

IDAWATI_Buku_Metodologi Bahasa Indonesia

Submission date: 28-Nov-2023 02:30PM (UTC+0700)

Submission ID: 2240641581

File name: Buku_Metodologi_Bahasa_Indonesia.pdf (1.99M)

Word count: 36767

Character count: 246930

Dr. Idawati, M.Pd.

METODOLOGI BAHASA INDONESIA



Penulis : Dr. Idawati, S.Ag., M.Pd.
Layout : Tim KPRI
Desain Cover : Fahrudin

Dicetak oleh:

KPRI U⁶⁰N RF

Jl. KH. Prof KH Zainal Abidin Fikri KM 3,5 Palembang

54⁵⁴takan I : Januari 2021

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang pada penulis

All right reserved

ISBN:

26

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis Panjatkan ke Hadirat Allah Yang Maha Kuasa, karena berkat limpahan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun buku ini tepat pada waktunya. Buku ini membahas tentang Pentingnya Belajar dan Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan dan Ruang Lingkupnya. Dalam penyusunan buku ini, penulis banyak mendapat tantangan dan hambatan akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak tantangan itu bisa teratasi. Olehnya itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca sangat penulis harapkan untuk penyempurnaan buku ini

Palembang, 22 Juni 2022

Penulis

Dr. Idawati, S.Ag., M.Pd

NIP. 197112202011012001

50

iii

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iv
BAB 1	1
3 KONSEP METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA	1
A. Pengertian Pendekatan, Metode, Teknik, dan Strategi	1
B. Jenis-Jenis Pendekatan, Metode, dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia	3
BAB 2	20
42 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN.....	20
A. Pengertian RPP	20
B. Prinsip Penyusunan RPP	21
C. Komponen Dan Format RPP	23
BAB 3	28
PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.....	28
DAN PENERAPANNYA DALAM LINGKUP PENDIDIKAN	28
A. Latar Belakang Multimedia	28
B. Media dan iMultimedia iPembelajaran	33
C. Multimedia iInteraktif.....	35
D. Model iPembelajaran iBerdasarkan iMultimedia iInteraktif	36
E. Mahasiswa	37

F. Generasi iDigital iDi iEra iIndustri	37
G. Penerapan Multimedia Dalam Lingkup Pendidikan	38
BAB 4	40
30 PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA BAGI PENDIDIK DALAM Mendukung Proses Pengajaran Sekolah Dasar	40
A. 1 Kegunaan Media Sebagai Alat Penjelasan Materi Dalam Proses Pembelajaran	40
B. Nilai dan Kegunaan Media Pengajaran	41
C. Ragam dan Cara Memilih Media Pembelajaran	44
D. Penggunaan Media Grafis Sebagai Media Pembelajaran	51
E. Penggunaan Media Tiga Dimensi Sebagai Media Pengajaran	52
F. 1 Pemanfaatan Media Overhead Projector (OHP) Sebagai Media Pengajaran	52
G. Penggunaan Media Audio Sebagai Media Pengajaran	53
H. Kegunaan Lingkungan Alam Sebagai Media Alat Pembelajaran. ..	56
BAB 5	61
PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA 40 INTERAKTIF DALAM Pembelajaran Jarak Jauh (DARING) PADA MASA COVID-19	61
A. Multimedia Interaktif Pembelajaran	61
B. Manfaat Multimedia Interaktif Pembelajaran	65
C. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran	66
D. Komputer Sebagai Multimedia Pembelajaran	67
31 E. Kegunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar	70

F. Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Masa Covid 19	72
BAB 6.....	76
BAHASA GAUL MERUPAKAN BENTUK KREATIVITAS ANAK MUDA.....	76
A. Bahasa Gaul sebagai Bentuk Kreativitas Anak Muda.....	76
B. Ciri-ciri Mendasar Bahasa Gaul	77
C. Faktor Pendukung kreativitas dalam berbahasa anak muda	81
BAB 7.....	84
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI SARANA BELAJAR PESERTA DIDIK	84
A. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	84
B. Pengertian, Jenis, dan Peran Sarana Belajar	86
C. Multimedia Berbasis Komputer.....	90
D. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran	95
E. Fungsi Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran	96
F. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Berbasis komputer.....	97
G. Contoh Penerapan dan Penggunaa Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran	99
PERANAN KESENIAN DAN BUDAYA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH	101
A. Pengertian Seni dan Budaya	101
B. Bentuk bidang seni seni: ::::	103
C. Pengertian Pendidikan Karakter	104

D.	Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter Bangsa	105
E.	Peran Kesenian dan Kebudayaan Dalam Pendidikan Karakter	106
F.	Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Budaya di Sekolah	107
a.	Menjaga budaya warisan Indonesia	110
b.	Menolong seseorang untuk menentukan fungsi dirinya di masyarakat. 110	
c.	Menggabungkan bermacam-macam latar belakang seorang ke dalam cakupan kebudayaan yang lebih besar.	110
d.	Menjadi sumber inovasi sosial. Dengan penjelasan diatas langkah tersebut, memberikan gambaran hubungan antara suatu hubungan yang berguna dengan pendidikan dan kebudayaan yang memiliki dua keadaan yang istimewa seperti:	110
e.	Reflektif, berprosesnya suatu kebudayaan merupakan gambaran suatu pendidikan.	110
f.	Progresif, pendidikan haruslah membawa kemajuan, dengan diberlakukannya pembaharuan serta inovasi yang hendak dicapai.....	110
G.	Cara Yang Tepat Dalam Membangun Suatu Karakter Dalam Seni Budaya.....	111
H.	Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa	114
I.	Jenis Kesenian yang Membangun Karakter	116
BAB 9.....		119
A.	Media Pendidikan	119
B.	Media Pendidikan sebagai Sarana Komunikasi.....	121
C.	Kegunaan Media Pendidikan	123

D.	Lingkungan Media Pendidikan	123
E.	Karakteristik Media	124
F.	Pentingnya Multimedia dalam Lingkungan Pendidikan	128
BAB 10.	132
EKSISTENSI BAHASA INDONESIA PADA ZAMAN PEMERINTAHAN		
ORDE BARU		
A.	Sejarah dan Peristiwa-peristiwa Penting Bahasa Indonesia	132
B.	Perkembangan Bahasa Indonesia Pada Zaman Orde Baru	134
C.	Politisasi Bahasa Indonesia Pada Zaman Orde Baru	139
BAB 11.	143
A.	Bahasa Intelektual.....	143
B.	Manfaat Berbahasa Intelektual	144
C.	Ciri Khas Seseorang Berbahasa Intelektual.....	147
D.	Metode Memahami Bahasa Intelektual	150
BAB 12.	155
BAHASA SEBAGAI PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER		
BANGSA		
A.	Pengertian Bahasa.....	155
B.	Peran Bahasa Dalam Karakter	155
C.	Etika Berbahasa Yang Baik	157
D.	Bahasa Ciri Khas Bangsa	158
E.	Pengertian Budaya	159
F.	Hubungan Budaya Dan Karakter	160

G. Pengertian Pendidikan Karakter	161
H. Peranan Pendidikan Karakter Dalam Kemajuan Bangsa.....	162
I. Manfaat Dari Belajar Pendidikan Karakter	163
DAFTAR PUSTAKA	193

BAB 1

KONSEP METODOLOGI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA

A. Pengertian Pendekatan, Metode, Teknik, dan Strategi

Banyak yang tidak memahami perbedaan antara pendekatan, teknik, dan strategi. Sebelum kita mengkaji perbedaan antara ketiga hal di atas, terlebih dahulu Untuk mulai dengan kita berbicara tentang pentingnya model pembelajaran. Model pembelajaran adalah jenis penemuan yang digariskan dari awal sampai akhir diperkenalkan secara eksplisit oleh pendidik di kelas. Dalam model pembelajaran terdapat prosedur untuk mencapai kemampuan siswa dengan pendekatan, strategi, dan metode sedang belajar. Semua hal dipertimbangkan, berikut adalah survei singkat tentang perbedaan dalam kata-kata itu.

Pendekatan dapat dicirikan sebagai tahap awal atau perspektif kita terhadap pengalaman yang berkembang. Pendekatan yang berfokus pada pendidik berkurang sistem bimbingan langsung, pembelajaran logis atau pembelajaran interpretatif. Sementara itu, itulah pendekatan pembelajarannya fokus belajar mengurangi wahyu dan meminta metodologi pembelajaran terlebih lagi, prosedur pembelajaran induktif (Sanjaya, 2008:127).

Strategi adalah gambaran dari metodologi. Satu metodologi dapat diubah menjadi strategi yang berbeda. Strategi adalah metodologi pembelajaran memusatkan perhatian pada pencapaian tujuan. Menampilkan metode dan strategi adalah gambaran strategi pembelajarannya. Metode adalah cara untuk mewujudkannya seseorang untuk melakukan strategi. Misalnya, bagaimana apa yang harus dilakukan

agar strategi bicara selesai berjalan dengan sungguh-sungguh dan produktif? Sepanjang garis ini, sebelum seseorang melakukannya siklus bicara harus fokus pada keadaan dan keadaan. Strateginya adalah gaya individu dalam menyelesaikan strategi atau teknik tertentu. Sistem digunakan untuk memperoleh prestasi atau kemajuan dalam mencapai tujuan. Sistem pembelajaran dapat diartikan sebagai susunan yang berisi tentang perkembangan latihan yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan instruktif tertentu (J.R. David dalam Sanjaya, 2008:126). Selain itu, masuk akal bahwa teknik belajar adalah Gerakan penemuan yang harus diselesaikan oleh pengajar dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dapat dicapai dengan sungguh-sungguh dan mahir (Kemp dalam Sanjaya, 2008:126).

Istilah metodologi banyak digunakan dalam berbagai pengaturan dengan berbagai implikasi ekuivalen secara terus menerus. Berkenaan dengan menunjukkan sistem dapat dicirikan sebagai contoh umum kegiatan siswa pengganti dalam latihan tanda mendidik (Ahmad Rohani, 2004: 32). Untuk sementara, Joyce dan Weil lebih gembira menggunakan istilah menunjukkan model sebagai lawan menggunakan prosedur mendidik (Joyce dan Weil dalam Rohani, 2004:33).

Nana Sudjana memahami bahwa sistem pertunjukan (pengajaran) adalah

“strategi” yang dilakukan oleh pendidik dalam melengkapi pengalaman mendidik dan menumbuhkan (mendidik) untuk mempengaruhi siswa (siswa) untuk berprestasi menunjukkan tujuan dengan lebih nyata dan efektif (Nana Sudjana dalam Rohani, 2004:34). Jadi menurut Nana Sudjana, sistem pendidikannya adalah untuk mengajar eksekusi, sebagai aktivitas asli atau keputusan instruktur sendiri pada saat menunjukkan mengingat tanda-tanda di unit contoh. Mengingat penilaian di atas, sangat

mungkin beralasan bahwa metodologi pembelajaran harus berisi klarifikasi strategi/metodologi dan strategi yang digunakan selama pengalaman pendidikan. Dengan kata-kata Kemudian lagi, sistem pembelajaran memiliki makna yang lebih luas daripada teknik pembelajaran juga, prosedur. Ini menyiratkan bahwa strategi/metode dan prosedur pembelajaran adalah bagian dari teknik belajar. Dari strategi, metode pembelajaran diterapkan, asli, dan pada dasarnya di wali kelas selama pembelajaran terjadi.

B. Jenis-Jenis Pendekatan, Metode, dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Jenis-jenis Pendekatan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pendekatan pembelajaran bahasa Indonesia dalam tulisan ini dibatasi pada empat macam pendekatan, yaitu pendekatan whole language, pendekatan kontekstual, pendekatan komunikatif, dan pendekatan integratif.

a. Pendekatan Kontekstual

Metodologi yang relevan mengharapkan bahwa otak biasanya mencari pentingnya pengaturan sesuai dengan keadaan sebenarnya dari keadaan seseorang saat ini melalui hubungan mencari cek dan memuaskan. Melalui koordinasi materi apa yang diwujudkan dengan pertemuan sehari-hari siswa akan menciptakan basis informasi dari atas ke bawah. Siswa akan benar-benar ingin menggunakan informasi untuk mengurus isu-isu baru yang orang miskin telah dia telah dihadapkan dengan memperluas pengalaman dan informasinya.

Siswa seharusnya mengarang wawasan mereka yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dengan mengikuti

topik yang telah didapat di sekolah. Nathan Gage dalam Brown mencirikan mendidik sebagai berikut, "Mendidik adalah membimbing dan bekerja dengan belajar, memberdayakan siswa untuk belajar, memilah kondisi untuk belajar" (H. Douglas Brown, 1994:7) membimbing dan bekerja dengan memahami memberdayakan siswa untuk belajar, membuat kondisi belajar.

Definisi di atas menunjukkan bahwa pendidikan tidak dapat dipisahkan dari sedang belajar. Mendidik adalah tindakan yang dilakukan oleh pendidik untuk bekerja dengan siswa dalam pengalaman yang berkembang. Menginstruksikan adalah latihan yang membutuhkan asosiasi siswa. Dengan cara yang sama dengan mempelajari metodologi yang relevan terfokus.

Dalam metodologi yang relevan, ada delapan bagian yang harus diselesaikan, khususnya: 1) Membuat asosiasi yang signifikan, 2) melakukan pekerjaan yang signifikan, 3) memimpin pembelajaran mandiri, 4) Kerjasama 5) berpikir kritis dan kreatif, 6) membantu individu untuk tumbuh dan berkembang, 7) mencapai standar yang tinggi, 8) menggunakan penilaian autentik (Elaine B. Johnson, 2007:65-66).

Terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran yang menggunakan CTL:

1) Dalam CTL pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (activating knowledge). Artinya, apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari.

Dengan demikian, pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

- 2) Pembelajaran yang kontekstual adalah pembelajaran dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (acquiring knowledge). Pengetahuan baru itu dapat diperoleh dengan cara deduktif. Artinya, pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan kemudian memperhatikan detailnya.
- 3) Pemahaman pengetahuan (understanding knowledge) berarti pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal, melainkan untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman tersebut (applying knowledge). Artinya, pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata.
- 5) Melakukan refleksi (reflecting knowledge) terhadap strategi pengembangan pengetahuan. Hal ini dilakukan sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.

b. Pendekatan Komunikatif

Pendekatan komunikatif adalah suatu pendekatan yang bertujuan untuk membuat kompetensi komunikatif sebagai tujuan pembelajaran bahasa, juga mengembangkan prosedur-prosedur bagi pembelajaran 4 keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis), mengakui dan menghargai saling ketergantungan bahasa.

Ciri utama pendekatan komunikatif adalah adanya 2 kegiatan yang saling berkaitan erat, yakni adanya kegiatan-kegiatan komunikatif fungsional (functional communication activities) dan kegiatan-kegiatan yang sifatnya interaksi sosial (social interaction activities). Kegiatan komunikatif fungsional terdiri atas 4 hal, yakni: a) mengolah informasi; b) berbagi dan mengolah informasi; c) berbagi informasi dengan kerja sama terbatas; dan d) berbagi informasi dengan kerja sama tak terbatas. Kegiatan interaksi sosial terdiri atas 6 hal, yakni: a) improvisasi lakon-lakon pendek yang lucu; b) aneka simulasi; c) dialog dan bermain peran; d) sidang-sidang konversasi; e) diskusi; dan f) berdebat.

Ada delapan aspek yang berkaitan erat dengan pendekatan komunikatif (David Nunan, 1989, dalam Solchan T.W., dkk. 2001:66), yaitu:

- 1) Teori Bahasa Pendekatan Komunikatif berdasarkan teori bahasa menyatakan bahwa pada hakikatnya bahasa adalah suatu sistem untuk mengekspresikan makna, yang menekankan pada dimensi semantik dan komunikatif daripada ciri-ciri gramatikal bahasa. Oleh karena itu, yang perlu ditonjolkan adalah interaksi dan komunikasi bahasa, bukan pengetahuan tentang bahasa.
- 2) Teori belajar yang cocok untuk pendekatan ini adalah teori pemerolehan bahasa kedua secara alamiah.
- 3) Tujuan mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (kompetensi dan performansi komunikatif).

- 4) Silabus harus disusun searah dengan tujuan pembelajaran dan tujuan yang dirumuskan dan materi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan siswa.
- 5) Tipe kegiatan tukar menukar informasi, negosiasi makna atau kegiatan lain yang bersifat riil.
- 6) Peran guru fasilitator proses komunikasi, partisipan tugas dan tes, penganalisis kebutuhan, konselor, dan manajer proses belajar. g. Peran siswa pemberi dan penerima, sehingga siswa tidak hanya menguasai bentuk bahasa, tapi juga bentuk dan maknanya.
- 7) Peranan materi pendukung usaha meningkatkan kemahiran berbahasa dalam tindak komunikasi nyata.

12

c. Pendekatan Whole Language

Whole language adalah suatu pendekatan pembelajaran bahasa yang menyajikan pembelajaran bahasa secara utuh atau tidak terpisah-pisah. (Edelsky, 1991; Froese, 1990; Goodman, 1986; Weafer, 1992, dalam Santosa, 2004). Para ahli whole language berkeyakinan bahwa bahasa merupakan satu kesatuan (whole) yang tidak dapat dipisah-pisah (Rigg, 1991). Oleh karena itu, pengajaran keterampilan berbahasa dan komponen bahasa seperti tata bahasa dan kosakata disajikan secara utuh bermakna dan dalam situasi nyata atau otentik. Pengajaran tentang penggunaan tanda baca, umpamanya, diajarkan sehubungan dengan pembelajaran keterampilan menulis. Demikian juga pembelajaran membaca dapat diajarkan bersamaan dengan pembelajaran berbicara, pembelajaran sastra dapat disajikan bersamaan dengan pembelajaran membaca dan menulis ataupun

berbicara. Selain itu, dalam pendekatan whole language, pembelajaran bahasa dapat juga disajikan sekaligus dengan materi pelajaran lain, umpamanya bahasa-matematika, bahasa-IPS, bahasa-sains, bahasa-agama.

Ada 7 ciri whole language:

- 1) Ada yang menerapkan whole language penuh dengan barang cetakan. Barang-barang tersebut kabinet dan sudut belajar. Poster hasil kerja siswa menghiasi dinding dan bulletin board. Karya tulis siswa dan chart yang dibuat siswa menggantikan bulletin board yang dibuat oleh guru. Salah satu sudut kelas diubah menjadi perpustakaan yang dilengkapi berbagai jenis buku (tidak hanya buku teks), majalah, koran, kamus, buku petunjuk dan berbagai barang cetak lainnya.
- 2) Siswa belajar melalui model atau contoh. Guru dan siswa bersama-sama melakukan kegiatan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara.
- 3) Siswa bekerja dan belajar sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- 4) Siswa berbagi tanggung jawab dalam pembelajaran. Peran guru di kelas whole language hanya sebagai fasilitator dan siswa mengambil alih beberapa tanggung jawab yang biasanya dilakukan oleh guru.
- 5) Siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran bermakna. Dalam hal ini interaksi guru adalah multiarah.
- 6) Siswa berani mengambil risiko dan bebas bereksperimen. Guru tidak mengharap

kesempurnaan, yang penting adalah respon atau jawaban yang diberikan siswa dapat diterima.

- 7) Siswa mendapat balikan (feed back) positif baik dari guru maupun temannya. Konferensi antara guru dan siswa memberi kesempatan pada siswa untuk melakukan penilaian diri dan melihat perkembangan diri. Siswa yang mempresentasikan hasil tulisannya mendapatkan respon positif dari temannya. Hal ini dapat membangkitkan rasa percaya diri.

4 **d. Pendekatan Integratif**

Integratif Pendekatan Integratif dapat dimaknakan sebagai pendekatan yang menyatukan beberapa aspek ke dalam satu proses. Integratif terbagi menjadi interbidang studi dan antarbidang studi. Interbidang studi artinya beberapa aspek dalam satu bidang studi diintegrasikan. Misalnya, mendengarkan diintegrasikan dengan berbicara dan menulis. Menulis diintegrasikan dengan berbicara dan membaca. Materi kebahasaan diintegrasikan dengan keterampilan bahasa.

Integratif antarbidang studi merupakan pengintegrasian bahan dari beberapa bidang studi. Misalnya, bahasa Indonesia dengan matematika atau dengan bidang studi lainnya. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, integratif interbidang studi lebih banyak digunakan. Saat mengajarkan kalimat, guru tidak secara langsung menyodorkan materi kalimat ke siswa tetapi diawali dengan membaca atau yang lainnya. Perpindahannya diatur secara tipis. Bahkan, guru

yang pandai mengintegrasikan penyampaian materi dapat menyebabkan siswa tidak merasakan perpindahan materi.

7

2. Jenis-jenis Metode Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Metode Komunikatif

Desain yang bermuatan komunikatif harus mencakup semua keterampilan berbahasa. Setiap tujuan diorganisasikan ke dalam pembelajaran. Setiap pembelajaran dispesifikan ke dalam tujuan konkret yang merupakan produk akhir. Sebuah produk di sini dimaksudkan sebagai sebuah informasi yang dapat dipahami, ditulis, diutarakan, atau disajikan ke dalam nonlinguistis. Sepucuk surat adalah sebuah produk. Demikian pula sebuah perintah, pesan, laporan, atau peta, juga merupakan produk yang dapat dilihat dan diamati.

Dengan begitu, produk-produk tersebut dihasilkan melalui penyelesaian tugas yang berhasil. Contohnya menyampaikan pesan kepada orang lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan itu dapat dipecah menjadi (a) memahami pesan, (b) mengajukan pertanyaan untuk menghilangkan keraguan, (c) mengajukan pertanyaan untuk memperoleh lebih banyak informasi, (d) membuat catatan, (e) menyusun catatan secara logis, dan (f) menyampaikan pesan secara lisan. Dengan begitu, untuk materi bahasan penyampaian pesan saja, aktivitas komunikasi dapat terbangun secara menarik, mendalam, dan membuat siswa lebih intensif.

b. Metode Audiolingual

Metode audiolingual sangat mengutamakan drill (pengulangan). Metode itu muncul karena terlalu lamanya

waktu yang ditempuh dalam belajar bahasa target. Padahal untuk kepentingan tertentu, perlu penguasaan bahasa dengan cepat. Dalam audiolingual yang berdasarkan pendekatan struktural itu, bahasa yang diajarkan dicurahkan pada lafal kata, dan pelatihan pola-pola kalimat berkali-kali secara intensif. Guru meminta siswa untuk mengulang-ulang sampai tidak ada kesalahan.

