; *modus* (skor yang memiliki frekuensi terbanyak) data ini adalah 80; dan *median* (skor tengah) data ini adalah 86,5.

Adapun kesulitan yang ditemukan dalam mengembangkan media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia adalah: 1) Sulitnya mencari ide dalam menentukan media yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia, sehingga materi yang disampaikan tidak sesuai dengan media yang ditampilkan karena tidak semua media dapat dikaitkan; 2) Kurangnya waktu, sarana, prasarana, dan biaya dalam pembuatan media; 3) Kurangnya pemahaman materi, kreativitas, dan kepercayaan diri sebagai (calon) guru dalam membuat media pembelajarang yang menarik; 4) Kurangnya bahan rujukan yang tepat sebagai acuan mahasiswa dalam memahami media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- H.B. Sutopo. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Mulyana, Deddy. 2006. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sadiman, Arief S., dkk. 2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.