Langkah-langkah yang biasanya dilakukan adalah (a) penyajian dialog atau teks pendek yang dibacakan guru berulang-ulang dan siswa menyimak tanpa melihat teks yang dibaca, (b) peniruan dan penghafalan teks itu setiap kalimat secara serentak dan siswa menghafalkannya, (c) penyajian kalimat dilatihkan dengan pengulangan, (d) dramatisasi dialog atau teks yang dilatihkan kemudian siswa memperagakan di depan kelas, dan (e) pembentukan kalimat lain yang sesuai dengan yang dilatihkan

c. Metode Langsung

Metode langsung berasumsi bahwa belajar bahasa yang baik adalah belajar yang langsung menggunakan bahasa secara intensif dalam komunikasi. Tujuan metode langsung adalah penggunaan bahasa secara lisan agar siswa dapat berkomunikasi secara alamiah seperti penggunaan bahasa Indonesia di masyarakat. Siswa diberi latihan-latihan untuk mengasosiasikan kalimat dengan artinya melalui demonstrasi, peragaan, gerakan, serta mimik secara langsung

d. Metode Produktif

Metode produktif diarahkan pada berbicara dan menulis. Siswa harus banyak berbicara atau menuangkan gagasannya. Dengan menggunakan metode produktif diharapkan siswa dapat menuangkan gagasan yang terdapat dalam pikirannya ke dalam keterampilan berbicara dan menulis secara runtun. Semua gagasan yang disampaikan dengan menggunakan bahasa yang komunikatif.

e. Metode Parsipitori

9 Metode pembelajaran partisipatori lebih menekankan keterlibatan siswa secara penuh. Siswa dianggap sebagai penentu keberhasilan belajar. Siswa didudukan sebagai subjek belajar. Dengan berpartisipasi aktif, siswa dapat menemukan hasil belajar. Guru hanya bersifat sebagai pemandu atau fasilitator. Dalam metode partisipatori siswa aktif, dinamis, dan berlaku sebagai subjek. Namun, bukan berarti guru harus pasif, tetapi guru juga aktif dalam memfasilitasi belajar siswa dengan suara, gambar, tulisan dinding, dan sebagainya. Guru berperan sebagai pemandu yang penuh dengan motivasi, pandai berperan sebagai moderator dan kreatif. Konteks siswa menjadi tumpuan utama

f. Metode Kuantum

Quantum Learning (QL) merupakan metode pendekatan belajar yang bertumpu dari metode Freire dan Lozanov. QL mengutamakan kecepatan belajar dengan cara partisipatori peserta didik dalam melihat potensi diri dalam kondisi penguasaan diri. Gaya belajar mengacu pada otak kanan dan otak kiri menjadi ciri khas QL. Menurut QL bahwa proses

belajar mengajar adalah fenomena yang kompleks. Segala sesuatu dapat berarti setiap kata, pikiran, tindakan, dan asosiasi, serta sejauh mana guru mengubah lingkungan, presentasi, dan rancangan pengajaran maka sejauh itulah proses belajar berlangsung. Hubungan dinamis dalam lingkungan kelas merupakan landasan dan kerangka untuk belajar. Dengan begitu, pembelajar dapat memori, membaca, menulis, dan membuat peta pikiran dengan cepat.

g. Metode Membaca

Metode membaca bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan memahami teks bacaan yang diperlukan dalam belajar siswa. Berikut langkah-langkah metode membaca:

- (1) pemberian kosakata dan istilah yang dianggap sukar dari guru ke siswa. Hal ini diberikan dengan definisi dan contoh ke dalam kalimat
- (2) Penyajian bacaan di kelas. Bacaan dibaca dengan diam selama 10-15 menit (untuk mempercepat waktu, bacaan dapat diberikan sehari sebelumnya)
- (3) Diskusi isi bacaan dapat melalui tanya jawab
- (4) Pembicaraan tata bahasa dilakukan dengan singkat. Hal itu dilakukan jika dipandang perlu oleh guru
- (5) Pembicaraan kosakata yang relevan
- (6) Pemberian tugas seperti mengarang (isinya relevan dengan bacaan) atau membuat denah, skema, diagram, ikhtisar, rangkuman, dan sebagainya yang berkaitan dengan isi bacaan.

h. Metode Tematik

Dalam metode tematik, semua komponen materi pembelajaran diintegrasikan ke dalam tema yang sama dalam satu unit pertemuan. Yang perlu dipahami adalah bahwa tema bukanlah tujuan tetapi alat yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Tema tersebut harus diolah dan disajikan secara kontekstualitas, kontemporer, konkret, dan konseptual. Tema yang telah ditentukan haruslah diolah dengan perkembangan lingkungan siswa yang terjadi saat ini. Begitu pula isi tema disajikan secara kontemporer sehingga siswa senang. Apa yang terjadi sekarang di lingkungan siswa juga harus dibahas dan terdiskusikan di kelas. Tema tidak disajikan secara abstrak tetapi diberikan secara konkret. Semua siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan logika yang dipunyainya. Konsep-konsep dasar tidak terlepas. Siswa berangkat dari konsep ke analisis atau dari analisis ke konsep kebahasaan, penggunaan, dan pemahaman.

i. Metode Small Group Work

Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil merupakan metode yang banyak dianjurkan oleh para pendidik. Metode ini dapat dilakukan untuk mengajarkan materi-materi khusus. Kerja kelompok kecil merupakan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Siswa dituntut untuk memperoleh pengetahuan sendiri melalui bekerja secara bersama-sama. Tugas guru hanyalah memonitor apa yang dikerjakan siswa. Yang ingin diperoleh melalui kerja kelompok adalah kemampuan interaksi sosial, atau kemampuan akademik atau mungkin juga keduanya.

j. Metode Langsung

5 Mengorganisasikan siswa dalam kelompok kecil merupakan metode yang banyak dianjurkan oleh para pendidik. Metode ini dapat dilakukan untuk mengajarkan materi-materi khusus. Kerja kelompok kecil merupakan metode pembelajaran yang berpusat kepada siswa. Siswa dituntut untuk memperoleh pengetahuan sendiri melalui bekerja secara bersama-sama. Tugas guru hanyalah memonitor apa yang dikerjakan siswa. Yang ingin diperoleh melalui kerja kelompok adalah kemampuan interaksi sosial, atau kemampuan akademik atau mungkin juga keduanya.

3. Jenis-jenis Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

a. Strategi Problem Solving

8 Mengajar memecahkan masalah berbeda dengan penggunaan pemecahan masalah sebagai suatu strategi pembelajaran. Mengajar memecahkan masalah adalah mengajar bagaimana siswa memecahkan suatu persoalan, misalkan memecahkan soal-soal matematika. Sedangkan strategi pembelajaran pemecahan masalah adalah teknik untuk membantu siswa agar memahami dan menguasai materi pembelajaran dengan menggunakan strategi pemecahan masalah. Dengan demikian perbedaan keduanya terletak pada kedudukan pemecahan masalah itu.

Mengajar memecahkan masalah berarti pemecahan masalah itu sebagai isi atau content dari pelajaran, sedangkan pemecahan masalah adalah sebagai suatu strategi. Jadi, kedudukan pemecahan masalah hanya sebagai suatu alat saja untuk memahami materi pembelajaran. Ada beberapa

ciri strategi pembelajaran dengan pemecahan masalah, pertama, siswa bekerja secara individual atau bekerja dalam kelompok kecil; kedua, pembelajaran ditekankan kepada materi pelajaran yang mendukung persoalan-persoalan untuk dipecahkan dan lebih disukai persoalan yang banyak kemungkinan cara pemecahannya; ketiga, siswa menggunakan banyak pendekatan dalam belajar; keempat, hasil dari pemecahan masalah adalah tukar pendapat (sharing) di antara semua siswa.

b. Strategi Mengulang

Strategi mengulang sederhana digunakan untuk sekedar membaca ulang materi tertentu untuk menghafal saja. Contoh lain dari strategi sederhana adalah menghafal nomor telepon, arah tempat, waktu tertentu, daftar belanjaan, dan sebagainya. Memori yang sudah ada di pikiran dimunculkan kembali untuk kepentingan jangka pendek, seketika, dan sederhana. Penyerapan bahan belajar yang lebih kompleks memerlukan strategi mengulang kompleks. Menggarisbawahi ide-ide kunci, membuat catatan pinggir, dan menuliskan kembali inti informasi yang telah diterima merupakan bagian dari mengulang kompleks. Strategi tersebut tentunya perlu diajarkan ke siswa agar terbiasa dengan cara demikian.

c. Strategi Pembelajaran Langsung

Pembelajaran langsung adalah istilah yang sering digunakan untuk teknik pembelajaran ekspositoris, atau teknik penyampaian semacam kuliah (sering juga digunakan istilah “chalk and talk”). Strategi pembelajaran langsung

merupakan bentuk dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi kepada guru (teacher centered approach). Dikatakan demikian, sebab dalam strategi ini guru memegang peran yang sangat dominan. Melalui strategi ini guru menyampaikan materi pembelajaran secara terstruktur. Diharapkan apa yang disampaikan itu dapat dikuasai siswa dengan baik. Fokus utama strategi ini adalah kemampuan akademik (academic achievement) siswa. Metode pembelajaran dengan kuliah dan demonstrasi merupakan bentuk-bentuk strategi pembelajaran langsung.

d. Strategi Cooperative Learning

Cooperative Learning adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses kerja sama dalam suatu kelompok yang biasa terdiri atas 3 sampai 5 orang siswa untuk mempelajari suatu materi akademik yang spesifik sampai tuntas. Strategi pembelajaran Cooperative Learning mulai populer akhir-akhir ini. Melalui Cooperative Learning siswa didorong untuk bekerja sama secara maksimal sesuai dengan keadaan kelompoknya. Kerja sama di sini dimaksudkan setiap anggota kelompok harus saling bantu. Yang cepat harus membantu yang lambat karena penilaian akhir ditentukan oleh keberhasilan kelompok.

Kegagalan individu adalah kegagalan kelompok, dan sebaliknya keberhasilan individu adalah keberhasilan kelompok. Oleh karena itu, setiap anggota harus memiliki tanggung jawab penuh terhadap kelompoknya. Beberapa penulis seperti Slavin, Johnson, & Johnson, mengatakan ada komponen yang sangat penting dalam strategi pembelajaran

cooperative yaitu kooperatif dalam mengerjakan tugas-tugas dan kooperatif dalam memberikan dorongan atau motivasi. Slavin, Abrani, dan Chambers (1996) berpendapat bahwa belajar melalui kooperatif dapat dijelaskan dari beberapa perspektif, yaitu perspektif sosial, perspektif perkembangan kognitif dan perspektif elaborasi kognitif. Perspektif motivasi, artinya bahwa penghargaan yang diberikan kepada kelompok memungkinkan setiap anggota kelompok akan saling membantu.

Dengan demikian keberhasilan setiap individu pada dasarnya adalah keberhasilan kelompok. Hal semacam ini akan mendorong setiap anggota kelompok untuk memperjuangkan keberhasilan kelompoknya. Perspektif sosial artinya bahwa melalui kooperatif setiap siswa akan saling membantu dalam belajar karena mereka menginginkan semua anggota kelompok memperoleh keberhasilan. Bekerja secara tim dengan mengevaluasi keberhasilan sendiri oleh kelompok, merupakan iklim yang bagus, di mana setiap anggota kelompok menginginkan semuanya memperoleh keberhasilan.

e. ¹³ Strategi Organisasi

Strategi organisasi membantu pelaku belajar meningkatkan kebermaknaan bahan-bahan baru dengan struktur pengorganisasian baru. Strategi organisasi terdiri atas pengelompokan ulang ide-ide atau istilah menjadi subset yang lebih kecil. Strategi tersebut juga berperan sebagai pengidentifikasi ide-ide atau fakta kunci dari sekumpulan informasi yang lebih besar. Bentuk strategi

organisasi adalah Outlining, yakni membuat garis besar. Siswa belajar menghubungkan berbagai macam topik atau ide dengan beberapa ide utama. Mapping, yang lebih dikenal dengan pemetaan konsep, dalam beberapa hal lebih efektif daripada outlining. Mnemonics membentuk kategori khusus dan secara teknis dapat diklasifikasikan sebagai satu strategi, elaborasi atau organisasi. Mnemonics membantu dengan membentuk asosiasi yang secara alamiah tidak ada yang membantu mengorganisasikan informasi menjadi memori kerja. Strategi Mnemonics terdiri atas pemotongan, akronim, dan kata berkait.

f. **Strategi Elaborasi**

Strategi elaborasi adalah proses penambahan rincian sehingga informasi baru akan menjadi lebih bermakna. Dengan strategi elaborasi, pengkodean lebih mudah dilakukan dan lebih memberikan kepastian. Strategi elaborasi membantu pemindahan informasi baru dari memori di otak yang bersifat jangka pendek ke jangka panjang dengan menciptakan hubungan dan gabungan antara informasi baru dengan yang pernah ada.

BAB 2

2 RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

A. Pengertian RPP

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). RPP yang dikembangkan secara rinci mengacu pada silabus, buku teks pelajaran, dan buku panduan guru. Setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis sebagai langkah awal dari proses pembelajaran. Hal ini dimaksudkan agar pembelajaran dapat berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan efisien dalam rangka mengembangkan ketrampilan berpikir tingkat tinggi. RPP disusun berdasarkan serangkaian KD yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan atau lebih.

Penyusunan RPP ini dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran, namun perlu diperbaharui sebelum pembelajaran dilaksanakan. Pengembangan RPP dapat dilakukan secara mandiri atau secara berkelompok melalui Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) di sekolah/madrasah. Sebaiknya hal ini dikoordinasi, difasilitasi, dan disupervisi oleh kepala sekolah/madrasah atau guru senior yang ditunjuk oleh kepala sekolah/madrasah. Pengembangan RPP yang dilakukan oleh guru secara berkelompok melalui MGMP antarsekolah atau antarwilayah dikoordinasikan dan disupervisi oleh pengawas atau Dinas Pendidikan atau Kantor Kementerian Agama setempat.

B. Prinsip Penyusunan RPP

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, disebutkan serangkaian prinsip yang harus diperhatikan guru dalam menyusun RPP.

1. Memperhatikan perbedaan individu peserta didik

RPP disusun dengan memperhatikan perbedaan kemampuan awal, tingkat intelektual, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik. Sebagai contoh guru menggunakan secara bergantian penayangan video klip, poster, aktivitas fisik, dramatisasi atau bermain peran sebagai teknik pembelajaran karena gaya belajar setiap siswa berbeda-beda.

2. Berpusat pada peserta didik

Guru yang menerapkan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik pertamamata memperlakukan siswa sebagai subyek didik atau pembelajar. Dilihat dari sudut pandang peserta didik, guru bukanlah seorang instruktur, pawang, komandan, atau birokrat. Guru bertindak sebagai pembimbing, pendamping, fasilitator, sahabat, atau abang/kakak bagi peserta didik terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran yakni kompetensi peserta didik. Oleh karena itu guru seyogyanya merancang proses pembelajaran yang mampu mendorong, memotivasi, menumbuhkan minat dan kreativitas peserta didik. Hak ini dapat berjalan jika seorang guru mengenal secara pribadi siapa (saja) siswanya, apa mimpi-mimpinya, apa kegelisahannya, passion-nya, dan sebagainya.

3. Berbasis konteks

Pembelajaran berbasis konteks dapat terwujud apabila guru mampu mengidentifikasi dan memanfaatkan berbagai sumber belajar lokal (setempat), guru mengenal situasi dan kondisi sosial ekonomi peserta didik, mengenal dan mengedepankan budaya atau nilai-nilai kearifan lokal, tanpa kehilangan wawasan global. Sebagai contoh nilai gotong royong di Jawa atau pela gandong di Maluku dapat dijadikan inspirasi mengembangkan proses dan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran juga dapat dimulai dari apa yang sudah diketahui oleh peserta didik sesuai dengan konteksnya dan baru pada konteks yang lebih luas.

4. Berorientasi kekinian

Ini adalah pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan nilai-nilai kehidupan masa kini. Guru yang berorientasi kekinian adalah guru yang “gaul”, tidak “gaptek”, “melek informasi”, bahkan sebaiknya well informed, selalu meng-update dan meng-up grade ilmu pengetahuan yang menjadi bidangnya, termasuk teori-teori dan praktik baik di bidang pendidikan/pembelajaran. Dengan demikian rancangan pembelajaran yang dikembangkan guru dapat menjadi inspirasi bagi siswa dan bagi guru-guru yang lain.

5. Mengembangkan kemandirian belajar

Guru yang mengembangkan kemandirian belajar (siswa) selalu akan berusaha agar pada akhirnya siswa berani mengemukakan pendapat atau inisiatif dengan penuh percaya diri. Di samping itu guru tersebut juga selalu mendorong keberanian siswa untuk menentukan tujuan-tujuan belajarnya, mengeksplorasi hal-hal yang

ingin diketahui, memanfaatkan berbagai sumber belajar, dan mampu menjalin kerja sama, berkolaborasi dengan siapa pun. Idealnya semua ini tercermin dalam rencana kegiatan pembelajaran siswa.

6. Memberi umpan balik dan tindak lanjut pembelajaran

RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.

7. GRE Memiliki keterkaitan dan keterpaduan antar kompetensi dan /atau antar muatan

RPP disusun dengan memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.

19 8. Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi

Kegiatan pembelajaran dalam RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi. Sebagai contoh ketika guru menugasi siswa mengeksplorasi sumber-sumber pengetahuan lewat internet, guru harus bias menunjukkan kepada siswa alamat situs-situs web atau tautan (link) yang mengarahkan siswa pada sumber yang jelas, benar, dan bertanggungjawab.

C. Komponen Dan Format RPP

6 Komponen dan sistematika RPP berikut mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah dan Permendikbud

Nomor 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran Pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

1. Komponen RPP

- a. identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan;
- b. identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c. kelas/semester;
- d. materi pokok;
- e. alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f. tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g. kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h. materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i. metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;
- j. media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran; k. sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan; l. langkah-langkah

pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan m. penilaian hasil pembelajaran.

2. Format RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah :

Mata Pelajaran :

Kelas/ Semester :

Materi Pokok :

Alokasi Waktu :

A. Kompetensi Inti

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

C. Tujuan Pembelajaran

D. Materi Pembelajaran

1. Materi Pembelajaran reguler

2. Materi pembelajaran pengayaan

3. Materi pembelajaran remedial

E. Metode Pembelajaran

F. Media dan Bahan

G. Sumber Belajar

H. Langkah-langkah Pembelajaran

1. Pertemuan pertama

a. Kegiatan Pendahuluan

b. Kegiatan Inti

c. Kegiatan Penutup

2. Pertemuan Kedua

.... Dst...

I. Penilaian

1. Teknik penilaian

a. Sikap spiritual

b. Sikap sosial

c. Pengetahuan

d. Keterampilan

2. Pembelajaran Remedial

3. Pembelajaran Pengayaan

Mengetahui Kepala SD

Guru

Mapel

NIP. ...

NIP. ...

BAB 3

PENGARUH MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

DAN PENERAPANNYA DALAM LINGKUP PENDIDIKAN

A. Latar Belakang Multimedia

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyaifungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran.Hal ini berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagaibagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks inimengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidakterpisahkan dari pembelajaran. Sebagai komponen sistem pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang dimuati pesanpembelajaran untuk disampaikan kepada seluruh pelajar/mahasiswa.Pada proses penyampaian pesan ini seringkali terjadi gangguan yangmengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pelajar sepertiapa yang dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguankomunikasi antara penyampai pesan dengan pelajar ini kemungkinanbesar disebabkan oleh beberapa hal, yaitu: verbalisme, salah tafsir,perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisilingkungan yang tak menunjang.

Multimedia pembelajaran sering memanfaatkan fleksibilitaskomputer untuk memecahkan masalah-masalah belajar. Sebagaimanakebanyak sistem mengajar, komputer dapat digunakan sebagai alatmengajar utama untuk memberi penguatan belajar awal, merangsangdanmemotivasi belajar, atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya.Banyak manfaat yang diperoleh dari

fleksibilitas komputer ini karena dapat memasukkan video, audio, elemen-elemen grafis, bentuk-bentuk, proses, peran dan tanggungjawab lainnya (Lee., & Owens, 2004).

Chapman & Chapman menyatakan bahwa bentuk multimedia sebagai alat penyampai pesan dibedakan menjadi dua yaitu *online delivery* dan *offline delivery*. *Online delivery* adalah multimedia yang menggunakan suatu jaringan untuk menyampaikan informasi dari satu komputer atau server machine yang menjadi pusat penyimpan data ke jaringan lain baik jaringan lokal dalam suatu organisasi maupun jaringan internet. *Offline delivery* adalah multimedia yang disimpandengan menggunakan suatu alat penyimpan atau kemasan yang dapat dipindahkan. Alat penyimpan tersebut harus mampu menyimpan data yang besar sesuai dengan ciri-ciri data multimedia, misalnya DVD dan CD-ROM (Chapman, 2004).

Masuknya abad informasi (abad ke-21) menjadikan variasi media pendidikan berkembang, hal ini dapat terlihat dari berbagai perpaduan teknologi informasi terhadap pendidikan, misalnya sistem informasi manajemen pendidikan, pendidikan jarak jauh, pembelajaran berbasis komputer, serta adanya pembelajaran berbasis jaringan dan *cybereducation* yang diakses lewat internet. Arah pembelajaran memasuki millennium ketiga memadukan unsur-unsur teknologi komunikasi, aspek audio, visual dan grafis dalam bentuk multimedia yang dapat diakses secara online kapan dan dimana saja. Luasnya kajian tentang multimedia dalam pendidikan, maka tulisan ini difokuskan pada pembelajaran berbasis computer yang juga mengacu pada hal yang terkait dengan ICT, sebagai perangkat multimedia. Dalam tulisan ini akan dibahas secara garis besar

bagaimana pemanfaatan perangkat multimedia dalam pembelajaran (Ambar, 2013).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat mendorong berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut guna meningkatkan mutu pembelajaran. Media pembelajaran mahasiswa selain dosen yang biasanya hanya menyajikan komunikasi satu arah, saat ini oleh perkembangan teknologi dapat dimodifikasi menjadi media yang menyajikan pembelajaran dua arah yang disebut dengan pembelajaran interaktif. Rob Phillips (1997:8) menjelaskan makna interaktif sebagai suatu proses pemberdayaan peserta didik untuk mengendalikan lingkungan belajar. Dalam konteks ini lingkungan belajar yang dimaksud adalah belajar dengan menggunakan komputer.

Pembelajaran yang bersifat interaktif akan memberikan banyak kelebihan di dalam pembelajaran. Karena bersifat interaktif maka akan terjadi pembelajaran dua arah, yaitu interaksi antara media pembelajaran dengan peserta didik. Pembelajaran ³³ interaktif adalah suatu pembelajaran yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Wanda, 2016).

Kondisi ideal yang diharapkan dalam proses pembelajaran mahasiswa adalah tersedianya media pembelajaran yang dapat memudahkan para mahasiswa pada saat belajar diperguruan tinggi dan sekaligus dapat memahami pembelajaran di era industri 4.0 ini. Namun kondisi riil yang dihadapi saat ini adalah mahasiswa belum dapat memahami pembelajaran dengan optimal, sehingga diharapkan

dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa di era digital ini.

Kesenjangan antara kondisi ideal dan kondisi riil ini harus segera diatasi agar memudahkan para mahasiswa dalam pembelajaran di perguruan tinggi.

Multimedia sering dikaitkan dengan *computer based learning* karena di dalam multimedia digunakan perangkat komputer yang mampu menampilkan media yang beragam, seperti teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya. Oleh karena itu penyajian media pembelajaran yang beragam dalam suatu waktu disebut juga dengan multimedia pembelajaran (Wanda, 2016).

Pengertian interaktif terkait dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (berbasis komputer) adalah hubungan antara manusia (sebagai user/pengguna produk) dan komputer (software/aplikasi/produk dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk CD). Dengan demikian produk/CD/aplikasi yang diharapkan memiliki hubungan dua arah atau timbal balik antara software/aplikasi dengan pemakai (user).

Di era globalisasi ini dunia semakin canggih hingga muncul generasi Industri 4.0. pada masa industri 4.0 ialah fase baru di revolusi industri yang fokus di interkonektivitas, otomatisasi, *machine learning*, dan *real time data*. Sekarang ini tidak hanya pekerja industri saja yang terkena dampak 4.0, tetapi sekarang semua orang menjadi bagian dari era digital 4.0. Secara umum, Indonesia sudah secara aktif menapaki era baru yang ditandai dengan bergeraknya berbagai sektor kehidupan ke arah digital serba otomatis. Fenomena ini bisa kita lihat dengan bukti kalau semakin

banyaknya perusahaan-perusahaan berbasis digital di sekitar kita. Ciri utama **era digital 4.0** adalah bagaimana data menjadi sesuatu yang penting. Di jaringan internet setiap harinya ada miliaran orang yang berbagi data. Mereka mengirimkan tulisan, foto hingga video. Semua ini bisa terwujud dengan adanya perangkat yang menghubungkan ke internet.

Dari semua data yang diunggah, ada kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* yang kemudian menerjemahkan menjadi sebuah algoritma. Algoritma ini kemudian menjadi data yang bisa dimaksimalkan untuk membantu bisnis termasuk membaca tren permintaan konsumen, mencari target pasar yang tepat hingga mengoptimalkan harga. Sehingga di era industri 4.0 ini mahasiswa harus lebih optimal dalam meningkatkan pemahaman dibidang multimedia interaktif.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ferawati (2011), Model pembelajaran multimedia Interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep guru-guru fisika. Selain itu, didukung pula dengan hasil penelitian Sriyanti (2012) yang memanfaatkan multimedia pada pembelajaran Model Blended elearning juga mampu hasil belajar mahasiswa. Penelitian lain juga menunjukkan jika pengembangan pembelajaran multimedia interaktif mampu meningkatkan penguasaan konsep mahasiswa (Gunawan, dkk, 2014). Dari kedua penelitian tersebut, terlihat jelas bahwa pembelajaran multimedia interaktif memberikan manfaat pada pembelajaran. Pada pembelajaran multimedia interaktif, mahasiswa dapat mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi dengan program berbasis multimedia (Kadir dan Triwahyuni, 2003).

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana pemanfaatan perangkat multimedia dalam pembelajaran, serta bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa sebagai generasi digital di era Industri

B. Media dan Multimedia Pembelajaran

Sebelum tahun 1980-an, Multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan wall chart atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding. Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi. Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas.

Menurut Arif Sadiman (2002), media pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran, material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, slide dan film, audio dan videotape. Sedangkan menurut Asnawir, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik

digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, gambar, bingkai dan komputer.

¹⁶ Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Ada 3 ²⁹ ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri pertama adalah Fiksatif, ²¹ menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Ciri kedua adalah Manipulatif, yaitu kemampuan mempersingkat suatu kejadian yang sebenarnya jauh lebih panjang. Ciri ketiga adalah ²⁷ Distributif, yaitu memungkinkannya suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut (Ambar, 2013).

¹⁶ Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographic, atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan uraian definisi di atas, istilah multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan istilah terintegrasi berarti bahwa multimedia pembelajaran

dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi (Ambar, 2013).

C. Multimedia Interaktif

Definisi multimedia beragam tergantung pada lingkup aplikasi serta perkembangan teknologi multimedia itu sendiri. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi. Sambil mendengarkan penjelasan dapat melihat gambar, animasi maupun membaca penjelasan dalam bentuk teks (Sutopo, 2008). Multimedia mengkombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer dan dapat disampaikan secara interaktif. Hal ini sesuai dengan Suyanto (2003) yang menjelaskan multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Menurut Vaughan (2011), terdapat tiga jenis multimedia, yaitu multimedia interaktif, multimedia hiperaktif, multimedia linear, dan multimedia. Sedangkan menurut Sigit (2008), multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia Interaktif merupakan suatu alat yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh penggunanya dalam memilih sesuatu yang dikehendaki. Contoh Multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran inter-aktif (pembelajaran berbasis multimedia interaktif), aplikasi game dan lain-lain.

D. Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Pada dasarnya, pembelajaran diselenggarakan dengan harapan agar mahasiswa mampu menangkap/menerima, memproses, menyimpan, serta mengelu-arkan informasi yang telah diolahnya. Media yang dapat mengakomodir persyaratanpersyaratan tersebut adalah komputer. Komputer mampu menyajikan informasi yang dapat berbentuk video, audio, teks, grafik, dan animasi (simulasi). Sebagai contoh, pada pembelajaran matematika, beberapa topik yang sulit disampaikan secara konvensional atau sangat membutuhkan akurasi yang tinggi, dapat dilaksanakan dengan bantuan teknologi komputer/ multimedia, seperti grafik dan diagram dapat disajikan dengan mudah dan cepat, penampilan gambar, warna, visualisasi, video, animasi dapat mengoptimalkan peran indra dalam menerima informasi ke dalam sistem informasi (Kariadinata, 2010). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah pembelajaran yang menggunakan bantuan komputer/ multimedia dengan memanfaatkan android.

Menurut Nandi (2006),¹⁰ terdapat beberapa format sajian pembelajaran berbasis multimedia Interaktif seperti berikut: 1) Model tutorial merupakan salah satu model pembelajaran interaktif yang¹⁰ digunakan dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan software berupa program komputer berisi materi mata kuliah. Tutorial dalam program multimedia interaktif ditujukan sebagai pengganti manusia sebagai instruktur pada kenyataannya, 2) Model Drills merupakan salah satu bentuk model pembelajaran interaktif¹⁰ berbasis komputer (CBI) yang bertujuan memberikan pengalaman

belajar yang lebih kongkret melalui penyediaan latihan-latihan soal untuk menguji penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal yang diberikan program, 3) Model simulasi pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman secara nyata melalui penciptaan tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya dan berlangsung dalam suasana yang tanpa resiko, dan 4) Model Instructional Games adalah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer. Tujuan Model Instructional Games adalah untuk menye-diakan suasana atau lingkungan yang memberikan fasilitas belajar yang menambah kemampuan siswa. Model Instructional game ini tidak perlu menirukan hal nyata namun memiliki karakter tertentu bagi siswa.

E. Mahasiswa

Mahasiswa adalah individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik perguruan tinggi negeri maupun swasta ataupun lembaga yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa sendiri dipandang memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak (Papilaya & Huliselan, 2016). Mahasiswa adalah peserta didik pada jenjang Perguruan Tinggi, sedangkan menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa sendiri adalah peserta didik yang belajar di perguruan tinggi (Wulan & Abdullah, 2014).

F. Generasi Digital Di Era Industri

Greenstein (2012), mengemukakan bahwa pendidikan di era revolusi industri dipandang sebagai pengembangan tiga kompetensi besar abad ke-21, yakni kompetensi berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Kompetensi berpikir meliputi berpikir kritis, berpikir kreatif,

dan pemecahan masalah. Kompetensi bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi, literasi digital dan literasi teknologi. Sedangkan kompetensi hidup di dunia meliputi inisiatif, mengarahkan diri, pemahaman global serta tanggung jawab sosial (Firman, 2019). Era ini akan menginduksi revolusi pendidikan menjadi pendidikan 4.0 yang menuntut perubahan yang fundamental dalam proses pembelajaran.

Generasi industri 4.0 sendiri merupakan fase baru di revolusi industri yang fokus di inter konektivitas, otomatisasi, *machine learning*, dan *real time data*. Walaupun begitu, tidak hanya pekerja industri saja yang terkena dampak 4.0, tetapi sekarang semua orang menjadi bagian dari era digital 4.0. Secara umum, Indonesia sudah secara aktif menapaki era baru yang ditandai dengan Bergeraknya berbagai sektor kehidupan ke arah digital serba otomatis. Fenomena ini bisa kita lihat dengan bukti kalau semakin banyaknya perusahaan-perusahaan berbasis digital di sekitar kita. Sebut saja Google, Facebook, Youtube hingga layanan aplikasi perpesanan atau *messenger*. Perusahaan-perusahaan ini menawarkan cara berbisnis baru yang tidak kita temukan puluhan tahun lalu.

G. Penerapan Multimedia Dalam Lingkup Pendidikan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang dimaksudkan untuk memperoleh suatu produk media pembelajaran. Menurut Borg dan Gall (1989) dalam Koes H. (2008:21), penelitian pengembangan dilakukan melalui sepuluh langkah pokok yang merupakan siklus pengembangan untuk menghasilkan produk pendidikan. Tetapi dalam penelitian ini, langkah tersebut disederhanakan menjadi 5 langkah. Kelima langkah tersebut adalah (1) mengumpulkan informasi dan penelitian, (2) perencanaan, (3)

pengembangan bentuk awal produk, (4) uji lapangan awal, (5) revisi produk utama.

Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai rata-rata dari angket. Angka tersebut kemudian dianalisis rata-rata sehingga dapat disimpulkan tingkat kelayakan Media pembelajaran. Sedangkan data kualitatif berupa tanggapan, kritik, dan saran dari ahli dan pengguna. Saran, kritik, dan tanggapan digunakan sebagai pertimbangan dalam melakukan revisi terhadap media pembelajaran.

Data yang diperoleh dari validasi oleh ahli materi, ahli materi, dan uji pengguna akan dianalisis dengan teknik analisis rata-rata. Dari nilai rata-rata yang diperoleh, kemudian ditentukan tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Penentuan teknik analisis nilai rata-rata berdasarkan pendapat dari Arikunto (2002:216) yang menyatakan bahwa untuk mengetahui peringkat nilai akhir pada setiap butir angket penilaian, jumlah nilai yang diperoleh dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket penilaian tersebut.

Untuk memperkuat data hasil penilaian, dikembangkan jenjang kualifikasi kriteria kelayakan. Pada penelitian ini, skala penilaian yang digunakan adalah 1 sampai 4, dimana 1 sebagai nilai terendah dan 4 sebagai nilai tertinggi. Penentuan rentang dapat diketahui melalui rentang nilai tertinggi dikurangi nilai terendah dibagi dengan nilai tertinggi. Berdasarkan penentuan rentang tersebut diperoleh rentang 0,75. Adapun kriteria kelayakan analisis rata-rata yang digunakan dapat dilihat pada Tabel 1.

BAB 4

30

PEMANFAATAN DAN PENGGUNAAN MEDIA BAGI PENDIDIK DALAM Mendukung Proses Pengajaran Sekolah Dasar

1 A. Kegunaan Media Sebagai Alat Penjelasan Materi Dalam Proses Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran atau kegiatan menjelaskan materi pembelajaran kepada anak didik merupakan aktivitas kegiatan Proses penyampaian materi atau pengajaran merupakan suatu kegiatan dalam terwujudnya pelaksanaan kurikulum suatu lembaga pendidikan, supaya dapat terwujudnya dari tujuan pendidikan itu sendiri yang sesuai dengan keinginan. Inti dasar dari Tujuan pendidikan yaitu untuk membentuk siswa yang berakhlak baik dalam bermasyarakat dalam kehidupan beragama, sosial, dan budaya serta mengajarkan siswa untuk mandiri dalam menghadapi permasalahan-permasalahan di waktu yang akan dialaminya makhluk sosial dan individu. Agar tujuan tersebut bisa terwujud maka perlu terjadinya interaksi antara siswa dan lingkungan proses pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebagai patokan.

Wawasan lingkungan proses kegiatan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru mencakup dari tujuan pengajaran, materi pembelajaran, metode mendidik dan pemberian nilai dari pendidik. Unsur-unsur yang telah dipaparkan merupakan bagian-bagian dalam proses pengajaran. Hal yang utama dalam pengajaran adalah hasil dari kemampuan yang diajarkan pendidik kepada siswa setelah kegiatan atau proses pembelajaran yang ia lakukan atau pengalaman belajar yang ia lalui (hasil pengajaran).

Materi pengajaran adalah suatu bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran terkait dengan fakta, konsep, prinsip serta bersumber dan sesuai dengan kurikulum yang telah ada untuk mewujudkan tujuan dari pembelajaran tersebut. Metode pembelajaran yaitu suatu cara yang dipakai oleh pendidik dalam berinteraksi kepada para siswa agar penjelasan mengenai materi yang diberikan dapat diterima atau tersampaikan kepada siswa serta paham dan jelas sehingga siswa bisa menguasai materi tersebut dan tercapailah tujuan dari proses pembelajaran tersebut.

Dalam metode atau cara penyampaian materi pembelajaran memiliki dua aspek yang paling utama yaitu metode pembelajaran dan media pengajaran yang merupakan alat bantu dalam penyampaian materi. Sedangkan penilaian adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk melihat atau mengukur pencapaian dari proses pembelajaran tersebut.

Dari penjelasan tersebut dapat diambil makna bahwa kedudukan media pembelajaran selaku alat bantu khusus bagi pendidik dalam proses pembelajaran sangat berpengaruh penting dalam lingkungan belajar.

B. Nilai dan Kegunaan Media Pengajaran

Media pembelajaran dapat berdampak positif bagi perkembangan proses pembelajaran siswa sehingga bisa meningkatkan proses belajar, prestasi serta bakat yang terpendam pada siswa. Ada beberapa sebab mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Penyebab yang pertama yaitu berkaitan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses penyampaian materi antara lain:

- a. Proses penyampaian materi akan jauh lebih menarik daya semangat siswa dalam proses pembelajaran menumbuhkan motivasi dalam berkarya.

- b. Materi pembelajaran akan jauh lebih jelas isinya sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan tersebut sehingga memungkinkan siswa dalam menguasai materi pembelajaran serta mewujudkan tujuan dari pembelajaran tersebut.
- c. Cara proses pembelajaran akan menjadi lebih bermacam-macam, tidak hanya menggunakan tutur kata atau lisan dalam melakukan penjelasan materi oleh pendidik kepada siswa, sehingga tidak menyebabkan siswa mudah bosan ketika mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dan juga menghemat tenaga guru serta waktu yang digunakan dalam proses pembelajaran.
- d. Para peserta didik banyak melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat seperti melakukan pengamatan terhadap materi yang disampaikan pendidik melalui media pembelajaran ketimbang hanya diam saja mendengar atau menyimak saja ketika guru menjelaskan atau menyampaikan materi secara penuturan kata atau lisan.

Contoh yang sederhana, guru akan menyampaikan materi pembelajaran tentang permasalahan kepadatan penduduk sebuah kabupaten atau kota. Pendidik tersebut melakukan berbagai cara untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut kepada siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran salah satunya menggunakan foto atau gambar kota yang penduduknya padat serta permasalahannya. Penyampaian materi pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dengan memakai foto atau gambar sebagai media penyampaian materi jauh lebih menarik perhatian siswa dibandingkan penyampaian materi dengan cara melakukan penjelasan dengan menceritakan kepadatan penduduk suatu kota kepada siswa. Setelah itu baru lah guru menyajikan

grafik kepadatan penduduk dari tahun ketahun sehingga bisa diketahui pertumbuhan atau perkembangan penduduk tersebut dari tahun ketahun.

Dengan menggunakan cara tersebut siswa dapat memahami serta menguasai materi pembelajaran yang di sampaikan oleh guru tentang pertumbuhan penduduk dari tahun ketahun. Dengan itu para peserta didik bisa menambah pengetahuan tidak hanya tentang pertumbuhan penduduk tetapi juga tahu bagaimana melakukan pengamatan terhadap grafik kepadatan penduduk tersebut serta siswa tersebut juga bisa membuat grafik pertumbuhan penduduk. Dengan cara penyampaian materi seperti ini jelas lebih banyak pengetahuan serta pemahaman materi pembelajaran yang didapat oleh para siswa.

Selain itu dengan menggunakan cara penyampain materi dengan menggunakan media pembelajaran tersebut lebih memudahkan guru dalam mengatur dan memberikan arahan terhadap hal atau tugas kegiatan yang harus dilakukan dengan media tersebut, sehingga tidak membuat guru melakukan penyampaian materi melalui cerita yang membuat siswa cepat bosan.

Alasan kedua yang mendasari penyebab pemanfaatan media pembelajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran yaitu berkaitan dengan cara berpikir siswa tersebut. Cara manusia menggunakan pikiranya yaitu melalui beberapa proses perkembangan dimulai dari cara berpikir konkrit menuju abstrak atau berfikit dari hal yang sederhana menuju hal yang lebih kompleks. Kegunaan media pembelajaran sangat berkaitan dengan cara berpikir tentang hal yang kompleks ke hal yang mudah atau sederhana.

Salah satu contohnya yaitu pemanfaatan peta atau globe mengenai materi tentang ilmu bumi, pada intinya hal tersebut mengubah dari pemikiran kompleks menjadi lebih sederhana dalam pemahaman mengenai

geografis,serta dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang dipaparkan oleh guru tersebut dengan langsung melakukan praktik menggunakan globe yang merupakan tiruan bumi sehingga wujudnya jelas dan nyata.Sama halnya tentang penggunaan diagram yang menjelaskan hubungan dan alu alur terjadinya penyiaran radio juga merupakan penyederhanaan suatu hal cara berpikir abstrak yang dapat mudah dipahami oleh para siswa.

Pengamatan yang di lakuakn terhadap pemanfaatan media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa proses dan hasil pembelajaran menunjukan gambaran perbedaan pembelajaran dengan memakai media pembelajaran dengan tanpa memakai media pemebelajaran.Dengan itu pemanfaatan media dalam pembelajaran sanagat membantu untuk meningkatkan kualitas proses pemebelajaran yang baik.

C. Ragam dan Cara Memilih Media Pembelajaran

Ada beberapa ragam cara untuk melakukan penyamapaian materi pembelajaran kepada siswa dalam prose belajar. Yang pertama, media grafis yaitu salah satunya seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik. Media grafis biasanya disebut media dua dimensi, yaitu media dengan bentu memiliki panjang dan lebar.Yang Kedua, media tiga dimensi yaitu suatu media yang berbentuk padat yang bisa di pandang dari 3 arah atau memiliki volume(ruang). Ketiga,media pembelajaran berupaproyeksi(Infocus)seperti slide,film strips,film, dan lain lain.Dan yang keterakhir yaitu pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai alat media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak memandang dari segi kecanggihan alat media pembelajaran tersebut melainkan lebih mengarah atau mengutamakan manfaat serta kegunaannya dalam peranan membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar bagi siswa .

Sebuah poster yang sangat sederhana dapat digunakan sebagai slokan atau hal yang dapat mengingatkan orang lain tentang betapa pentingnya kebersihan sangat lebih berharga di bandingkan video yang canggih yang memaparkan sebuah kota yang bersih sebagai wujud pendidikan mengenai sikap tentang kebersihan. Sama halnya dengan peta yang menjelaskan kota Palembang yang di buat oleh pendidik di kelas memiliki kegunaan yang jauh bermanfaat di timbang globe dengan harga yang sangat mahal harganya apabila hanya menunjukkan hanya kota tertentu saja.

Dikarenakan itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran dan materi kemudahan yang di dapat dalam memperoleh media pembelajaran yang di gunakan juga tak lupa kemampuan dari pendidik itu sendiri dalam hal tiga, media pembelajaran berupa proyeksi (Infocus) seperti slide, film strips, film, dan lain lain. Dan yang terakhir yaitu pemanfaatan lingkungan sekitar sebagai alat media pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran tidak memandang dari segi kecanggihan alat media pembelajaran tersebut melainkan lebih mengarah atau mengutamakan manfaat serta kegunaannya dalam peranan membantu proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar bagi siswa .

Sebuah poster yang sangat sederhana dapat digunakan sebagai slokan atau hal yang dapat mengingatkan orang lain tentang betapa pentingnya kebersihan sangat lebih berharga di bandingkan video yang canggih yang memaparkan sebuah kota yang bersih sebagai wujud pendidikan mengenai sikap tentang kebersihan. Sama halnya dengan peta yang menjelaskan kota Palembang yang di buat oleh pendidik di kelas memiliki kegunaan yang jauh bermanfaat di timbang globe dengan harga

yang sangat mahal harganya apabila hanya menunjukkan hanya kota tertentu saja.

Dikarenakan itu, pemanfaatan media pembelajaran sangat berkaitan erat dengan tujuan pembelajaran dan materi kemudahan yang di dapat dalam memperoleh media pembelajaran yang di gunakan juga tak lupa kemampuan dari pendidik itu sendiri dalam hal memanfaatkan media pembelajaran tersebut.

Para pendidik perlu memperhatikan hal hal berikut mengenai memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

- Pertama, modal utama yang perlu dimiliki seorang pendidik yaitu pemahaman mengenai media pembelajaran ragam dan manfaat dari media, cara pemakaian media pembelajaran, memanfaatkan media sebagai alat untuk membantu dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa.
- Kedua, keterampilan adalah modal yang selanjutnya yang perlu ada pada pendidik guna untuk ketrampilan dalam media pembelajaran khususnya dua dimensi seperti poster dan lain-lain.
- Ketiga, yaitu mengenai pengetahuan dan keterampilan juga diperlukan oleh seorang pendidik untuk menilai keefektifan dalam pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar.

Seorang pendidik harus bisa menilai apakah dengan menggunakan media pembelajaran jauh lebih efektif dibandingkan dengan tanpa media pembelajaran, jadi guru bisa menilai apakah media pembelajaran tersebut perlu di gunakan atau tidak selalu di gunakan dalam proses pembelajaran terkait dengan peningkatan prestasi yang di dapat oleh peserta didik. Apabila media pembelajaran tersebut tidak mempengaruhi peningkatan prestasi atau daya pemahaman siswa terhadap materi yang

disampaikan maka kehendak untuk tetap pakai media tersebut dalam pembelajaran tetapi guru harus mencari solusi yang terbaik selain pemakaian media pengajaran. Pendidik perlu memperhatikan hal-hal yang berkaitan dengan pemilihan media sebelum dipergunakan dalam proses pembelajaran sebagai berikut.

- a. Media yang digunakan memiliki keterkaitan dengan tujuan pembelajaran, maksudnya media pembelajaran yang dipakai yaitu media yang mempunyai kegunaan dalam penyampaian materi untuk lebih mudah dipahami oleh siswa sebagai wujud dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Tujuan yang berisikan perintah, pemahaman, aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
- b. Adanya dukungan dari materi pembelajaran, maksudnya media yang dipakai tentu memerlukan materi pembelajaran yang hendak dibahas tanpa materi media tidak bisa memaparkan hal yang akan dipergunakan dalam proses penyampaian yang hendak diberikan kepada siswa ketika proses belajar
- 1 c. Mudah dalam mendapatkan media pembelajaran, maksudnya media pembelajaran tersebut tidak sulit didapatkan, bahkan media pembelajaran tersebut bisa di buat sendiri tanpa membeli di toko-toko selain memanfaatkan benda yang ada disekitar juga mengasah kreativitas para pendidik dan menjadi motivasi bagi para peserta didik.
- d. Adanya keterampilan yang dimiliki oleh guru dalam pemanfaatan media pembelajaran pada proses mengajar; bagaimanapun jenis media pembelajaran yang dipakai oleh pendidik harus bisa menggunakannya pada saat proses pembelajaran berlangsung lebih lagi pendidik tersebut memiliki

keterampilan dalam memakai media tersebut. Kaidah nilai manfaat yang dibutuhkan bukan dari media yang dipakai melainkan efek dari pemakaian media tersebut pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang canggih tidak mempunyai arti bila mana media tersebut tidak digunakan semaksimal mungkin oleh pendidik dan tidak meningkatkan proses pembelajaran pada siswa. Menghemat waktu dalam pemakaian media, dikarenakan media pembelajaran tersebut memiliki manfaat bagi siswa dalam proses pembelajaran

- e. Penyesuaian tingkat cara berpikir peserta didik; pemakaian media pembelajaran harus menyesuaikan dengan tingkat cara berpikir para peserta didik, agar materi yang diajarkan dapat mudah dipahami oleh para peserta didik. Pemaparan materi dengan cara penggunaan grafik yang menjelaskan tentang data dalam bentuk persen kurang efektif. Kemungkinan dalam bentuk atau menggunakan poster dalam penyampaian materi tersebut lebih cocok dan tepat. Atau sama halnya juga dengan aliran hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dipahami oleh siswa yang pola berpikirnya sudah di atas rata-rata.

Jadi dengan menggunakan cara di atas pendidik bisa memakai media manapun yang lebih dibutuhkan dalam proses penyampaian materi pembelajaran berlangsung. Pemakaian media pembelajaran jangan tidak memaksakan pendidik bila mana menambah tugas pendidik menjadi rumit melainkan sebaliknya yaitu dengan pemakaian media dapat mempermudah segala proses penyampaian materi kepada anak didik. Dengan itu bisa ditarik kesimpulan bahwa media pengajaran itu bukan hal yang wajib ada di setiap sekolah tetapi media pembelajaran itu dilihat apakah dibutuhkan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Situasi yang perlu diketahui oleh pendidik ketika pemakaian media pembelajaran perlu di ketahui agar media pembelajaran tersebut dipakai dengan baik dan tepat hal-hal tersebut yaitu sebagai berikut:

- a. Para siswa mulai bosan dalam mendengarkan pemaparan materi atau penjelasan materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik akibat cara penyampaian materi pembelajara yang dilakukan oleh pendidik dikarenakan kurang menarik perhatian para peserta didik. Dalam hal ini media pembelajaran sangat di butuhkan dalam penyampaian materi pembelajaran dengan cara menarik minat dan perhatian para peserta didik sehingga dapat dengan mudah mereka pahami.
- b. Materi yang disampaikan oleh pendidik tidak mudah dipahami oleh peserta didik. Pada saat situasi beginilah pendidik perlu menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu untuk memaparkan materi pelajaran secara jelas dan mudah dipahami oleh parah peserta didik. Misalnya dengan penggunaan media pembelajaran berupa poster yang bisa menarik perhatian para siswa serta siswa lebih semangat dalam mempelajari materi yang dipaparkan dengan melalui media pembelajaran tersebut.
- c. Kurangnya memadainya sumber materi pembelajaran. Hal yang menjadi perhatian yaitu kurangnya sumber materi pembelajaran seperti buku dan lain-lain sehingga membuat pendidik dalam pemakaian media untuk sumber materi pembelajaran. Contohnya mengenai pemakaian globe sebagai media pembantu dalam proses pembelajaran bagi siswa/peserta didik.
- d. Kurangnya kesemangatan pendidik dalam pemaparan materi pembelajaran dikarenakan pendidik menjelaskan materi dengan

menggunakan cara bercerita di depan kelas sehingga membuat pendidik mudah lelah dan kehabisan tenaga selama waktu proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini pendidik bisa menggunakan cara dalam pemanfaatan media pembelajaran ya salah satunya berupa bagan dengan langsung memerintahkan siswa untuk melakukan observasi terhadap bagan yang telah disajikan baik itu dilakukan secara berkelompok maupun individu.

Mengenai hal yang dijelaskan diatas dapat kita tarik kesimpulan bahwa peran pada media pembelajaran yaitu:

- a. Sebagai media penyampaian materi pembelajaran dengan penjelasan yang di berikan oleh pendidik. Di bagian ini media pembelajaran beranekaragam yang dipakai oleh pendidik dengan keterkaitan materi pembelajaran.
- b. Sebagai pemiicu dalam menghasilkan rasa penasaran kepada para peserta didik sehingga dapata di pergunakan sebagai alat pembahasan dan pemecahan masalah dalam pembelajaran mengenai materi yang berkaitan tersebut. setidaknya guru memposisikan media sebagai pemicu atau menimbulkan pertanyaan-pertanyaan oleh peserta didik dalam pembelajaran.
- c. Merupakan sumber dasar yang dipakai oleh peserta didik, makna media tersebut berisikan materi-materi perlu untuk di pelajari baik secara kelompok maupun perindividu. Dengan itu sangat membantu para pendidik dalam menjalankan tugasnya selaku pengajar.

Meskipun sedemikian rupa media sebagai alat pembelajaran tidak sepenuhnya bisa menggantikan tugas pendidik keseluruhannya, maknanya dengan tanpa adanya guru media bukan apa apa karena gurulah yang mengarahkan media pembelajaran sebagai penyampaian materi kepada peserta didik serta mewujudkan proses belajar menjadi meningkat.

Kewajiban bagi pendidik yaitu memberikan bantuan kepada muridnya terhadap pelajaran yang di lakukanya, mengenai siswa mempelajarainya dan memahaminya terkait dari kegunaan media yang dipakai. Jadi maknanya media pembelajaran adalah alat bantu sebagai upaya mewujudkan tujuan dari pembelajaran, tetapi media bukan tujuan pembelajaran.

D. Penggunaan Media Grafis Sebagai Media Pembelajaran

Foto gambar yang biasanya terterai di sekolah dasar bukanlah suatu fenomena yang luar biasa karena para siswa sekolah dasar sudah terbiasa dengan kehadiran foto gambar di dinding sekolah mereka. Pada dasarnya gambar foto berisikan makna simbolis dan abstrak dari gambar tersebut. Dengan ini ada baiknya siswa terlebih dahulu mengetahui latar belakang dari materi yang terkait dengan foto gambar yang di tampilkan.

Peserta didik pada dasarnya sudah banyak mengetahui mengenai grafis yang sering mereka temukan di majala ataupun Koran (surat kabar), sebab itu mereka tidak heran mengenai grafis yang di sajikan para pendidik. Selain itu kaidah dari grafis itu sendiri yaitu rangkuman mengenai materi pembelajaran yang disajikan secara singkat, jelas, dan padat.

Pada intinya grafik memperjelas mengenai perubahan jumlah dalam waktu tertentu. Grafik lebih mengutamakan memperjelas mengenai subjek, contohnya yaitu mengenai subjek perubahan atau peningkatan produksi kopi dalam waktu lima tahun terakhir. Pada umumnya pendidik yang memiliki pola pikir yang baik biasanya lebih mendahului atau memulai

pembelajaran dari gagasan selanjutnya prinsip dan kemudian diakhiri dengan kesimpulan dari pembelajaran.

Dalam pemaparan materi pembelajaran dapat dirangkum dengan menggunakan media grafik. Sama halnya dengan siswa mempelajari perkembangan atau pertumbuhan penduduk suatu daerah atau luas daratan dan perairan suatu pulau akan lebih mudah dengan memakai media grafik. Selain itu grafik juga bisa dipergunakan untuk media kajian bagi peserta didik terhadap isi makna grafik tersebut. Jadi dapat ditarik kesimpulan grafik tidak hanya dipergunakan selaku alat bantu melainkan juga media alat kajian bagi para peserta didik.

E. Penggunaan Media Tiga Dimensi Sebagai Media Pengajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran berupa media tiga dimensi pada umumnya biasanya memakai patung dalam pengajaran. Patung ialah media tiga dimensi yang digunakan proses prakteknya secara langsung sehingga siswa mudah menerima materi yang disampaikan oleh pendidik contohnya pada patung manusia yang memperagakan alat-alat tubuh seperti tangan, kaki dan lain-lain yang membuat siswa langsung terjun langsung memperagakannya tidak hanya belajar melalui teori semata.

F. Pemanfaatan Media Overhead Projector (OHP) Sebagai Media Pengajaran

Pemanfaatan media pembelajaran berupa overhead projector dalam proses penyampaian materi kepada siswa sangat membantu pendidik dalam melakukan pengajaran peserta didik selama proses pembelajaran. Mudah dipakai atau dipergunakan sekalipun di tempat yang terang, juga mudah untuk dipindah-pindahkan serta dalam ukuran ruang kelas apapun bisa digunakan selain itu memiliki daya tarik bagi siswa dalam proses

pembelajaran berlangsung yang tidak membuat para peserta didik tidak mudah jenuh apalagi mengantuk.

Akan tetapi pemakaian media pembelajaran dengan menggunakan overhead proyektor ada kelemahannya yaitu untuk memproyeksikan materi pembelajaran memerlukan perangkat keras yang berupa overhead proyektor. Selain itu juga dibutuhkan dalam kreatifitas atau keterampilan dalam penggunaannya ya salah satunya menggunakan penyampaian materi yang singkat tetapi jelas dan mudah dipahami serta juga trampil dalam memanfaatkan ruang kelas dengan kapasitas yang memadai.

Media pembelajaran berupa slides dan strips sangat memberikan manfaat ketika proses pemaparan materi disaat proses pembelajaran. Hal keuntungan yang didapatkan yaitu memicu motivasi dan rasa semangat siswa dalam proses belajar. Dengan memakai media ini sangat membantu perkembangan cara berpikir para peserta didik karena didalam materi pembelajaran akan terus mengalami peningkatan dan perlulah cara berpikir siswa juga mengalami peningkatan. Karena itu media ini sangat sering dipakai untuk materi pembelajaran bahasa asing. Akan tetapi media pembelajaran ini ada kelemahannya atau memiliki keterbatasan ya salah satunya tidak adanya tampilan gerak yang membuat para peserta didik kurang merangsang akan materi pembelajaran yang disampaikan.

G. Penggunaan Media Audio Sebagai Media Pengajaran

Pada kenyataannya di dalam berkehidupan masyarakat banyak terjadi komunikasi yang terbilang bersifat auditif sama halnya dengan proses kegiatan pembelajaran dari sekolah dasar samapi ketingkat yang paling tinggi. Alat komunikasi berupa audio masih dipergunakan dalam proses komunikasi

Berikut hal yang bermanfaat dari pemakaian audio dalam proses pembelajaran yaitu:

1. Pembelajaran lagu atau music dengan sajak, dan proses kegiatan dokumentasi.
2. Pembelajaran bahasa asing memakai audio ataupun visual.
3. Proses pembelajaran yang dilakukan dapat melalui radio
4. Bagian-bagian yang beraneka ragam materi dapat memperluas pengetahuan ataupun wawasan para siswa.

Hakikat dari arti media audio dalam kegunaannya pada proses pembelajaran ditujukan untuk melakukan proses penyampaian materi pembelajaran dengan cara merangsang pikiran siswa dengan melalui suara-suara yang diputar dengan menggunakan audio tersebut sehingga menyebabkan siswa dapat menerima materi yang dijelaskan oleh guru dengan paham.

Proses perkembangan media pembelajaran berupa audio juga memiliki kesamaan dengan perubahan media pembelajaran lainnya yang berupa perencanaan, produksi dan evaluasi

Perencanaan terdiri dari proses kegiatan yang telah ada tujuannya, mengobservasi keadaan materi yang dituju. Produksi merupakan serangkaian yang menjelaskan mengenai materi yang dipergunakan untuk di rekam di dalam kaset audio.

Sedangkan evaluasi merupakan kegiatan merangkum segala aktivitas yang telah dilakukan kedalam satu kesatuan penjelasan secara terang mengenai program tersebut perlu untuk digunakan atau perlu di revisi kembali.

Pada biasanya media pembelajaran melatih para peserta didik dalam berkarya serta tampil dalam mendengarkan pemaparan penjelasan materi yang dibahas. Jika dikelompokkan media pembelajaran berupa audio perlu diketahui hal-hal sebagai berikut:

1. Membuat para peserta didik lebih terfokus kepada materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Misalkan siswa di berikan tugas oleh pendidik berupa melengkapi kata kata yang tidak lengkap melalui menyimak dari penjelasan pada audio yang di sajikan oleh pendidik mengenai jawaban dari soal tersebut.
2. Para peserta lebih mudah diarahkan oleh pendidik. Peserta didik menyimak suara yang keluar dari audio mengenai penjelasan materi kemudia para sisiwa tersebut akan lebih teliti untuk arahan yang mereka dengarkan dari audio tersebut.
3. Dapat men ingatkan para peserta didik untuk melakukan observasi terhadap permasalahan baru dari apa yang mereka simak kemudia mereka aplikasikan dalam pembelajaran.
4. Makna yang di dapatkan dari sebuah persoalan. Siswa diperintahkan oleh pendidik untuk menyempurnakan sebuah kalimat dengan menggunakan kata-kata yang tepat dari proses penyimakan audio yang didengarkan menjadi suatu kalimat yang baik dan benar.
5. Mendapatkan info mengenai kata yang relavan yang didapat dari proses menyimak aatu mendengarkan audio lalu memisahkannya. Hal ini berguna dalam pemakaian kata yang tepat dalam mengisi jawaban soal yang telah di berikan oleh pendidik
6. Merangkum kembali serta menyimpulkan hal-hal yang penting mengenai materi pelajaran yang mereka simak atau mereka dengar dari audio. Biasanya soal yang diberikan oleh pendidik mengenai permasalahan ini adalah berupa soal cerita sehingga siswa di ajarkan untuk membuat argument atau penddapat mengenai penjelasan yang telah disajikan dengan melalui audio tersebut.

Dapat dilihat dari sifatnya media pembelajaran berupa audio ini memiliki beberapa kelemahan atau kekurangan yaitu:

1. Membutuhkan suatu tujuan yang sesuai dengan pengalaman sehingga proses pembelajaran dilakukan dengan khusyuk.
2. Penyajian yang ditampilkan oleh audio begitu kurang dimengerti sehingga perlu pengalaman yang memadai.
3. Dikarenakan bersifat abstrak, maka dapat dikontrol dari penyusunan kalimatnya.
4. Pemikiran yang abstrak dapat memberi dukungan dalam pemakaian media ini dalam proses belajar.
5. Penayangan yang disajikan dalam bentuk symbol modal awal yang harus dimiliki siswa yaitu berupa pengalaman mengenai symbol-simbol ungkapan sehingga ketika siswa menyimak penjelasan dari audio siswa mudah memahaminya dan tidak bingung.

Jadi mengenai kekurangan audio yang telah diperjelas diatas maka diperlukan alat bantu dengan media lain, sebab pengalaman juga sebuah dorongan untuk siswa lebih memahami symbol-simbol ungkapan yang mereka dengarkan.

H. Kegunaan Lingkungan Alam Sebagai Media Alat Pembelajaran.

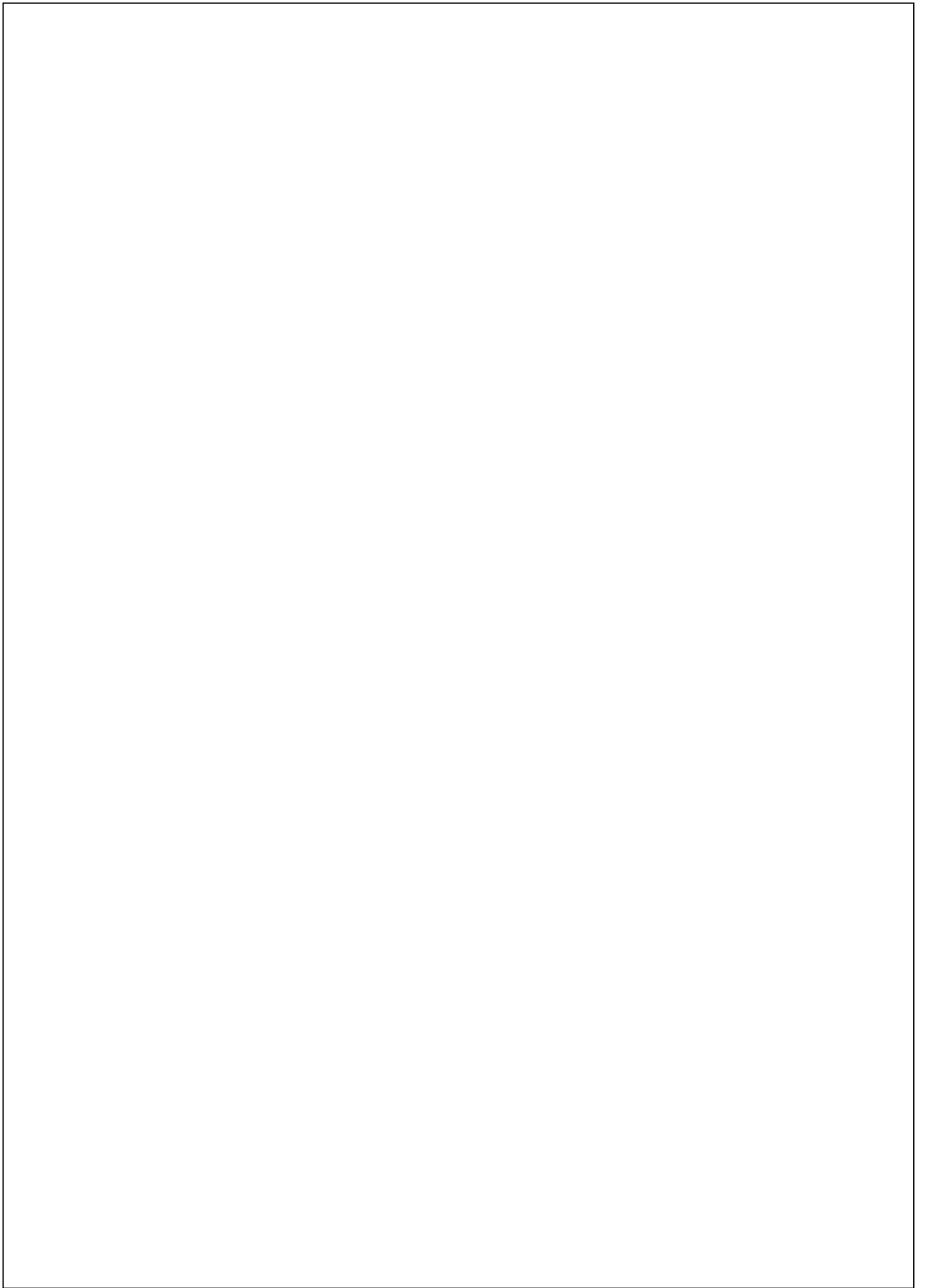
Pemanfaatan media pembelajaran seperti tiga dimensi, dua dimensi dan proyektor yang di paparkan di paragraph sebelumnya merupakan sebuah alat pengajaran dalam bentuk tiruan saja, berbeda dengan hal memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaan tiruan tersebut pendidik bisa melakukan penyampaian materi dengan mudah dipahami oleh siswa apalagi para pendidik langsung melakukan praktik diluar kelas sehingga bukan hanya teori saja yang diajarkan pendidik melainkan langsung di praktekan dan aplikasikan dalam kehidupan yang nyata sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang di praktekan tersebut.

Penggunaan cara ini jauh lebih lebih efektif karena siswa dapat langsung mempraktekan materi yang telah di ajrkan gurunya dan siswa dapat bertanya bila mana masih terdapat materi yang belum mereka mengerti dalam mengaplikasikanya.Selain itu dalam penyampaian materi dengan penggunaan system ini membuat siswa dalam mempersiapkan diri untuk bekal ketiuka terjun langsung di medan yang nyata ya salah satunya yaitu lingkungan bermasyarakat.Dalam proses kegiatan yang dilakukan ini dapat menambah proses belajar antara lain:

- a. Proses belajar siswa lebih bersemangat karena siswa tidak pada biasanya hanya duduk dikelas melainkan siswa semakin aktif dalam melakukan pengamatan mengenai materi pembelajaran yang di bahasa secara langsung di medanya sehingga membuat siswa bermotivasi dalam menguasai materi tersebut.
- b. Kaidah dari proses belajar akan lebih terasa bermakna disaat pembelajaran dilakuakan secara praktek atau nyata.
- c. Materi-materi yang dipelajari lebih banyak yang didapatkan langsung dari pembelajaran secara mempraktekan dialam.
- d. Keaktifan siswa meningkat dalam proses pembelajaran berlangsung contoh yaitu dalam pengamatan(observasi),adapun yang kurang dimengerti membuat siswa banyak bertanya mengenai materi yang di perjelas oleh pendidik.
- e. Sumber materi pemebelajaran lebih banyak karena kekayaan alam masih memadai ya salah satunya beranekaragam hayati,lingkungan alam, sosial dan masih banyak lagi.
- f. Aspek-aspek dalam kehidupan juga dapat menambah wawasan pengetahuan oleh para peserta didik yang didapat dalam proses pembelajaran berlangsung,sehingga menjadikan bekal di waktu para peserta didik terjun langsung di dunia nyata.

Dengan itu perlulah pemanfaatan secara maksimal dalam pemakaian lingkungan sebagai media pembelajaran bagi siswa selain itu juga pemanfaatan lingkungan alam dapat di gunakan sebagai sumber pengajaran dalam proses belajar. Akan tetapi disisi lain dalam penggunaan lingkungan sebagai media pembelajaran mempunyai kekurangan tersendiri di antaranya:

- a. Kurangnya pembekalan yang di persiapkan siswa sebelumnya membuat siswa banyak yang main-main ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran yang dilakukan akan sia-sia jadi sangat perlu pembekalan berupa persiapan materi-materi yang akan kita pelajari untuk esok hari salah satunya ya kita perlu tau tujuan apa yang hendak kita capai dari proses pembelajaran esok hari, bagaimana cara melaksanakanya dan lain-lain.
- b. Waktu yang dibutuhkan sangat banyak sehingga pembelajaran dikelas terkadang tidak sempat. Hal ini bisa di perbaiki cara pemakaiannya yaitu contohnya dengan pembagian waktu bila setelah melakukan pengamatan langsung dari alam maka selanjutnya guru menuntun siswa untuk kembali masuk ke kelas dan kemudian mengarahkan siswa untuk memperjelaskan hal apa saja yang di peroleh dari kegiatan pengamatan yang di lakukan di luar kelas (lingkungan alam) sehingga waktu pembelajaran tidak terbuang dengan sia-sia.
- c. Kurangnya kreatifan pemikiran yang dimiliki oleh pendidik dalam penggunaan waktu diluar jadwal pelajaran kelas sehingga materi yang diberikan sering tidak cukup menyeluruh sesuai kurikulum, alhasil materi terkadang ada yang belum dipelajari sehingga siswa harus mempelajarinya secara mandiri.



BAB 5

PENGEMBANGAN DAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH (DARING) PADA MASA COVID-19

A. Multimedia Interaktif Pembelajaran

Multimedia pembelajaran berperan sangat aktif dalam proses belajar mengajar karena memiliki fungsi dan peran masing-masing dalam menciptakan pembelajaran yang baik. Sebagai penyajian bahan materi pembelajaran, multimedia interaktif ini juga dalam penyampaian pesan atau informasi dalam bentuk teks, animasi, atau video. Jadi didapatkan bahwa multimedia interaktif ini adalah pengembangan komputer dengan manfaat dalam menggabungkan dan membuat suatu bahan materi pembelajaran dengan teks, animasi, audio dan masih banyak lagi.

Setelah diperoleh bahan materi dalam berbentuk animasi selanjutnya pengguna baik siswa ataupun mahasiswa berinteraksi dan berkomunikasi dengan perangkat media agar dapat menumbuhkan semangat dalam proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran ini memiliki empat (4) komponen yang penting antara lain ;

1. Interaksi dengan pengguna

Interaksi dengan pengguna memang sangat diperlukan agar kinerjanya dari media ke pengguna tercapai dengan maksimal mungkin agar kegiatan proses pembelajaran berjalan dengan baik.

2. Media informasi dengan pengguna

Karena pengguna menggunakan multimedia dalam mencari informasi tentu media harus menggunakan link untuk menghubungkan perangkat media ke pengguna agar informasi

yang didapatkan dengan materi yang sangat diperlukan dan sistematis.

3. Jaringan informasi yang saling terhubung dengan pengguna

Melihat banyaknya jaringan di berbagai perangkat tentu akan membuat pengguna kebingungan terutama bagi pengguna yang masih pemula. Oleh karena itu media pembelajaran harus mempunyai alat navigasi yang dapat terhubung dengan pengguna secara langsung.

4. Menyediakan tempat kepada pengguna

Multimedia sebagai media pembelajaran tentu mempunyai peran masing-masing untuk memberikan informasi dan mengumpulkan bahan materi bahkan bisa memproses dan berkomunikasi dengan perangkat menggunakan ide sendiri.

Dari sekian banyaknya gabungan-gabungan media pembelajaran dalam pendidikan tentu dapat membuat siswa dengan pengalaman belajar yang menarik bahkan dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa yang sering bosan dalam proses belajar mengajar selama daring ini.

Kegiatan pembelajaran pada masa pandemi ini dirancang dengan demikian rupa agar dapat memberikan pengalaman dalam proses belajar mengajar yang dapat melibatkan mental serta fisik seseorang. Dalam proses pembelajaran ini berkaitan dengan menyampaikan gagasan baik dari pikiran atau ide-ide yang secara bermakna agar mudah dimengerti.

Pentingnya interaksi dalam proses pembelajaran baik dari siswa, siswi, guru dan lingkungan agar berhasil dalam pencapaian target kompetensi dasar. Multimedia pembelajaran juga bermanfaat untuk menyampaikan pesan seperti pengetahuan, informasi, serta keterampilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu multimedia dalam pembelajaran

merupakan media yang sangat membantu siswa belajar karena media yang digunakan bersifat kreatif, efektif dan menarik.

Multimedia interaktif ini bukan hanya digunakan dalam proses pembelajaran tetapi juga digunakan sebagai pegawai-pegawai kantor dalam mengerjakan tugasnya. Multimedia ini dapat digunakan oleh pengguna dalam mengatur proses informasi yang didapatkan. Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa multimedia gabungan dari media pembelajaran yang berbentuk teks, animasi, audio, video dan banyak lagi berikut penjelasannya :

1. Teks

Merupakan kalimat yang menjelaskan materi pembelajaran agar siswa dengan mudah dan cepat dalam memahaminya. Teks juga bisa menjelaskan atau mendeskripsikan gambar.

2. Animasi

Merupakan gabungan dari teks gambar dan audio dalam satu animasi atau pergerakan. Animasi juga dapat meningkatkan siswa yang sangat gemar menonton.

3. Video

Merupakan media yang berbentuk seperti nyata. Video juga banyak memiliki kelebihan karena penyampaian informasi yang menarik dan efektif.

4. Audio

Merupakan media yang berbentuk digital seperti suara dan narasi. Kelebihan dari audio ini dapat meningkatkan daya pendengar dan pemahaman bagi pengguna.

Dalam hal ini media merupakan suatu sarana yang mendukung lebih dalam lagi kegiatan pembelajaran dengan materi yang sistematis agar anak-anak menjadi lebih giat lagi dalam belajar walaupun dalam keadaan

pandemi seperti sekarang ini. Adapun secara lebih rinci lagi ciri-ciri media yang merupakan dapat memberi petunjuk terhadap guru yang mungkin kurang mampu melakukannya :

1. Media memiliki kemampuan merekam suatu peristiwa yang ada disekitarnya
2. Media dapat mempersingkat suatu peristiwa, dimana peristiwa tersebut jauh lebih panjang
3. Media juga dapat mentransportasikan kejadian secara bersamaan

³¹ Jadi dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif adalah multimedia yang dibuat sesuai dengan fungsi dan peran masing-masing dalam menyampaikan informasi kepada penggunanya sedangkan multimedia pembelajaran merupakan penggunaan multimedia ³² dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemauan peserta didik dalam proses belajar. Seperti hal sekarang ini dimana multimedia interaktif ataupun multimedia pembelajaran sangat penting baik dalam keadaan pandemi atau tidak.

Multimedia ini sangat berguna karena mendukung hingga target baik guru ataupun orang tua yang mempunyai anak yang menempuh dunia pendidikan pasti ingin sekali anaknya bisa menciptakan tujuan pembelajaran dengan baik. Sebenarnya multimedia ini bukan untuk ⁸⁸ anak-anak yang menempuh dalam dunia pendidikan saja, tetapi juga bisa untuk anak-anak yang kurang mampu untuk bersekolah dengan cara mempelajari cara penggunaannya dengan baik. Jika penggunaannya ⁷² sudah baik tentu multimedia ini akan dapat mengasah bakat dan minat yang ada pada diri seseorang.

Oleh karena itu multimedia pembelajaran ini sangat digunakan untuk mengatasi anak-anak yang sering bosan dan jenuh dalam belajar. karena elemen-elemen multimedia ini meningkatkan rasa kemauan

dan kemandirian mereka yang ada dihati dan pikiran agar bisa semangat dalam belajar.Karena dengan kita belajar semua hal didunia ini in syaa Allah kita menjadi tahu.

B. Manfaat Multimedia Interaktif Pembelajaran

Pada sekarang ini dimana situasi pandemi covid 19 belum mereda,dimana pendidikan Indonesia harus menggunakan Pembelajaran Jarak Jauh (Daring) sehingga harus menggunakan kemajuan teknologi untuk kegiatan belajar mengajar.Dengan kata lain untuk menghidupkan kegiatan pembelajaran dengan baik siswa maupun guru harus memanfaatkan kecanggihan teknologi.Dimana kecanggihan teknologi sekarang ini berkembang dengan sangat pesat.Contohnya kecanggihan teknologi adalah multimedia pembelajaran.

Seperti yang pernah dibahas dalam dalam pembahasan sebelumnya bahwa manfaat multimedia pembelajaran interaktif sangat banyak karena memiliki fungsi dan peran masing-masing.Pemahaman siswa yang kurang mampu menguasai materi terutama dalam proses belajar mengajar dirumah menurunkan semangat anak-anak Indonesia dalam belajar bahkan anak-anak lebih cenderung sering bermain handphone daripada mengikuti kegiatan belajar mengajar.Oleh karena itu manfaat multimedia pembelajaran antara lain :

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan kemauan anak-anak dalam belajar
- 2) Mempunyai banyak pesan informasi yang mudah untuk dipahami
- 3) Banyak sekali fitur-fitur yang mendukung sehingga anak-anak merasa nyaman dan lebih memahami isi dari materi yang diberikan
- 4) Dimana media yang digunakan mempunyai banyak kreatifivitas sehingga anak-anak tidak akan bosan dalam belajar

- 5) Materi pembelajaran yang sangat mudah untuk dimengerti karena media ini dirancang dengan baik agar pengguna merasa akan kenyamanan

Pencapaian dan keberhasilan anak-anak dalam upaya belajar mengajar tentu akan membuat orang tua dirumah bahagia. Multimedia interaktif dalam pembelajaran mendukung penuh upaya anak-anak untuk mencapai nilai yang memuaskan apabila nilai anak-anak masih belum memuaskan multimedia akan terus membantu mereka agar sampai nilai yang keluar memuaskan. Untuk mengembangkan kreativitas anak-anak multimedia mempunyai banyak sekali elemen-elemen yang berpengaruh untuk meningkatkan inovasi anak-anak dalam belajar.

Secara tidak langsung manfaat multimedia seimbang dengan guru-guru yang mengajar karena pada dasarnya guru pasti ingin anak-anak didiknya menjadi orang sukses dan mengerti akan ilmu pengetahuan dan informasi yang berguna. Sedangkan multimedia membantu merangsang meningkan kemauan anak-anak dalam belajar dengan baik.

C. Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran

Pada saat masuknya abad informasi ,teknologi sudah ada seiring berjalannya waktu baik dari tahun ke tahun teknologi berkembang dengan pesat sampai pada akhirnya munculnya multimedia. Sebenarnya pada saat multimedia diciptakan masih banyak yang belum tahu bagaimana cara menggunakan alat tersebut. Tapi berjalannya waktu ke waktu multimedia banyak diakses dimanapun dikarenakan manfaat dan kegunaannya yang sangat bagus.

Multimedia memang sudah diakui bahwa pembelajarannya sangat bermanfaat dan bagus sekali dalam meningkatkan motivasi dan kemauan siswa dalam belajar. Jadi pengembangan multimedia ini membantu orang tua dan guru ketika anak-anak dalam proses menempuh dunia pendidikan.

Dalam hal ini pentingnya pengembangan multimedia dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa. Dengan berkembangnya minat dan bakat siswa tentu dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi. Multimedia bermula dari audio visual dimana pada zamannya sudah banyak digunakan oleh masyarakat untuk mendengarkan informasi atau peristiwa yang sedang terjadi.

Kehadiran multimedia ini disambut oleh baik dari kalangan masyarakat baik dari tua hingga yang muda sekalipun. Karena pada masanya tidak ada televisi hingga membuat masyarakat tidak tau tentang peristiwa-peristiwa yang terjadi. Hingga akhirnya munculah multimedia ini yang mana yang bermanfaat :

- 1) Sebagai sumber informasi atau peristiwa yang terjadi
- 2) Menumbuhkan pengetahuan masyarakat yang mendengarnya
- 3) Dapat menghibur masyarakat karena audio seperti musik
- 4) Sebagai sarana berdiskusi
- 5) Sebagai bahan informasi yang akan dibahas oleh masyarakat

Dapat dilihat bahwa pengembangan multimedia sangat berguna. Pada sekarang ini pengembangan multimedia juga masih sangat bermanfaat oleh anak-anak muda dalam dunia pendidikan karena pengembangan multimedia ini dari tahun ke tahun semakin meningkat dan menarik perhatian anak-anak di kalangan remaja.

D. Komputer Sebagai Multimedia Pembelajaran

Pada pembahasan sebelumnya bahwa multimedia sebenarnya dulu merupakan audio visual tetapi semakin berkembangnya teknologi multimedia pembelajaran beralih ke komputer. Komputer memang banyak digunakan sekarang ini karena guna mendukung proses pembelajaran dan juga kegiatan bekerja masyarakat.

Sebagai media pembelajaran tentunya komputer banyak digunakan dan diakses dimana pun karena komputer nyaman digunakan. Media pembelajaran komputer biasanya meliputi teks, grafik, audio bahkan bisa animasi oleh karena itu tidak sedikit masyarakat yang tidak tau akan kegunaan komputer ini.

Multimedia pembelajaran interaktif pada komputer membuat semua elemen dan komponen yang ada karena komputer merupakan sarana media yang digunakan anak-anak dalam belajar. Untuk meningkatkan motivasi dan kemauan belajar pada anak-anak yang sering bosan dalam belajar daring komputer juga menyediakan animasi bahkan video yang bisa ditonton dan juga bermanfaat untuk mendapatkan pengetahuan.

Secara tidak langsung multimedia pembelajaran ini dapat menggantikan peran guru dalam mengajar. Multimedia interaktif pembelajaran ini dalam berbasis komputer membantu tenaga pendidik atau guru agar menjadi kreatif dalam proses belajar mengajar. Multimedia pembelajaran berbasis komputer memiliki 3 karakteristik yaitu.

- 1) Memiliki fitur-fitur yang bermanfaat dalam proses belajar mengajar
- 2) Memiliki daya tangkap yang cepat terhadap pengguna
- 3) Memberi kemudahan dalam memahami materi yang diberikan oleh guru.

Dalam media pembelajaran komputer mampu menyajikan materi dengan secara efektif sehingga siswa mudah memahami materi yang disajikan. Keunggulan media pembelajaran ini tergantung bagaimana pengguna menggunakannya akan tetapi respon media pembelajaran ini sangat cepat jika pengguna salah dalam menjalaninya. Multimedia ini dalam proses pembelajaran dapat memperkuat ingatan atau hapalan dalam jangka panjang.

Adapun metode penyajian multimedia pembelajaran berbasis komputer ini sebagai berikut antara lain :

1. Memiliki banyak fitur dalam menyajikan informasi

Mengingat anak-anak yang sering bosan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan secara daring sistem komputer mengatur banyak fitur agar anak-anak betah dan nyaman dalam belajar seperti fitur animasi dan video.

2. Berinteraksi dengan siswa

Maksudnya siswa dapat berinteraksi dengan informasi yang telah disajikan. Seperti telah disajikan sebuah informasi maka siswa dapat memberi pendapat dan kritik pada informasi tersebut.

3. Ujian dan Praktik

Diadakannya ujian untuk mengetahui sampai mana pengetahuan siswa sedangkan diadakannya praktik untuk mengetahui sampai mana keterampilan siswa dalam memahami suatu konsep. Jadi diadakannya ujian dan praktik ini sangat bagus karena kita dapat mengukur sampai mana kualitas dan keterampilan kita dalam memahami suatu konsep yang sulit untuk dipecahkan.

4. Eksperimen

Dilakukannya eksperimen agar anak-anak tau dan menjelaskan bagaimana konsep tersebut bisa terjadi dan fenomena langka yang sering dimunculkan. Jadi untuk melakukan eksperimen seperti ini harus mempersiapkan mental, fisik dan otak agar berjalan dengan seimbang dalam menghadapi suatu masalah.

Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam berbasis komputer ini dapat bertujuan melatih siswa untuk mempunyai kemampuan berfikir kritis dan kreatif dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi baik secara pribadi ataupun secara kelompok. Ada juga manfaat

penggunaan pembelajaran ini yaitu untuk merangsang atau meningkatkan daya pikir dan minat belajar siswa bahkan bisa membangkitkan motivasi siswa dalam belajar untuk mencapai hasil yang maksimal dalam dunia pendidikan.

Dengan adanya sistem pembelajaran seperti ini memungkinkan kreativitas,hati dan pikiran siswa terbuka untuk meningkatkan rasa keinginan tau siswa terhadap ilmu pengetahuan dan rasa cinta terhadap diri sendiri untuk menampilkan bakat di kalangan banyak orang.Dapat kita sendiri rasakan bahwa multimedia pembelajaran ini sangat berpengaruh terhadap pikiran dan lingkungan kita.

Jika media yang digunakan semakin membuat kita susah memahami materi semakin rasa malas atau bosan yang datang sedangkan jika media yang digunakan memberi pemahaman dan fitur-fitur yang mudah dimengerti rasa semangat belajar,motivasi belajar dan rasa keinginan tau dalam informasi-informasi bahkan pengetahuan meningkat.Oleh karena itu multimedia berbasis komputer memberi pemahaman dan tingkat materi yang mudah dipahami dan dimengerti.

E. Kegunaan Media Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar

Pada saat sekarang ini dimana dunia pendidikan diberlakukan proses belajar mengajar secara daring atau belajar dirumah.Dari pendidikan yang sebelumnya langsung bertatap muka tetapi dari tahun 2020 sampai sekarang ini dilakukan proses belajar mengajar secara virtual.Dalam hal ini kegunaan media pendidikan sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran siswa dirumah.

Proses pembelajaran yang dilakukan secara daring ini membuat banyak orang tua yang stres karena materi yang sulit untuk dimengerti,anak-anak yang sering bosan dan jenuh dalam belajar bahkan tidak ada sistem teknologi yang mendukung siswa dalam belajar.Pada saat

pandemi belum menyerang pendidikan Indonesia bisa saling bertatap muka dengan pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 hingga pada saat ini pandemi yang masih belum mereda membuat siswa tidak bisa bertemu guru dan teman-temannya bahkan kurikulum yang dipakai pada saat ini menggunakan kurikulum darurat (daring).

Kurikulum darurat yang dipakai sekarang ini menggunakan media pendidikan melalui aplikasi ⁸⁵ antara lain sebagai berikut.

1. Zoom

Dengan menggunakan media pembelajaran siswa juga bisa saling bertatap muka secara virtual biasanya zoom ini dilakukan jika ada kepentingan saja.

2. Video

Dengan menggunakan media pembelajaran ini mungkin siswa akan mudah memahaminya selain ada gambar dan suara penjelasannya juga mudah untuk dimengerti.

3. Whatsapp

Biasanya media pembelajaran ini hanya untuk memberitahukan semua tugas yang akan dikerjakan siswa.

4. Classroom

Biasanya media pembelajaran ini sama dengan whatsapp. Tapi media pembelajaran antara whatsapp dengan classroom tergantung guru ingin menggunakannya yang mana

5. Simak sekolah masing-masing

Biasanya media pembelajaran ini sering dijadikan tempat untuk mengabsen dan diskusi siswa. Simak ini tergantung dari peraturan

sekolah tetapi ada juga sekolah-sekolah lain yang tidak memakai simaka tapi lebih ke whatsapp.

Dengan diberlakukannya proses belajar mengajar dari rumah dengan sistem kurikulum darurat tentunya mempunyai banyak hambatan atau kendala yang sering terjadi.

1. Gangguan sinyal

Dikarenakan kegiatan belajar mengajar dirumah tentu media pembelajaran banyak kendala hal ini berlaku jika ditempat tinggal siswa jaringan internet tidak tercapai hingga proses pembelajaran siswa tersebut terhambat.

2. Tidak ada kuota

Dalam menggunakan media pembelajaran terutama media yang sering diakses internet tentu memerlukan kuota agar media pembelajaran dapat diakses. Akan tetapi warga negara Indonesia bukan dari kalangan tinggi tetapi juga ada dari kalangan kecil yang sulit untuk membeli kuota bahkan makan pun sulit.

3. Kurangnya bimbingan dari orang tua

Sebenarnya siswa akan semangat dalam belajar jika orang tua murid membimbing selangkah demi selangkah dalam belajar agar mudah dimengerti.

Didalam multimedia pembelajaran interaktif media pembelajaran tentu menggunakan fitur-fitur yang bagus seperti animasi, video, audio dan masih banyak lainnya. Multimedia juga dapat diakses kapanpun dan dimanapun kita berada.

F. Multimedia Interaktif Pembelajaran Pada Masa Covid 19

Pada mula virus corona menyerang dan berbagai informasi menyatakan bahwa virus corona merupakan penyakit yang berbahaya terhadap kesehatan hingga bisa menyebabkan kematian mendadak. Virus

68 corona ini berasal dari Negara China di kota Wuhan bahkan banyak yang menyatakan bahwa kebanyakan masyarakat wuhan memakan hewan mentah seperti kelelawar ,tikus ,laba-laba dan banyak lagi.

Virus corona mudah menyerang orang yang berumur usia lanjut dan memiliki penyakit dalam seperti paru-paru,hati dan lain-lain.75 Untuk mencegah penyebaran virus corona pemerintah menerapkan kebijakan 51 yaitu memakai masker,menjaga jarak dan mencuci tangan.Sebagai upaya yang dilakukan untuk mengurangi penyebaran virus corona.

23 Para ahli kesehatan dunia kemudian menganjurkan beberapa langkah pencegahan,seperti mencuci tangan secara berkala,menutup 23 hidung dan mulut menggunakan masker,menghindari kontak langsung dengan individu yang memiliki gejala flu atau demam dan juga segera menghubungi ahli medis ketika merasakan diri atau melihat orang disekitar kita memiliki gejala tersebut.

Proses pembelajaran daring yang dilakukan guna untuk mengurangi penyebaran virus corona termasuk kepada lembaga pendidikan.89 Pembelajaran daring menggunakan media teknologi agar kegiatan belajar mengajar berjalan dengan efektif.84 Media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar daring menggunakan aplikasi antara lain 23 classroom,google meet,whatsapp,zoom dan lain-lain.

Pada dunia pendidikan penggunaan aplikasi dan multimedia melibatkan jaringan internet sehingga digunakan sebagai sistem kegiatan belajar mengajar.Multimedia interaktif dalam pembelajaran bermanfaat meningkatkan kegiatan belajar dan motivasi siswa.Multimedia interaktif dapat membuat siswa berinteraksi dengan sistemnya contoh kita sudah diberikan informasi apabila ada kritik dan pendapat terhadap informasi tersebut maka daya tangkap sistem sangat cepat dalam membantu menyelesaikan masalah tersebut.

Pada dasarnya kegiatan belajar mengajar multimedia interaktif terutama dalam masa pandemi virus corona seperti ini sangat membantu guru, orang tua dan ³² siswa dalam memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu multimedia interaktif pada saat ini menjadi aspek sarana dalam dunia pendidikan guna untuk meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa.

BAB 6

BAHASA GAUL MERUPAKAN BENTUK KREATIVITAS ANAK MUDA

A. Bahasa Gaul sebagai Bentuk Kreativitas Anak Muda

Salah satu bentuk kreativitas yang dimiliki anak muda yaitu membuat variasi dalam berbahasa untuk terjalannya cara berkomunikasi dengan lancar dan santai sehingga tidak menimbulkan jarak bagi penuturnya. Bahasa gaul masuk dalam kategori variasi bahasa Indonesia yang banyak digunakan oleh kaum muda, tetapi tidak jarang kaum tua juga menggunakan bahasa gaul untuk berkomunikasi dengan anaknya agar tidak ada jarak dalam penyampaian dan membuat komunikasi anak dan orang tua lebih santai dan tidak kaku. Jika dihubungkan dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi komunikasi, bahasa gaul dapat dianggap sebagai fenomena budaya yang sedang heboh dikalangan remaja, jika dikalangan remaja ada yang tidak menggunakan bahasa gaul anak tersebut dapat dicap sebagai anak yang tidak gaul atau *KUPER* “kurang pergaulan”.

Ada beberapa bahasa gaul yang telah sah masuk dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pada tahun 2019 diantaranya yaitu, *MAGER* “malas gerak”, *PANSOS* “Panjat Sosial”, *CIE* digunakan untuk menggoda seseorang, *JULID* digunakan dalam mengomentari seseorang namun di selimuti dengan rasa iri dan dengki, *MAKSI* “makan siang bareng teman”. Masuknya bahasa gaul kedalam KBBI berdasarkan kriteria tertentu, salah satu kriterianya yaitu kekerapan dalam penggunaan. Zaman sekarang penggunaan bahasa dalam berkomunikasi dapat menjadi salah satu hal yang dinilai apakah seseorang tersebut mengikuti zaman atau tidak.

B. Ciri-ciri Mendasar Bahasa Gaul

Untuk mengetahui perbedaan penuturan yang digunakan kaum muda pada saat merealisasikan bahasa gaul tentu saja kita harus mengenal beberapa kelompok bahasa gaul yang digunakan anak muda sesuai dengan situasi dan kondisi dalam penuturannya. Adapun bahasa gaul jika dilihat dari aspek strukturnya terbagi menjadi 4 golongan yaitu, Kata Normal, Kata Reduksi, Singkatan kata, dan Akronim.

1. Kata Normal

Kata normal merupakan bahasa gaul yang digunakan dalam kegiatan sehari-hari. Dalam hal menggunakan kata normal ini hanya kalangan penggunanya saja yang mengerti kata normal ini. Tapi tidak menutup kemungkinan kata normal ini menjadi kata yang familiar bagi orang yang tidak menggunakannya. Dalam penggunaannya kata normal ini memiliki kesan yang santai, tidak kaku, dan bebas.

Adapun beberapa contoh kata normal yang sering kita dengar antara lain yaitu, *Bonyok* “Remuk”, *WOLES* “santai” kata ini merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris namun katanya dibalik dari *SLOW*, *REMPONG* “ribet, susah”, *PERES* “palsu”, *GENGGES* “Mengganggu”, *JUTEK* “jarang senyum, sombong”.

Berikut beberapa kata normal gaul yang ditemui di media sosial para kalangan anak muda yang digunakan dalam mengekspresikan atau berkomunikasi dalam kehidupannya sehari-hari.

a) Tetap *woles* ya para jemaah kepak sayap kesendirian

(<https://twitter.com/AndreasZu/status13/8/2021>)

b) Makalah kelompok adek gue, yg ngerjain gue 😊 karena pada gak ngerti. Mana bu ibu nya *rempong* pisan.

(<https://twitter.com/Vii/Status15/8/2021>)

c) Crush *Jutek* pas lagi pacaran.

(<https://Twitter.com/Luciana/Status10/8/2021>)

d) Kukira interest ternyata peres

(<https://Twitter.com/wuri/status16/8/2021>)

e) LUV!, meski aktingnya kadang gengges, ternyata aslinya LUV juga ya.

(<https://Twitter.com/One/Status12/8/2021>)

2. Kata Reduksi (Reduksionisme)

Kata Reduksi (Reduksionisme) adalah proses penyederhanaan kata yang kompleks menjadi kata yang tidak kompleks. Bentuk kreativitas nya kalangan anak muda menciptakan varian baru yaitu melepaskan huruf awal atau tengah bahkan akhir dari kata tersebut yang menyebabkan bentuk kata tersebut menjadi berbeda dari kata asalnya. namun walaupun kata tersebut kata kata nya telah dikurangi namun bagi penuturnya kata tersebut masih dapat di pahami dan dapat dijadikan kata untuk berkomunikasi dengan jelas bagi para penuturnya.

Berikut contoh kata kata yang telah mengalami reduksionisme dalam keharian yaitu, Sensitif "*Sensi*", Laboratorium "*Labor*", Komentar "*Komen*", Admin "*min*", Juragan "*gan*", Konsentrasi "*Konsen*", Dll.

Adapun contoh kata reduksi yang ditemukan di media social yang digunakan oleh kalangan kaum muda di dalam statusnya, yaitu :

a) Subhanallah sekali hari ini, mood naik turun gajelas kadang bagus kadang *Sensi*, ribet ya jadi cewek 😊

(https://Twitter.com/Daddy's_girl/Status14/8/2021)

b) Kebetulan minggu kemarin lg cek darah sama kakak *labor*.

<https://twitter.com/meri/Status15/8/2021>)

c) Mutualan yuk yang boleh *Komen*.

<https://twitter.com/Watt/Status14/8/2021>)

d) Karna saya gabut tengah malem jadi saya mau cari mutual once *gan*, bantu rt/like.

<https://twitter.com/jengker/Status14/8/2021>)

e) Cantik banget aura nya *min* ah.

https://twitter.com/sel_mi/status17/8/2021)

3. Kata Singkatan

Selain reduksi anak muda juga menggunakan penyingkatan kata sebagai bentuk berbicara dengan bahasa gaul. Di kalangan umum juga penyingkatan kata digunakan selain merupakan bentuk keefisiensi dalam berkomunikasi penyingkatan kata juga membuat para penuturnya merasa gaul karena biasanya penyingkatan kata yang disingkat itu merupakan bahasa asing, namun bunyi dari kata yang disingkat masih menggunakan penyebutan dalam bahasa Indonesia. Selain efektif penyingkatan kata ini merupakan bentuk kreativitas kalangan anak muda dalam menciptakan variasi bahasa gaul.

Berikut contoh penyingkatan kata dalam bahasa gaul di kehidupan sehari-hari yakni OTW [otewe] kependekan dari *On The Way* 'lagi di jalan', BTW [betewe] kependekan dari *By The Way* 'ngomong-ngomong', OOTD kependekan dari *Outfit of the Day* 'pakaian hari ini', MEDSOS singkatan dari Media Sosial, PHP singkatan dari Pemberi Harapan Palsu, Dll.

Adapun di media social penyingkatan kata dikalangan anak muda juga tersimpan di status yang mereka buat dan bahasa komunikasi dengan medsos seperti contohnya yaitu :

- a) Lelaki yang tak pandai OOTDni biasanya hensem hensem.
(<https://Twitter.com/adlinrsln/Status11/8/2021>)
- b) Di PHP in kerjaan lebih sakit ternyata.
(<https://Twitter.com/kongkayob/status14/8/2021>)
- c) Kritik pake meme di MEDSOS di jerat ITE. Kritik dengan mural di tembok di hadang KUHP. 76 Tahun Negara kita.
(<https://Twitter.com/BudiSetyarso/Status14/8/2021>)
- d) BTW jangan lupa upacara hari ini
(https://Twitter.com/ur_glryy/Status17/8/2021)
- e) Ih dulu mah jam segini udh OTW sejolah siap2 upacara huhu jadi kangen.
(<https://Twitter.com/Brin/Status17/8/2021>)

4. Akronimisasi

Akronimisasi merupakan kata yang dibentuk hasil penggabungan huruf awal atau akhir sebuah kata yang dijadikan satu kata yang bunyi nya serta makna nya itu berbeda dengan kata awal kata asal.

Adapun contoh akronim yang sering digunakan kalangan anak muda saat berkomunikasi atau berinteraksi yakni, , gaje ‘gak jelas’, japri ‘jalur pribadi’ , ¹⁵ ASAP akronim dari as soon as possible ‘secepatnya, kalau bisa’, warlock ‘warga lokal ‘alay ‘anak layangan’, gajebo ‘gak jelas bro’, cuktau ‘cukup tau’, curcol ‘curhat colongan’, MedSos ‘media sosial’ dll.

Berikut contoh akrominisasi yang digunakan oleh kaum anak muda di media social terkhusus saat para remaja membuat status, sebagai berikut :

a) Aku paling gerah liat orang manja yang sotoy dan saat diminta pertanggungjawaban malah curcol.

(<https://Twitter.com/budimansudjatmiko/Status14/8/2021>)

b) Pendekatan Taliban emang sudah berubah. Kalo gini terus emang ga bakal ada resistensi berat dari warlock dan Negara lain pasti mengaku Taliban secara de jure.

(<https://Twitter.com//AkhnuKh/status15/8/2021>)

c) Polkis gajebo bgt asli.

(<https://Twitter.com/Tianna/status17/8/2021>)

d) Sering banget, saya japri guru saya dan di balasnya setelah 3 hari, setelah 1 pekan bahkan 1 bulan.

(<https://Twitter.com/jndmmsyhd/status13/8/2021>)

e) EH ASTAGHFIRULLAH. Saat itu gue jadi nyanuk. Cuktau..

(<https://Twitter.com/Dhika/status/9/8/2021>)

C. Faktor Pendukung kreativitas dalam berbahasa anak muda

Selain kita mengetahui berbagai bentuk bahasa yang ada di kalangan anak muda kita juga perlu mengetahui faktor apa saja yang mendukung perbendaharaan bahasa di kalangan anak muda.

Dalam bersosialisasi bahasa anak muda sudah banyak di pengaruhi dengan kata reduksi atau reduksionisme atau juga menggunakan singkatan kata, ini di pengaruhi oleh lingkungan social yang menganggap menyingkat kata namun melafalkan kata tersebut dengan pelafalan inggris atau menyingkat kata yang berasal dari bahasa inggris namun pelafalannya itu seperti menggunakan bahasa Indonesia itu dianggap sebagai trend

keinian atau disebut gaul. Contohnya dalam kehidupan sehari-hari atau dalam berkomunikasi dalam media sosial, kerap kali anak muda menggunakan kata OTW [otewe] (on the way) yang menunjukkan bahwasannya si anak ini sedang dalam perjalanan menuju ke tempat yang dijanjikan atau juga menggunakan kata BTW [betewe] (by the way) untuk memulai percakapan antar anak muda. Dua contoh ini di baca dengan bunyi pelafalan bahasa Indonesia.

Selain faktor sosial, munculnya variasi bahasa dikalangan anak muda juga di pengaruhi oleh panutan yang menggunakan bahasa. Seperti halnya anak muda yang mengidolakan artis dia akan mengikuti segala aspek yang dicontohkan oleh idola tersebut termasuk dalam mengikuti gaya artis tersebut dalam menuturkan bahasa gaul. Karena kerap kali deretan selebriti tersebut menggunakan bahasa gaul dalam kehidupan sehari-harinya.

Kemajuan teknologi informasi dalam era globalisasi ini mempercepat penyebaran bahasa gaul di kalangan anak muda. Anak muda dapat mudah mempelajari bahasa yang sedang trend dengan mudah dan dengan cepat. Dan dapat kita ketahui teknologi penyebaran variasi bahasa ini sangat bermacam seperti televisi, handphone, computer, dll alat alat penyebaran tersebut lah yang mempercepat perkembangan dan pengenalan bahasa gaul terkhususnya di kalangan anak muda. Dan alat alat tersebut sudah banyak dimiliki tidak hanya orang yang ada di kota saja tetapi di pedesaan juga sudah banyak orang yang telah menggunakannya. Di tambah lagi dengan mudahnya barang atau alat alat tersebut di dapatkan di masa kemajuan teknologi di era globalisasi, mengingat sudah banyak pasar pasar online dimana mana yang dapat memudahkan kita untuk mendapatkan barang tersebut.

Faktor yang terakhir yang mendukung adanya variasi dalam kata kata dikalangan anak muda yaitu kekerapan anak muda dalam berkomunikasi tanpa menggunakan bahasa yang baku. Karena dikalangan anak muda bahasa baku tersebut merupakan bahasa yang kaku, tidak santai, dan dapat menimbulkan jarak dalam berkomunikasi. Di kalangan anak muda jika menggunakan bahasa baku dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran di rasa kurang efisien dalam berkomunikasi. Faktor inilah yang cukup mendorong kreativitas anak muda dalam menambah bahasa yang baru. Karena bahasa gaul ini memiliki sifat sangat mudah untuk dipahami, mudah untuk digunakan dan mudah untuk berkomunikasi. Faktor ini merupakan upaya kalangan muda dalam membentuk bahasa yang cukup cocok digunakan oleh kalangan anak muda di era globalisasi.

BAB 7

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI SARANA BELAJAR PESERTA DIDIK

A. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah satu dari bentuk sarana/fasilitas untuk dipakai dalam menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa dengan efektif dalam mengikuti perkembangan zaman.

Multimedia Pembelajaran Menurut Para Ahli

1. Pengertian multimedia adalah, berasal dari dua kata benda yaitu multi yang memiliki arti banyak atau lebih dari satu, dan media berarti alat untuk berinteraksi dan memberikan informasi atau berita (Smaldino, 2005 dikutip dari Anitah 2008 :60)
2. Pengertian Multimedia memiliki hubungan dengan pemanfaatan bermacam-macam sarana dengan berurutan ataupun simultan ketika memberikan suatu berita. (Hefzallah, 2004 dikutip dari Anitah, 2008 :60)
3. Multimedia dipakai untuk mendeskripsikan pemakaian sarana atau fasilitas secara terperinci ketika menjelaskan sesuatu. (Mr Cormick,1996 dikutip dari Moeljadi 2006 : 20)

Dari penuturan para ahli diatas kita dapat menyimpulkan jika multimedia adalah sarana atau fasilitas yang menyuplai dan menyediakan informasi berbentuk video, film, gambar-gambar suara atau audioi, dengan tujuan dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang sempurna.

Sementara itu proses belajar mengajar meliputi dua hal yang sersangkutan antara lain belajar dan mengajar. Menurut aturan kognitif belajar disebut transformasi tanggapan. Sementara itu pembelajaran dua

konsep yang terkait yaitu belajar dan mengajar. Kleden berpendapat jika belajar adalah pada awalnya adalah melakukan sesuatu, dan belajar adalah mengetahui sesuatu

Pembelajaran adalah semua hal yang bisa membawa berita atau informasi dalam hubungan yang terjadi antara guru dan siswa. (Asyar, 2011). Belajar menurut pengertian psikologis adalah sebuah proses perubahan sikap dan sifat selaku hasil dari hubungan lingkungan sekitarnya untuk memutuskan keinginan kehidupannya. Perubahan-perubahan itu akan terasa real di semua jenis sifatnya . Belajar ialah meniru dan melihat sesuatu yang dicapai dengan memakai perasaan. Berdasarkan teori mental state, pengertian belajar adalah mendapatkan ilmu-ilmu pengetahuan dengan lewat indra yang diajari dengan bentuk stimulasi-stimulasi dari luarnya. Hal-hal yang berhubungan dan bereproduksi. Oleh sebab itu latihan dalam proses pembelajaran amatlah penting

Belajar adalah sesuatu yang dijalankan atau dilakukan pelajar, bukan suatu yang dilakukan kepada pelajar. Pelajar tidak mendapatkan ilmu dari pengajar dengan secara terus menerus . Teori skemata menuturkan jika pelajar menyalakan struktur kognitif mereka dan membangun urutan-urutan terbaru untuk memfasilitasi pengetahuan mereka yang terbaru.

Peroses mengajar mengajar adalah sesuatu urutan kejadian yang lengkap dan beraturan. Dalam arti lain terjadinya hubungan guru dan siswa untuk mengubah sifat, sikap, dan pemikiran sehingga hal tersebut bisa menjadi hal yang biasa bagi siswa. Pengajar bertugas selaku pendidik dan peserta didik selaku siswa. Belajar dan mengajar yaitu aktivitas yang berlangsung dengan cara berbarengan, tapi mempunyai arti yang tidak sama.

Seperti yang dikatakan Suherman (2003) bahwa “Kegiatan pelajaran pasti diikuti dengan mengajari, ada tenaga pengajar yang mengajar dan ada siswa yang diajarkan. Akan tetapi ada murid yang belajar, tidak selalu ada pengajar yang mengajari, karena belajar bisa dilakukan sendirian.

Pembelajaran memiliki arti yang hampir sama dengan pengajaran, akan tetapi sebetulnya memiliki makna yang sedikit berbeda . Dalam hal pendidikan, guru atau pengajar mengajarkan agar siswa bisa mempelajari isi pengajaran atau materi pembelajaran. Sehingga bisa mendapatkan pembelajaran yang telah ditentukan, hal tersebut dapat mempengaruhi perubahan sifat dan sikap dan juga ketrampilan siswa. Sementara itu pembelajaran memberiahukan adanya hubungan antara siswa dan pengajar atau guru.

Penentuan seberapa kualitas pembelajaran tersebut sesuai dengan motivasi atau keinginan semangat belajar siswa. Siswa yang memiliki semangat belajar yang besar, dan juga tenaga pengajar yang sanggup menjadi fasilitator keinginan tersebut diharapkan akan berhasilnya target pencapaian siswa. Pencapaian belajar. Pencapaian hasil belajar dapat diukur secara sekilas dengan melihat kemampuan sifat dan sikap melalui proses pembelajaran.

Dari hal-hal tersebut kita bisa menyimpulkan jika pembelajaran efektif dan efisien bila hubungan tersebut terlaksana dengan imbang.

B. Pengertian, Jenis, dan Peran Sarana Belajar

Sarana belajar adalah alat-alat yang diperlukan dalam pembelajaran supaya keinginan belajar bisa berjalan dengan lancar,tanpa hambatan, serta ringkas.

Dalam pembelajaran alat pengajaran terdapat dua jenis, pertama adalah yang dipakai secara langsung ketika proses belajar mengajar itu terjadi, sebagai contoh adalah, spidol, penghapus, peta, globe, dan lain

sebgainya, masih banyak lagi. Yang kedua, adalah alat-alat atau sarana pendidikan atau pembelajaran yang tidak berhubungan secara langsung dalam proses belajar dan mengaja, seperti lemari penyimpanan berkas-berkas penting di kantor. Dalam hubungannya dengan proses belajar mengajar ada dua jenis sarana pendidikan . Sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan merupakan sarana pendidikan yang secara tidak langsung digunakan dalam oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Selain itu bila dilihat dari kegunaannya dalam proses pembelajaran, media pendidikn bisa dibedakan dengan cara :

1. Alat Pelajaran

Alat pelajaran ialah sebuah alat atau benda yang secara langsung dipakai oleh tenaga pendidik atau guru di proses belajar mengajar di sekolahan atau tempat pendidikan. Alat itu bisa berbentuk apa saja contohny seperti buku, pena, pensil penghapus, alat peraga dan semua alat yang meliputi proses belajar mengajar.

2. Alat Peraga

Alat peraga memiliki banyak arti, alat peraga adalah alat yang digunakan guru untuk membantu proses belajar mengajar, yang bisa berupa benda atau perbuatan dari tingkat paling kognitif sampai ke yang paling abstrak yang dapat memudahkan memberi penjelasan kepada siswa.

Alat peraga dibagi menjadi dua :

- a. Alat peraga langsung, atau penjelasan para tenaga pengajar dengan memperlihatkan benda tersebut (dibawa ke dalam kelas).
- b. Alat peraga tidak langsung adalah jika pengajar atau guru menyelenggarakan alat ganti dengan benda yang

sebenarnya, secara berurutan. Alat peraga bisa berbentuk Benda tiruan (miniatur), Film, Slide, Foto, Gambar, Sketsa atau Bagan.

Selain itu terdapat pula alat peraga yang dapat berbentuk perilaku atau peristiwa-peristiwa yang dilakukan oleh pengajar atau gurunya.

3. Media Pengajaran

Kata Media bermula dari bahasa latin, yaitu adalah bentuk medium yang berarti perantara, alat atau sarana. Media adalah alat atau sarana yang bisa digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal itu bisa mempengaruhi pemikiran, keinginan siswa dan bisa menjadikannya proses pembelajaran.

Penggunaan sarana dan media secara baik akan memunculkan hal yang positif juga dalam pembelajaran bagi para pelajar atau siswa.

Menurut Arsyad (2006;25-26), penggunaan alat atau sarana pembelajaran memiliki beberapa kegunaan antara lain :

1. Pemanfaatan sarana pembelajaran bisa menjelaskan atau mendeskripsikan informasi sehingga bisa meng upgrade proses pembelajaran di lembaga pendidikan.
2. Memberikan semangat para peserta didik hingga bisa memunculkan keinginan atau kehendak belajar, dan juga meningkatkan hubungan atau interaksi secara langsung atau tanpa perantara siswa dengan alam sekitar dan diharapkan para peserta didik b dapat belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya.
3. Dapat membuat siswa memiliki pengalaman yang sama tentang kejadian-kejadian disekitar lingkuan mereka dan juga dapat jalinan secara langsung dengan tenaga pendidik,

masyarakat sekitar dan lingkungannya. Dengan melalui kunjungan edukatif dan lain sebagainya

Penggunaan media belajar yang baik akan mempermudah siswa untuk melakukan proses pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan semangat belajar para siswa. Begitu juga sebaliknya jika kurangnya media pembelajaran akan membuat siswa merasa kerang bersemangat dalam belajar, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Menurut slameto (1995: 28), sarana yang lengkap adalah syarat kesuksesan dalam pembelajaran. Sarana dan media yang meliputi kejadian pembelajaran peserta didik dan macam-macam kegiatannya.

Lain halnya dengan hasbullah Thabrany (1994: 48-55) menurutnya, sarana belajar melingkupi 1. Bebasnya gangguan dan pengaturan udara dan juga terangnya ruang atau kelas 2. Perlengkapan yang cukup dan baik, minimal adalah satu meja dan satu kursi.

Sementara itu menurut pasal 42 Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar nasional Pendidikan , menyebutkan bahwa, 1. Seriap Lembaga Pendidikan diwajibkan memiliki media atau sarana yang meliputi alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, sarana belajar itu sendiri, sarana atau perantara pendidikan buku atau pusat atau sumber pembelajaran untuk terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. 2. Masing-masing lembaga pendidikan diharuskan memiliki fasilitas belajar mengajar, sebagai contoh : ruang-ruang kelas, ruang kepala sekolah atau pimpinan, laboratorium bahasa dan sains, ruang guru, sarana olahraga untuk pelajar, tempat ibadah seperti masjid dan musholla di sekolah-sekolah islam swasta maupun negeri, kantin sebagai tempat siswa membeli makanan-makanan sehat, taman kecil dilengkapi dengan ayunan, perosotan dan lain sebagainya untuk para siswa berekreasi, dan ruangan-

ruangan lain yang digunakan untuk terjadinya proses belajar mengajar yang efisien dan efektif.

Alat-alat penunjang pembelajaran amatlah penting penggunaannya untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar sehingga memungkinkan terjadinya terciptanya keberhasilan dalam pembelajaran itu sendiri dan juga dapat mempermudah para peserta didik menangkap pelajaran-pelajaran yang di jelaskan oleh guru-guru, dosen atau para tenaga kependidikan.

Oleh karena itu pemanfaatan alat-alat penunjang pembelajaran yang sesuai akan menjadi penyebab yang diutamakan di kegiatan atau proses belajar mengajar, karena dalam proses belajar mengajar akan berjalan dengan sempurna atau berjalan dengan jika diberikan alat-alat penunjang atau media pembelajaran yang baik dan sesuai. Dan juga kebalikannya jika tidak adanya media atau alat penunjang pembelajaran, akan mengakibatkan siswa kurang bersemangat dalam dalam belajar, dan tentu saja hal itu dapat mempengaruhi hasil belajarnya di kemudian hari.

C. Multimedia Berbasis Komputer

Multimedia pembelajaran berbasis komputer sangat mempermudah guru dalam proses belajar mengajar, pemakaian media pembelajaran berbasis komputer akan sangat membantu proses pembelajaran di kelas . Penggunaan media ajar berbasis komputer membuat tenaga pengajar semakin mudah dalam menerangkan pelajaran.

Seperti contohnya pembelajaran IPA dan sains akan sangat tidak memungkinkan untuk menyampaikan atau menjelaskan dunia bakteri, partikel, virus tanpa penggunaan sara multimedia pembelajarn berbasis komputer.

Dengan ada multimedia pelajaran berbasis komputer dapat membuat siswa bersemangat dikarenakan tampilannya yang menarik. Dan mereka

bisa lebih memahami dunia komputer yang bersifat abstrak. Multimedia berbasis komputer yang digunakan bisa dalam bentuk media animasi, interaktif, atau virtual lab.

Dengan memakai multimedia berbasis komputer materi pelajaran bisa disajikan dengan bentuk lain. Dan engan digunakannya objek-objek itu bisa mempermudah siswa dalam mengerti materi yang sedang diajari.

Alat dalam proses belajar mengajar mempunyai fungsi untuk menjelaskan pesan atau materi pelajaran yang disampaikan oleh pendidik. Media juga memiliki kegunaan untuk proses belajar mengajar secara mandiri.

Berbagai bentuk pemakaian media komputer antara lain :

1. Penggunaan Multimedia Presentasi
2. Multimedia presentasi dpat dipakai untuk menjelaskan materi pembelajaran yang sifatnya teoretis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar sebanyak diatas 50 orang. Media ini cukup efektif

1. Penggunaan Multimedia Presentasi.

Multimedia presentasi dipakai untuk memperjelas atau mengajarkan materi-materi yang bersifat teoretis. Di proses belajar mengajar klasikal dengan kelompok pembelajaran secara berkelompok yang banyak yaitu diatas 50 orang. Media ini sangat berpengaruh dan efisien karena memiliki cakupan yang luas. Media ini memiliki kelebihan bisa mencampurkan berbagai jenis-jenis teks, animasi, video, gambar, grafik, dan film. Seluruhnya bersatu menjadi sebuah kesatuan penyampaian ,dan bisa menopang peserta didik yang memiliki tipe belajar secara visual.

Bermacam-macam perangkat lunak dimodifikasi dalam bentuk multimedia yang teratur dan menawan. Kemajuan perangkat-perangkat lunak itu juga didukung oleh kemajuan perangkat-perangkat keras yang

menjadi basicnya. Salah satunya penyampaian materi presentasi secara digital, seperti pengembangan layar monitor, kartu video, kartu audio serta perkembangan proyektor digital. Yang membuat materi pelajaran bisa disajikan dalam bentuk digital untuk berbagai kebutuhan dan macam-macam keadaan. Hal tersebut membuat metode presentasi mengalami perubahan yang besar, namun hal ini bisa dimanfaatkan untuk pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Hingga lembaga yang tidak memiliki alat-alat media presentasi berbasis komputer bisa menggunakannya secara maksimal. Dalam proses pembelajaran, presentasi adalah salah satu metode pembelajaran yang digemari. Oleh karena itu pemakaiannya mempunyai rating tertinggi dibandingkan metode lainnya. Macam-macam alat yang berkembang dapat mempengaruhi teorinya. Hal itu menyebabkan penambahan kemampuan dan kreativitas para peserta didik dalam mempelajari dan menyampaikan pembelajaran ke dalam media presentasi yang berbasis komputer.

2. CD Multimedia Interaktif

CD interaktif bisa dipakai di pelajaran sekolah karena bisa mengupgrade reaksi pembelajaran peserta didik dibidang komputer. Terdapat dua istilah dalam perkembangan CD interaktif ini yaitu *Computer Based Instruction (CBI)* dan *Computer Assisted Instruction (CAI)* Sifat media ini selain interaktif juga bersifat multi, media ini memiliki elemen-elemen media yang lengkap dan mencakup, animasi, video, teks dan grafis. Beberapa model multimedia interaktif di antaranya:

- **Model Drill:** Mode drill umumnya adalah salah satu cara yang memiliki tujuan agar menciptakan peristiwa pembelajaran melalui rekayasa peraga yang sebenarnya.
- **Model Tutorial:** Program CBI tutorial dalam adalah pemrograman pengajaran yang dipakai ketika proses belajar mengajar memakai

perangkat lunak yang terdapat sumber atau materi-materi pembelajaran. Metode Tutorial dalam CAI pola basicnya meniru pembelajaran berprogram tipe *Branching* atau yang dimaksud penyajian pembelajaran yang disuguhkan dengan unitt yang mini lalu diturutkan dengan soal atau pertanyaan. Tindakan pengguna diperiksa oleh komputer (dibandingkan dengan jawaban yang diintegrasikan oleh pencipta program tersebut) dan responnya yang benar diberikan kembali. Pemrograman ini mewajibkan peserta didik untuk menerapkan ide-ide dan pengalaman yang dimilikinya dengan langsung kedalam proses pembelajaran.

- **Model Simulasi:** bentuk simulasi di CBI pada basicnya adalah salah satu dari upaya pembelajaran yang memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran yang lebih real dengan cara melalui tiruan yang mirip dengan yang sebenarnya.
- **Model Games:** Bentuk permainan ini mengalami perkembangan dikarenakan “proses belajarnya yang menyenangkan” yaitu siswa dihadapi dengan uraian petunjuk dan cara-cara bermain . dalam konteks pengajaran sering disebut *Instructional Games* (Eleanor.L Criswell, 1989: 20)

Kebanyakan penjabaran yang digunakan adalah “tutorial”. Atau dalam artian mendampingi pelajar sampai selesai menerima dan menyerap dengan cepat materi pembelajaran yang dilaksanakan. Hampir semua pelajar mempunyai kemampuan yang berbeda dalam memahami pelajaran. Pemakaian tutorial interaktif sangat efisien dalam pemahaman materi *softwae* kepada peserta didik dibanding mengajari *hardware*. Misalnya tutorial *Microsoft Office Word, Access, Excel, dan Power Point*. Keunggulan lainnya dari CD interaktif ini yaitu pelajar bisa belajar dengan

sendiri, tidak melulu didampingi pendidik. Pelajar bisa memulai pembelajaran kapanpun dan berhenti kapanpun juga, dimana pelajaran-pelajaran yang dijelaskan bisa dipraktikkan oleh peserta didik kepada software itu. Ada juga kegunaan pengulangan atau repetition, yaitu untuk mengulang-ulang sebagai pemahaman dengan menyeluruh.

3. Video Pembelajaran.

Selain CD interaktif, video juga sarana yang bisa dipakai untuk pengajaran di sekolah dasar, karena video bersifat interaktif-tutorial dalam mengajari peserta didik yang mempunyai pemahaman dengan cara visual. Peserta didik juga bisa dengan aktif mengikuti aktivitas praktik yang sama dengan yang dijelaskan dalam video tersebut. Pemakaian CD interaktif di SD sangat cocok untuk menjelaskan sebuah proses. Misalnya dalam pelajaran sains cara perkembangbiakan lalat, cara menyetek tanaman, cara mengolah sampah kompos, pertumbuhan manusia dan hewan dan lain-lain.

4. Internet

Internet adalah gabungan dari dua kata yang disingkat, yaitu interconnection networking yang berarti informasi jaringan global. Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (*Massachusetts Institute Technology*) pada bulan Agustus 1962.

Penggunaan internet untuk media belajar peserta didik dapat memungkinkan siswa belajar dengan mandiri, tanpa bimbingan dari orang sekitar. Pelajar bisa membuka berbagai sarana pembelajaran secara online sebab terdapat banyak sekali situs-situs maupun web ataupun artikel yang memuat berbagai pembelajaran, seperti perpustakaan online maupun aplikasi-aplikasi belajar yang gratis maupun berbayar.

Peserta didik bisa bertindak sebagai seseorang yang melakukan penelitian dan menganalisis banyak sekali informasi-informasi. Mereka

bisa melakukan analisis yang sesuai dengan pembelajaran yang nyata dengan kehidupan mereka. Peserta didik atau siswa dan tenaga pendidik atau guru dapat hadir secara virtual, sehingga tidak perlu datang ke sekolah atau lembaga pendidikan. Mereka dapat melakukan pembelajaran dari rumah dengan sarana atau sumber pelajaran telah disiapkan oleh gurunya. Mereka juga bisa melakukan tes dan mengerjakan tugas melalui komputer atau yang biasa disebut secara online. Mereka bisa bekerjasama antara satu dengan yang lainnya, para siswa bisa melakukan obrolan atau berkirim pesan dengan menggunakan aplikasi chatting, namun biasanya yang digunakan di dunia pendidikan adalah email. Unruk mengobrolkan tugas atau pekerjaan rumah dari gurunya dengan temman-teman sekelasnya.

D. Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran

Kelebihan internet sebagai media pembelajaran antara lain :

1. Pelajar bisa menginginkan atau memilih pelajaran apa yang mereka ingin pelajari, sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing.
2. Waktu belajar dapat ditentukan oleh pelajar itu sendiri, sesuai dengan kemampuan dan keinginan mereka.
3. Sumber pembelajaran sudah diakui kebenaran dan pembaruannya.
4. Proses belajar mengajar dan dapat membuat para pelajar dan orangtua mereka tertarik, dikarenakan pembelajaran bisa dilakukan secara online. Mulai dari penyampaian materi hingga pengecekan tugas dan juga pelaksanaan ujian.

Perubahan dunia IT terutama internet meliputi seluruh aktivitas atau kegiatan manusia tentu saja pemanfaatannya digunakan secara maksimal oleh seluruh dunia, untuk bermacam-macam keperluan kenegaraan,

lembaga-lembaga, dan para ilmuwan terutama di bidang pendidikan. Banyak sekali penelitian dan percobaan untuk mengembangkan internet dan beragam aplikasi yang dapat memudahkan manusia dalam menjalani kehidupan sehari-hari, terutama di bidang pendidikan.

Setelah bahan pembelajaran elektronik dikemas dan dimasukkan ke dalam jaringan sehingga dapat diakses melalui internet, maka hal selanjutnya yang perlu dikembangkan adalah mengenalkan dan mensosialisasikan hal tersebut kepada masyarakat, misalnya dengan memberikan pelatihan-pelatihan kepada para tenaga pendidik dan juga peserta didik. Agar mereka tidak kebingungan dan mampu menjalankan proses pembelajaran melalui internet. Keunggulan atau kelebihan internet masih bisa dikembangkan lagi dengan hal lainnya. Akan tetapi ketiga karakter internet itu sudah cukup sesuai untuk dasar pelaksanaan aktivitas belajar mengajar dengan menggunakan internet.

Dalam arti lain, multimedia dalam penggunaan pembelajaran terutama yang berbasis komputer sangat berperan penting dalam proses kejadian dalam pembelajaran di lembaga pendidikan. Inilah mengapa penggunaan multimedia berbasis komputer amatlah penting.

E. Fungsi Komputer dalam Kegiatan Pembelajaran

Ada 3 kegunaan pokok komputer pada aktivitas pembelajaran, antara lain :

- **Fungsi Kognitif**

Komputer bisa menjelaskan aturan-aturan, dan perhitungan-perhitungan yang lengkap melalui penjelasan sederhana yang efisien dan mudah dimengerti, oleh karena itu komputer sangat cocok digunakan untuk media belajar secara mandiri.

- **Fungsi Psikomotor**

Dengan media pelajaran yang diubah berupa permainan-permainan online, penggunaan video sebagai tutorial-tutorial pembelajaran, sangat mudah dipahami untuk para pelajar dan sebagainya.

- **Fungsi Afektif**

Apabila pendesainan program dilakukan dengan sesuai dengancara memberi potongan clip suara atau video yang didalamnya terdapat perasaan, pembelajaran sikap / afektif pun dapat dilaksanakan memakai media komputer.

F. Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Pembelajaran Berbasis komputer.

Aplikasi komputer dalam media belajar bisa mempermudah kegiatan belajar secara mandiri tanpa bantuan tutor atau pendidik, hal ini dikarenakan pengguna dapat berhubungan secara langsung dengan media pelajaran itu sendiri. Kemajuan teknologi komputer jaringan (komputer / network / Internet) sekarang sudah membuat penggunanya bisa melakukan hubungan sosial untuk mendapatkan berita atau informasi yang dikehendakinya. Bermaacam-macam bentuk hubungan pelajaran bisa terjadi dengan adanya medium komputer. Berbagai sekolah-sekolah atau lembaga-lembaga pendidikan virtual banyak yang menggunakan medium ini untuk media interaksi. Penggunaan ini didasari dengan keunggulan komputer karena ia memberi umpan balik (feedback) dengan cepat kepada para penggunanya.

a. Kelebihan Pembelajaran Berbasis Komputer

Aplikasi komputer sebagai alat bantu proses belajar memberikan beberapa keuntungan antara lain:

- Komputer dapat membuat siswa melakukan pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan keahliannya dan kesanggupannya dalam pengertian materi pembelajaran yang diberikan.
- Siswa bisa memantau proses belajarnya dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis komputer.
- Siswa bisa melakukan pembelajaran kapanpun yang diinginkan, dan materi apa yang ingin ia pelajari, dan juga dapat memilih tingkat kesulitannya dalam pembelajaran mandiri.

Kelebihan komputer untuk memperlihatkan kembali berita atau media yang digunakan oleh penggunanya, sangat membantu para siswa yang mempunyai daya ingat dan daya tangkap yang rendah, namun bagi siswa yang memiliki kecepatan belajar cepat komputer juga dapat diatur sesuai dengan kemampuannya.

Komputer diatur untuk bisa memberikan umpan balik terhadap hasil belajar siswa.

Komputer juga memiliki kemampuan untuk merekam hasil belajar penggunanya, dan juga memberikan penilaian dan pengoreksian secara langsung

Selain itu komputer bisa memberikan saran untuk penggunanya agar melakukan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan mereka.

Komputer mempunyai kemampuan dalam memadu padankan macam-macam warna, lagu, dan animasi. Komputer bisa memberi berita atau informasi dengan tingkat keakuratan yang tinggi, oleh karena itu beberapa pemrograman komputer digunakan sebagai media ajar simulasi. Selain itu komputer sudah dirancang untuk memvisualkan kembali kegiatan belajar sebelumnya sehingga pengguna bisa mengevaluasi hasil pembelajarannya. Keunggulan lainnya dari pemakaian komputer dengan

proses pembelajaran bisa meng upgrade hasil pembelajaran meskipun dengan pemakaian waktu dan juga biaya yang murah.

b. Kekurangan Pembelajaran Berbasis Komputer

Setelah kelebihan-kelebihan, tentu saja ada juga kekurangan-kekurangan dalam penggunaan multimedia komputer sebagai sarana atau media belajar siswa, antara lain :

Mahalnya harga perangkat komputer itu sendiri, PIGI Yng dibuat khusus untuk tujuan pembelajaran.

Selain mahal pemeliharaan dan penyervisan perangkat komputer baik luar maupun dalam juga memakan biaya yang tinggi, oleh sebab itu mengapa perlunya memperhitungkan budget atau kisaran biaya yang dimiliki yang dimiliki sebelum menggunakan komputer, terutama di bidang keperluan pendidikan.

Program penlajaran multimedia berbasis komputer adalah aktivitas yang sulit dan perlu ahli khusus di dalamnya.

G. Contoh Penerapan dan Penggunaa Multimedia Berbasis Komputer dalam Pembelajaran

Contoh yang dimaksud disini adalah contoh pembelajaran di lembaga-lembaga pendidikan, seperti Sekolah, baik dari taman kanak-kanak hingga sekolah menengah atas, begitu juga dengan sekolah tinggi, Universitas maupun lembaga-lembaga pendidikan lainnya.

Seperti dalam pelajaran bahasa ataupun kesenian, mungkin para siswa akan lebih mudah memahami pelajaran dengan memanfaatkan media audio atau video, seperti menonton film-film berbahasa Arab dan Inggris atau Video-video tutorial kreativitas.

Terutama dalam pelajaran kesenian, sekarang sudah banyak sekali aplikasi-aplikasi editor yang mudah dimengerti dan dipahami untuk pemula. Diantaranya aplikasi menggambar, aplikasi untuk mengedit foto

maupun video, dan juga ada banyak sosial media yang bisa digunakan untuk mengasah berbagai skill dan kemampuan menyanyi, make up, dan lain sebagainya.

Multimedia berbasis komputer juga penting dalam pembelajaran agama, seperti mengikuti kajian-kajian agama secara virtual, menonton ceramah;cermah para tokoh agama di sosial media, maupun mendapatkan informasi-informasi keagamaan yang lainnya.

Terutama saat pandemi seperti sekarang ini,dimana seluruh kegiatan yang tidak mendesak dilakukan secara virtual atau melalui internet.

BAB 8

PERANAN KESENIAN DAN BUDAYA DALAM PENDIDIKAN KARAKTER DI SEKOLAH

A. Pengertian Seni dan Budaya

Kata “sani” adalah asal dari kata seni, dengan arti “jiwa yang mulia/keikhlasan jiwa”. Istilah art dalam Bahasa Inggris mengacu pada produk atau karya yang aktif. Seni adalah cara mengekspresikan sesuatu untuk diri kita sendiri. Kita dapat menggunakan musik dan lukisan serta tari berdasarkan karakteristiknya. Seni adalah proses manusia karena identik dengan ilmu pengetahuan. Dengan seni kita bisa melihat ekspresi dari kreativitas seseorang. Seni pada dasarnya dapat melihat ekspresi kreativitas manusia. Dengan demikian seni juga disebut sesuatu yang dibuat oleh manusia dengan adanya unsur keindahan di dalamnya.

Rakyat Indonesia adalah sebuah negara multikultural / Bhineka Tunggal Ika yang juga termasuk identitas bangsa Indonesia. Bahkan di zaman sekarang generasi milenial kebanyakan yang melupakan seni dan budaya yang ada di Indonesia. Sedikit sekali orang yang peduli dengan keberadaan budaya. Apresiasi seni dan budaya minimal, seolah-olah kemampuan memajukan budaya tidak ada di dalam benak generasi penerus bangsa Indonesia.

Kita tidak bisa melupakan seni dan budaya Indonesia karena pengaruh zaman dan budaya asing yang datang ke Indonesia jelas berbeda dengan budaya yang berakar di Indonesia mulai dari kemerdekaannya. Jika kita melihat masa lalu yang mana kebudayaan Indonesia sangatlah dibanggakan, dicintai, dan begitu di apresiasi oleh masyarakat dan juga para penggerak seni. Karena perubahan zaman pementasan budaya sangat

berbeda jauh sekali dengan keberadaan seperti sekarang yang sudah tertinggal. Sebelum perubahan zaman pementasan budaya sangatlah membanggakan dan ditunggu oleh banyak orang..

“Bhineka Tunggal Ika” yang berbeda tetapi memiliki tujuan yang sama, memilikiberagam seni dan budaya, namun tetap berbangsa Indonesia. Akankah budaya dari generasi ke generasi ini berakhir di tengah di tengah masalah yang sedang tidak ini hilang di tengah badai masa yang tidak berkepastian ini. Kapan budaya Indonesia akan muncul kembali. Maka dari itu berbanggalah kembali bangsa Indonesia dan jadilah tameng untuk Indonesia bagi negaralain. Bangsa Indonesia memang patutmendapat perhatian.

Seiring dengan kehidupan masyarakat yang dinamis seta berkembangnya budaya maka konsep seni akan terus berkembang seiring berjalannya waktu. Beberapa pandangan para tokoh mengenai yang dimaksud akan seni:

- a) Ensiklopedia, Seni meupakan penemuan sesuatu dan banyak hal lainnya yang didalamnya ada suatu keindahan sehingga orang-orang tertarik untuk dilihat serta didengar seni tersebut.
- b) Aristoteles, Seni adalah sebuah ide yang telah ditentukan lalu dicapai dengan tujuan tertentu dengan bekerja keras
- c) Ki Hajar Dewantara, seni merupakan suatu keindahan, Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa seni yaitu Semuaperilaku dari seseorang yang menghasilkan dan menghayatiperasaan tentram dan damai sehingga dapat menyentuh hati dan perasaan oranglain..
- d) Akhdiat K. Mihardja : seni merupakan sebuah karya dari kegiatan manusia yang didalamnya memiliki daya tarik setiap orang yang menerimanya.

- e) Erich Kahler : seni merupakan suatu penciptaan realitas dengan symbol dan juga kiasan dari suatu kegiatan manusia itu sendiri.

B. Bentuk bidang seni seni:

- a) *Seni rupa* sebagai wujud dalam bentuk gambar, lukis, patung, grafis, *kerajinan tangan*, kriya, dan multimedia.
- b) *Seni musik* Media seni musik yakni vokal dan instrumen.
- c) *Seni teater* kemampuan memahami untuk berperan
- d) *Seni tari gerak* merupakan medis dari seni tari

Budaya merupakan suatu langkah hidup yang dikembangkan dan dengan rasa memiliki bersama-sama oleh sekelompok orang, dan kemudian diwariskan dari keseluruhan rakyat Indonesia untuk dilanjutkan oleh generasi berikutnya. Kebudayaan tersusun dari banyak unsur yang kompleks, yaitu sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, peralatan, pakaian, arsitektur, dan karya seni. Bahasa, seperti halnya budaya, merupakan anggota yang tidak terpisahkan dari umat manusia, oleh karena itu tidak sedikit orang yang memandangnya turun temurun. Saat ada yang berkomunikasi dengan orang yang mempunyai budaya berbeda, sehingga membuat orang tersebut menyampingkan perbedaan yang ada, itu menunjukkan bahwa budaya termasuk bahan untuk belajar.

Dalam Bahasa Sanskerta budaya disebut dengan “ buddhaya “ jamak dari kata “buddhi” yang artinya semua hal yang berhubungan pada pikiran dan akal manusia. Kebudayaan disebut culture, yang berasal dari kata Latin Colere, yaitu mengolah atau mengusahakan. Bisa diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani. Dalam Bahasa Indonesia kata culture sudah diterjemahkan menjadi kultur.

Kebudayaan secara luas mempunyai arti cahaya kebajikan dan kekuasaan. Semua pikiran, perasaan dan pikiran dipraktikkan dalam bentuk daya sehingga menghasilkan kehidupan. Budaya adalah proses hidupnya

suatu negara atau bangsa. Kebudayaan tidak dapat dipandang sebagai pancaran pengetahuan dan gagasan yang luhur dan bagi suatu negara untuk menata kehidupannya atas dasar peradaban.

suatu pola hidup yang menyeluruh adalah budaya. budaya bersifat kompleks, abstrak, dan luas. Banyak aspek budaya turut menentukan perilaku komunikatif.

C. Pengertian Pendidikan Karakter

Dengan mengubah atau membentuk kembali watak, sikap dan kepribadian seseorang dengan standar yang telah ditentukan merupakan pendidikan karakter. Lalu pendidikan karakter secara mendasar adalah suatu usaha dalam membantu perkembangan fisik dan mental anak, menuju peningkatan ke arah lebih baik.¹ Pendidikan karakter mempunyai tujuan yang lebih dalam dari pendidikan moral, karena pendidikan karakter bukan semata-mata tentang salah dan benar, tetapi yang lebih penting, bagaimana menanamkan kebiasaan kita akan hal-hal yang indah dalam hidup, sehingga anak memiliki rasa nurani, derajat yang tinggi, pengertian, kepedulian dan komitmen dalam aktivitas sehari-hari. Menerapkan niat baik².

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pendidikan secara menyeluruh dan seimbang sesuai dengan standar daya tampung satuan pendidikan, serta memajukan pembentukan karakter dan akhlak mulia peserta didik.³ Dengan demikian, pendidikan karakter juga digunakan untuk mengembangkan wawasan etis atau kapasitas yang baik anak-anak. Kemampuan ini dilakukan untuk

¹Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2002), cet. III, hal. 77-91

²H.E.Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, op, cit, hal. 3.

³H.E.Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, loc, cit, hal. 9

²H.E.Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, op, cit, hal. 3.

³H.E.Mulyasa, *Manajemen Pendidikan Karakter*, loc, cit, hal. 9

mengumpulkan wawasan moral, khususnya kemampuan untuk mendapatkan apa yang benar dan apa yang terjadi, lebih tepatnya mempunyai keyakinan yang besar dan baik serta menindaklanjuti keyakinan itu, bagi individu untuk bertindak dengan tepat, kebesaran.

D. Tujuan dan Fungsi Pendidikan Karakter Bangsa

Beberapa tujuan pendidikan karakter melalui pendidikan yang ada disekolah adalah:

- a) Memajukan potensi kalbu/nurani/afektif peserta didik sebagai seorang manusia dan rakyat yang mempunyai nilai-nilai budaya pada dirinya dan karakter bangsa.
- b) Memberikan kebiasaan dan perilaku peserta didik yang baik dan beriringan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius.
- c) Menumbuhkan rasa jiwa seorang pemimpin dan tanggung jawab peserta didik sebagai seorang generasi yang meneruskan bangsa ini.
- d) Melatih kemampuan peserta didik agar bisa menjadi manusiayang mandiri, kreatif, dan mempunyai wawasan kebangsaan yang luas.
- e) Membangun lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan untuk sarana belajar yang aman, jujur,nyaman serta penuh kreativitas dan persahabatan, serta memiliki rasa bangga yang tinggi dan penuh kekuatan.

Dengan cara ini, pendidikan karakter diidentikkan dengan pemahaman dan menyukai kualitas yang terkandung dalam perilaku terhormat ketika berinteraksi dengan tuhan, manusia, dan alam.⁴ Dalam

⁴Zubaedi, *Desain Pendidikan Karakter Konsepsi dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*, (Jakarta:Prenada Media Group, 2011), cet. I, hal. 55.

mencapai keadaan seperti itu, pendidikan karakter memerlukan support pendidikan akhlak, pendidikan nilai (adat, tata krama, dan moralitas), pendidikan agama, dan pendidikan kewarganegaraan. Pendidikan moral nasional dalam keadaan memprihatinkan. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya kegiatan ilegal, antara lain penggunaan narkoba yang terlarang, melakukan hubungan seksual di luar nikah, penyalahgunaan korupsi, kolusi dan nepotisme, tawuran antar sesama pelajar, konflik sosial, serta pembunuhan, dll⁵. Keadaan saat ini membuat kehidupan manusia semakin canggung, dengan memiliki rasa yang khawatir, gelisah dan ketakutan, serta sangat tertekan atas nasib ini.

E. Peran Kesenian dan Kebudayaan Dalam Pendidikan Karakter

Kurikulum nasional diperlukan untuk mengembangkan pendidikan budaya karakter bangsa. Dalam pendidikan, pembinaan budaya karakter bangsa pada peserta didik tidak serta merta harus dimasukkan dalam kurikulum. Nilai-nilai yang dibudayakan dan dikembangkan di kalangan siswa berupa nilai-nilai inti yang diakui di seluruh wilayah dalam negeri ini. Nilai-nilai yang diharapkan antara lain kejujuran, dapat dipercaya, persatuan, toleransi, tanggung jawab, dan kepedulian terhadap orang lain. Karakter siswa yang dimaksud dalam jurnal ini adalah jenis akhlak mulia yang diharapkan dapat ditumbuhkan dan dikembangkan bagi siswa. Dalam hal ini, penanaman budi pekerti siswa akan mengarah pada pemahaman bahwa siswa memiliki kepribadian, perilaku, watak, dan budi pekerti yang baik atau luhur. Kepribadian ini berhubungan pada setiap sikap, perilaku, motivasi dan kemampuan untuk disesuaikan dengan nilai dan norma yang dipertahankan dan dihormati.

⁵Masnur Muslich, *Pendidikan Karakter Menjawab Tantangan Krisis Multidimensional*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), cet. I,

Masih banyak kekurangan dalam pendidikan karakter yang telah diberikan oleh sekolah. seperti yang sudah diketahui yakni aspek terpenting bagi pembentukan karakter suatu negara adalah pendidikan. Pendidikan sangat diperlukan, karena suatu negara tanpa pendidikan tidak akan maju. Kemudian , suatu negara dapat mengalami proses amoral dan moral kemerosotan dan kehancuran sosial. Diantara fungsi pendidikan adalah difusi pengetahuan, mengasah otak, pembentukan keterampilan, penanaman nilai-nilai moral, pembentukan hati nurani, dan pembentukan karakter. Dalam dunia pendidikan kita, sangat penting untuk menekankan peran pendidikan sebagai pembangun karakter⁶.

Berdasarkan konsep pendidikan di atas, pendidikan seni mempunyai tujuan untuk menumbuhkembangkan perkembangan emosi peserta didik sejak kecil. Kualitas hidup ekspresif kita berhubungan erat dengan perkembangan emosional. Percaya diri seorang anak dapat membentuk perasaannya. Tanpa perasaan, hidup tidak ada artinya.

F. Pengembangan Pendidikan Karakter Melalui Pengembangan Budaya di Sekolah

Nilai, kepercayaan serta norma merupakan budaya yang ada di sekolah. Nilai, keyakinan, dan norma tersebut saling diterima dan dilaksanakan sebagai perilaku alami dengan penuh kesadaran dan dipengaruhi oleh lingkungan dengan membangun pemahaman bersama seluruh warga sekolah. Budaya sekolah sangat mempengaruhi upaya penanaman suatu karakter yang dimiliki oleh siswa. Budaya di dalam sekolah yang diwujudkan dalam lingkungan di dalam sekolah itu sendiri juga mencakup lingkungan materi, suasana psikologis, dan lingkungan sosial budaya sekolah. Enam aspek harus diperhatikan dalam pembangunan

⁶ Naim, 2008:26-27

budaya sekolah. Keenam aspek tersebut adalah budaya moral dan spiritual, budaya bersih, budaya patriotik, budaya kesetiaan, budaya belajar dan budaya mutu.⁷

Dari keenam aspek kebudayaan yang ada terlihat bahwa aspek yang diprioritaskan adalah yang mengandung prinsip karakter, sedangkan aspek pembelajaran dan kualitas tertinggal. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan seharusnya tidak hanya mengutamakan aspek akademik dan kualitas, tetapi juga aspek karakter. Hasil penelitian Jareonsttasin (2000) menunjukkan bahwa siswa yang berkarakter moral baik cenderung memiliki prestasi akademik yang tinggi. Penerapan enam aspek budaya sekolah memiliki sejarah yang panjang. Dari pendaftaran hingga kelulusan, siswa ditanamkan semangat, budaya etika yang bersih dan tertib, cinta tanah air, setia kepada teman, dan terus belajar untuk meningkatkan kualitas atau kualitasnya. Pengembangan budaya sekolah adalah untuk menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif untuk menumbuhkan karakter positif siswa, dan beberapa prinsip harus diperhatikan. Prinsip pertama adalah keberlanjutan, yaitu bagaimana terus menerus mengembangkan kualitas proses perencanaan, sosialisasi, pelaksanaan dan evaluasi. Kedua, mengembangkan dan menata budaya sekolah dan mengintegrasikannya dengan seluruh kegiatan sekolah, merancang dan membimbing seluruh aspek sekolah untuk memfasilitasi pengembangan karakter siswa. Prinsip ketiga adalah koherensi, yang menekankan pada komitmen seluruh warga sekolah untuk mengembangkan nilai-nilai karakter positif. Berikut ini adalah prinsip realisasi. Penanaman karakter siswa tidak hanya cukup dengan menunjukkan slogan, arahan, ceramah dan saran dari guru, tetapi juga harus tercermin dalam perkataan dan perbuatan seluruh masyarakat yang ada disekolah.

⁷Ansori, YZ (2019). Jurnal cakrawala pendas. Jurnal Cakrawala Pendas, 5(2), 40–44.

Suatu pokok yang menarik yaitu jika tidak semua siswa mengalami emosi negatif seperti stres, ketakutan, dan paksaan, maka perkembangan karakter siswa akan lebih muda. Selain aspek budaya tersebut di atas, sekolah juga meluncurkan berbagai program untuk mendukung peningkatan budaya disekolah menjadi media penanaman karakter dalam diri siswa. Misalnya, kampanye bahasa yang sopan dan program kotak saran dan teguran menjadikan lingkungan sekolah dan warganya peduli dan berkomunikasi, serta memberikan kemampuan kepada siswa untuk mengemukakan pendapat dan merespon lingkungan sekitar. Ini termasuk rencana menanamkan kejujuran, yang dipilih banyak sekolah untuk menumbuhkan kejujuran dan kemandirian di antara para siswa. Menurut Tilaar (1999), pendidikan dan kebudayaan tidak bisa disingkirkan satu sama lain, justru yang menjadi dasar pondasi dari suatu kebudayaan adalah pendidikan. Budaya yang merupakan suatu pendidikan mesti mempunyai sifat nasional. Oleh karena itu, kebudayaan yang ditekankan disini adalah kebudayaan sebenarnya, yakni kebudayaan yang tertanam dalam diri masyarakat di Indonesia. Arah pendidikan adalah menciptakan kebutuhan hidup pada segala macam aktivitas manusia, serta tujuan pendidikan adalah meningkatkan kualifikasi akademik, harkat martabat manusia. Dalam pendidikan karakter dengan berlandaskan budaya, budaya diartikan menjadi sesuatu warisan yang harus dipelajari serta dilestarikan dan yang sudah dipelajari tersebut ditransformasikan menjadi suatu hal baru. Inilah hal yang paling utama dari berlangsungnya suatu pendidikan.

Oleh karena itu, untuk menjalankan tugas warisan budaya tersebut, suatu pendidikan harus bisa memenuhi melakukan proses sebagai berikut:

- a. Menjaga budaya warisan Indonesia
- b. Menolong seseorang untuk menentukan fungsi dirinya di masyarakat.
- c. Menggabungkan bermacam-macam latar belakang seorang ke dalam cakupan kebudayaan yang lebih besar.
- d. Menjadi sumber inovasi sosial. Dengan penjelasan diatas langkah tersebut, memberikan gambaran hubungan antara suatu hubungan yang berguna dengan pendidikan dan kebudayaan yang memiliki dua keadaan yang istimewa seperti:
- e. Reflektif, berprosesnya suatu kebudayaan merupakan gambaran suatu pendidikan.
- f. Progresif, pendidikan haruslah membawa kemajuan, dengan diberlakukannya pembaharuan serta inovasi yang hendak dicapai.

Marzuki (2013) meyakini bahwa dalam waktu yang sebentar budaya maupun karakter tidak akan bisa dibangun secepat itu. Konstruksi budaya serta pembentukan karakter bangsa merupakan proses jangka panjang dan harus kita pertahankan. Diterbitkannya Undang-Undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) tahun 2003 menjelaskan lebih dalam mengenai bagaimana fungsi dan tujuan yang ingin dicapai dari pendidikan bangsa ini. Pasal 3 Undang-Undang ini menegaskan yaitu fungsi pendidikan nasional adalah menguraikan keterampilan dan membina watak serta perkembangan negara yang layak dengan tujuan pendidikan kehidupan berbangsa, dan bermanfaat untuk menumbuhkembangkan kemampuan siswa supaya bisa membentuk orang yang memiliki iman dan selalu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, berpengalaman, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Maka karena itu, pendidikan di Indonesia direncanakan dengan upaya agar karakter dan budaya yang ada di Indonesia ini tumbuh secara terencana. Yuliana (2012) juga mengatakan bahwa butuh pembaharuan bagi pendidikan karakter yang ada di Indonesia. Mengingat sepanjang era globalisasi ini moral sudah sangat mengkhawatirkan, hal ini termasuk juga sebagai suatu contoh liberalisasi budaya. Dengan demikian, untuk menjaga masyarakat dari serangan budaya luar yang jauh dari norma yang sudah ada di Indonesia dengan berlandaskan Pancasila sebagai moralitas, sehingga perlu dilakukan revitalisasi karakter bangsa dengan melalui pendidikan.

G. Cara Yang Tepat Dalam Membangun Suatu Karakter Dalam Seni Budaya

Di dalam kurikulum, mata pelajaran seni budaya memiliki 4 pokok pembahasan yang harus dipelajari yaitu seni rupa, seni tari, seni musik dan juga teater. Dengan demikian setiap siswa butuh cara yang tepat dalam memilih salah satu fokus pokok sub bidang seni sesuai minat dan bakatnya masing-masing. Dengan tersedianya berbagai kegiatan seni budaya dalam bentuk kegiatan ekstrakurikuler, sehingga siswa dapat memilih untuk menyalurkan bakat dan kreativitasnya. Misalkan dalam bidang tari, suara, music, dan bisa dengan bidang teater.

Namun semua sub bidang ini tidak semua memiliki dukungan sumber daya manusia yang cukup menguasai masih banyak kendala . di setiap sub bidang masih banyak kendala tertentu misalkan dalam bidang teate maupun tari, serta tidak ada peralatan yang dapat digunakan dalam kegiatan beserta tempat latihan juga kurang memadai .Pemberdayaan dengan satu fokus sub bidang seni ini bertujuan agar dapat memaksimalkan penerapandisiplin budaya dan seni. Ketika memilih sub-jurusan (kelas/sekolah) yang akan dilaksanakan, hal-hal penting yang perlu

dipertimbangkan antara lain: ketersediaan staf pengajar, minat siswa, sarana dan prasarana. Hal ini tidak mudah untuk disinkronkan, karena membutuhkan kerjasama formal dan informal antara guru dan sekolah untuk bahu-membahu menyadarkan begitu besarnya kepentingan dalam mempertahankan seni dan budaya lokal bagi pendidikan karakter. Berhasilnya suatu bidang dalam seni sangat penting dengan didukungnya seorang pengajar dan peralatan yang begitu diperlukan.

Dengan demikian, peran dan keterampilan profesional guru di sekolah tertentu dalam berbagai bidang seni dapat dioptimalkan. Pada kesempatan tertentu hasil belajar ini bisa direkomendasikan untuk pertunjukan rutin. Tentunya paket seperti ini harus meliputi ide sistem pembelajaran sekolah yang lebih baik, di samping itu dapat memungkinkan guru bersertifikat mengisi jam yang dibutuhkan dengan tidak harus menambah kegiatan lain yang bisa diseimbangkan. Dipercepatnya proses pendidikan maka standarisasi suatu seni akan mempercepat juga laju pembangunan pendidikan karakter. Oleh karena itu, penyiapan bahan harus diperhatikan dengan matang hingga tahap evaluasi. Pertimbangan tersebut antara lain pemilihan jenis seni, pemaknaan kepribadian, penguatan gaya berpikir, potensi pendorong inovasi dan kreativitas, sebagai bagian dari budaya syukur kepada warga sekitar. Pencapaian pembentukan pendidikan karakter pada jenjang pendidikan tertentu harus disupport oleh pendidikan formal dan informal sosialisasi individu dalam masyarakat. Hal ini untuk menciptakan kondisi dimana masyarakat atau masyarakat sekitar turut membantu melindungi, melestarikan, merawat dan menegakkan identitas budaya yang sudah ada sekian lama ini.

Contohnya, lagu daerah digunakan untuk memperkuat budaya lokal, menggali dan merancang tema Indonesia untuk dipakai sebagai objek, dan memulihkan tari melalui gerakan siswa dalam penyusunan

karakter untuk ritual warga sekitar. Membangun drama atau teater populer untuk digunakan sarana kesadaran warga sekitar. Budaya dan seni merupakan bagian penting dari pembentukan karakter, karena selain menanamkan kecintaan terhadap seni dan budaya, kecintaan terhadap seni juga akan menumbuhkan kelembutan emosional, kepekaan, dan rasa kasih sayang yang tinggi pada seseorang terhadap orang lain dan lingkungan. Kamaril dari Kusumastuti Wardani jika pendidikan seni bisa menumbuhkan kepintaran emosional seorang anak, dikarenakan pendidikan seni sangatlah berkaitan dengan berbagai macam bentuk kegiatan fisik dan sebuah hasil yang indah. Kegiatan tersebut termasuk dalam kegiatan ekspresi, eksplorasi, kreasi dan apresiasi dengan menggunakan bahasa, penampilan, suara, gerak, dan kedudukan dalam pembentuk karakter, sehingga dengan demikian budaya dan seni merupakan suatu poin yang begitu tepat dalam pembentukan karakter anak.

Selain dari manfaat seni dan budaya adalah membentuk karakter anak, seni dan budaya juga memiliki manfaat lain, dikarenakan dengan seni bisa menumbuhkan rasa cinta kita terhadap seni dan budaya yang dimiliki Indonesia. Selain daripada itu seni juga dapat menumbuhkan perasaan kelembutan, kepekaan, dan rasa simpati yang tinggi pada seseorang. lingkungan mereka. Kamaril Wardani dari Kusumastuti, kecerdasan emosional anak bisa ditumbuhkan dan dikembangkan melalui pendidikan seni. Oleh karena itu, dengan pendidikan seni segala bentuk kegiatan yang berhubungan dengan kegiatan jasmani dan keindahan diproses, dan kegiatan tersebut termasuk dalam kegiatan mengungkapkan, mengeksplorasi, mencipta dan mengapresiasi melalui bahasa, penampilan, suara, aksi dan fungsi.

H. Nilai Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa

Nilai pendidikan budaya dan karakter bangsa yaitu⁸:

1. **Agama.** Mengikuti peraturantaat terhadap ajaran agamanya, saling bertoleransi dengan rangkaian kegiatan dari agama lain , serta hidup rukun dan berdampingan walaupun berbeda agama.
2. **Jujur.** Perbuatanberusaha menjadi orang yang selalu dapat diyakinkan dalam perkataan, perbuatan, perilaku.
3. **Toleransi.** Dengan pemeluk agama lain haruslah saling menghargai perbedaan baik dari sikap kita, perbuatan baik antar agama, ras serta suku.
4. **Disiplin.** Berperilaku yang benar dan teratur serta mematuhi bermacam-macam peraturan yang ada.
5. **Kerja Keras.** Berusaha dalam melakukan sesuatu dengan bersungguh-sungguh tanpa ada rasa lelah dan pantang menyerah.
6. **Kreatif.** Kegiatan dalam membuat sesuatu yang unik agar menghasilkan suatu bentuk yang baru dan mendapatkan hasil dari apa yang sudah dimiliki.
7. **Mandiri.** Dalam melaksanakan kegiatan apapun terutama dalam menyelesaikan tugas , sulit untuk bergantung pada orang lain dan lebih mengandalkan diri sendiri terlebih dahulu.

⁸Kementerian Pendidikan Nasional Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum, [Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa](#), Jakarta 2010

8. **Demokrasi.** Cara berpikir, bersikap, dan bertindak yang menilai hak dan kewajiban bagi diri sendiri dan untuk orang lain.
9. **Rasa Ingin Tahu.** Selalu berusaha memahami sikap dan perilaku sesuatu dalam jangkauan yang lebih luas dan lebih dalam dari apa yang telah dipelajari, dilihat, dan didengar.
10. **Gelora kebangsaan.** Cara berpikir, bertindak dan berwawasan yang mendahulukan kepentingan nasional dan bangsa di atas kepentingan sendiri dan kolektif.
11. **Mencintai tanah air.** Mendahulukan kepentingan nasional daripada kepentingan pribadi atau suatu golongan, dengan diiringi cara bertindak, berwawasan yang luas serta berpikir untuk kemajuan tanah air.
12. **Penghargaan prestasi.** Menghormati sesama bagi yang memiliki prestasi dan mendorong juga untuk menciptakan hal-hal yang berguna.
13. **Ramah/baik dalam berkomunikasi.** Dapat menghormati sikap dan perilaku orang lain untuk menciptakan suatu hal yang berguna bagi sesama.
14. **cint damai.** Mendorong Anda untuk menciptakan hal-hal yang bermanfaat untuk masyarakat, dan mengenali lalu menghormati sikap dan perilaku orang lain yang berhasil.
15. **Suka membaca.** Luangkan waktu untuk membaca semua jenis buku yang membawa Anda kebajikan.
16. **Peduli lingkungan.** Suatu sikap dimana terus berusaha untuk mencegah kerusakan alam pada sikap dan tindakan merusak lingkungan alam sekitar, dan berusaha agar dapat mencegah kerusakan alam yang telah terjadi.

17. **Bantuansosial**. Rasa ingin selalu membantu orang bagi yang membutuhkan dan sikap serta tindakan masyarakat.

18. **Tanggung jawab**. Dalam melaksanakan tugas dan kewajibannya setiap orang haruslah mempunyai sikap dan perilaku bagi dirinya, masyarakat serta lingkungan.

I. Jenis Kesenian yang Membangun Karakter

Karawitan, kesenian Jawa yang sudah terkenal di masyarakat juga menjadi media yang begitu cocok . Saat kita belajar karawitan, anak-anak tidak hanya “nabuh”, memainkan alat musik gamelan di depan mereka, melainkan bisa memberika pelajaran nilai bagi dirinya.



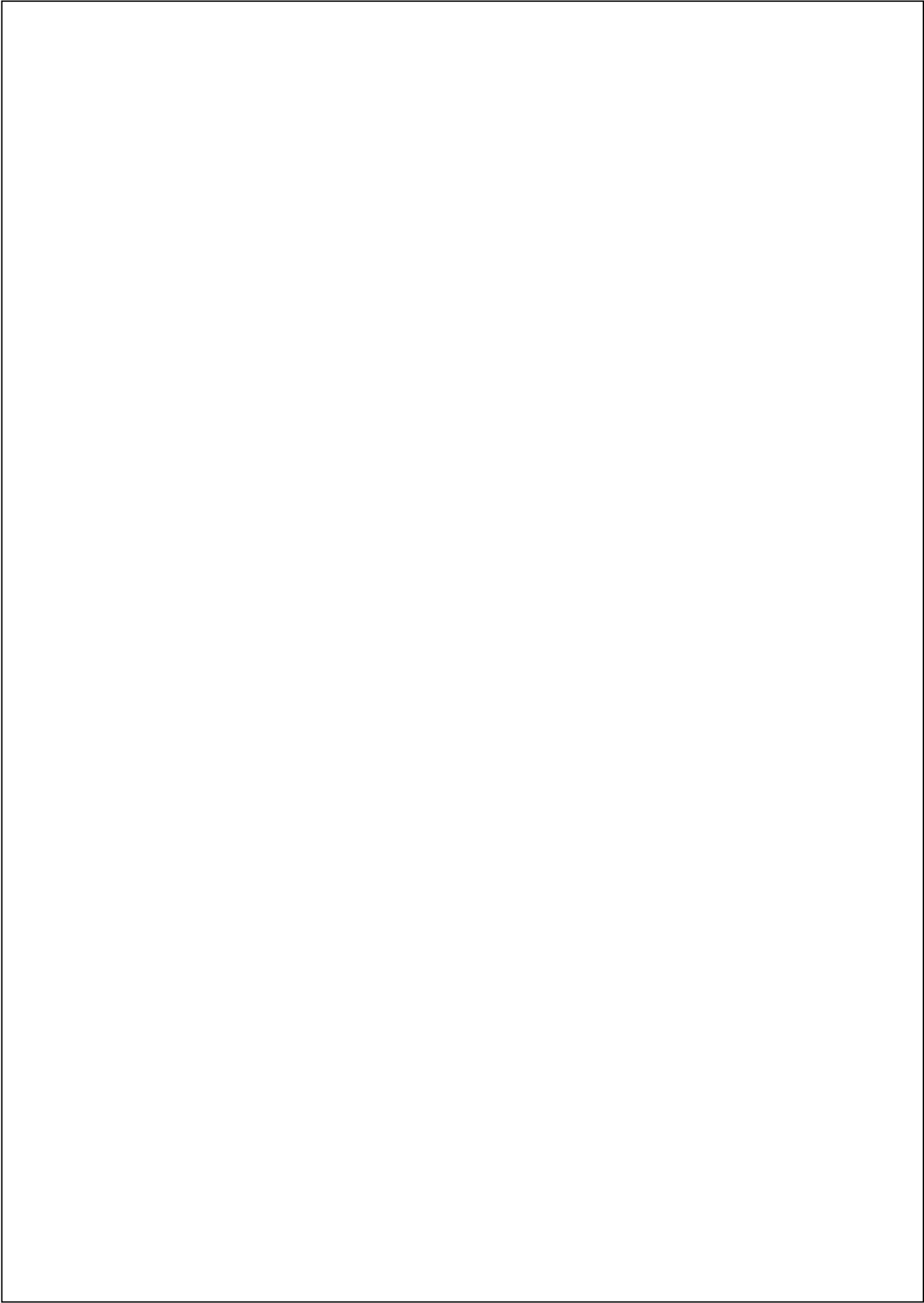
Nilai- nilai yang bisa diberikan untuk anak-anak saat belajar karawitan diantaranya adalah:

- a) Gotong Royong. Saat seseorang bermain alat musik, anak-anak harus melihat alat musik lain sehingga mereka dapat mendengar kombinasi alat musik yang indah.
- b) Tanggung Jawab. Saat ada yang memainkan gong, dia tidak disarankan memukul dengan ritme apa pun, tetapi dengan ritme yang benar, tidak melupakannya.
- c) Menghormati Orang Lain. Saat Anda memainkan instrumen, volume instrument tersebut perlu agar sesuai dengan suara

volume teman Anda dan tidak boleh lebih keras dari ketukan yang lain.

- d) Disiplin. Anak wajib bermain menurut tandanya sendiri, bukan sesuka hati.

Jika nilai-nilai ini ditanamkan kepada semua anak yang mengikuti pelatihan musik, mereka akan belajar banyak etika yang harus diikuti. Sejak dini pembentukan karakter anak akan terbina. Dengan terlatihnya cara berpikir seorang anak dengan demokratis dan dapat diekspresikan dengan benar maka itu termasuk keuntungan dari mempelajari kesenian dan budaya. Modus belajar pasti akan membentuk karakter anak, sehingga ia dapat mengungkapkan pendapatnya berdasarkan kemampuan kreatifnya dan memiliki daya untuk mengembangkannya. Ketika siswa dapat berekspresi sambil bermain gamelan, menyanyi dan menari atau bentuk seni lainnya, mereka akan merasa senang.



BAB 9

MULTIMEDIA DAN LINGKUNGAN DALAM MEDIA PENDIDIKAN

A. Media Pendidikan

Pada saat masuknya abad ke 21 yang sering disebut dengan abad informasi. Dimana teknologi sudah ada pada saat itu, jika dilihat dari masa ke masa perkembangan media pada saat itu hanya digunakan sebagai alat membantu guru. Sebagai alat bantu guru maka media tidak diperhatikan atau dihiraukan oleh banyak orang. Tetapi pada masa sekarang ini dimana media tidak lepas dari pandangan manusia karena sebagai sarana informasi dan juga komunikasi. Hal ini dapat kita lihat dimana pada sekarang ini terjadi pandemi yang disebut dengan virus corona, dimana pendidikan melakukan kegiatan belajar mengajar dirumah tentu memerlukan sebuah media untuk mendukung sarana informasi yang terkait.

Media pendidikan jika dilihat dengan situasi sekarang ini memang sangat diperlukan. Karena multimedia dalam pendidikan bisa menyampaikan informasi dengan ciri bukan hanya itu multimedia juga bisa menyampaikan pesan informasi berupa audio dimana kita bisa mendengarkan, memahami dan menghafalnya. Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu pendidikan tentu kita harus menggunakan media ini sebaik mungkin agar pemahaman materi yang diberikan dapat dimengerti dengan jelas. Adapun selain menjadi alat bantu media pendidikan juga bermanfaat.

1. Penyalur pesan

Dalam dunia pendidikan tentu penyaluran pesan harus disampaikan dengan tepat begitupun pada masa sekarang ini

dimana pendidikan harus dilakukan daring maka media juga bermanfaat dalam menyalurkan pesan kepada setiap orang.

2. Informasi

Informasi sudah tidak asing lagi karena informasi sangat bermanfaat baik dalam dunia pendidikan ataupun tidak.

Dalam kegiatan proses belajar ada beberapa faktor pengaruh minat belajar siswa menjadi menurun.

1. Rasa malas

Faktor ini memang cenderung terjadi pada setiap manusia oleh karena itu kita harus melawan rasa malas agar minat belajar kita tidak terkalahkan dengan faktor tersebut.

2. Mudah bosan

Dari hasil pengamatan yang dilakukan disekitar ditambah lagi pada saat ini kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dirumah tentu sering membuat bosan oleh karena itu media pendidikan menggunakan multimedia untuk meningkatkan motivasi dalam belajar.

Sebenarnya penggunaan media mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Dikarenakan pada saat ini pandemi virus corona sedang melanda maka media pendidikan dilakukan secara daring. Apabila media pendidikan menarik perhatian dan efektif sehingga dapat meningkatkan minat dalam belajar tentu menjadi hal yang positif sedangkan apabila media pendidikan tersebut tidak menarik maka minat dalam belajar menjadi buruk. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa penggunaan media pendidikan menentukan kegiatan pembelajaran.

Multimedia dalam media pendidikan juga berperan dalam mengubah perilaku siswa ataupun siswi menjadi lebih baik lagi dalam proses pembelajaran. Media dalam menciptakan program pembelajaran

harus berdasarkan karakteristik dan aspek yang memadai sehingga tujuan dapat dicapai dengan baik dan teratur.

Dengan adanya media pendidikan ini banyak guru menyambut baik dengan perubahan ini. Banyak guru-guru sudah mulai memikirkan bagaimana tujuan pembelajaran dengan berdasarkan kesanggupan siswa atau tingkah laku siswa. Untuk meningkatkan minat dalam belajar guru juga belajar bagaimana cara agar minat belajar siswa sesuai harapan.

Dalam hal ini dapat diketahui bahwa media bukan hanya sebagai alat bantu guru dalam proses belajar mengajar tetapi juga sebagai alat penghubung pesan atau informasi yang diberikan. Sebagai media pendidikan bahwa media ini bukan hanya saja untuk guru tapi juga peserta didik dalam belajar terutama dalam memahami materi yang diberikan.

Peranan media sangat penting dalam meningkatkan mutu belajar peserta didik. Bahkan tuntutan perkembangan zaman mengharuskan kita belajar baik dari buku, film dan internet. Karena pendidikan tidak juga harus dengan buku tetapi dengan informasi-informasi dapat membantu siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan.

Guru dan media pembelajaran seharusnya dapat saling membantu dalam memberi kemudahan dalam kegiatan pembelajaran pada peserta didik. Oleh karena itu peranan guru dan media pendidikan sangat berperan aktif dalam merangsang motivasi dalam belajar siswa.

B. Media Pendidikan sebagai Sarana Komunikasi

Pada saat pandemi belum melanda sering kali guru menerangkan materi dengan panjang lebar sampai peserta didik merasa bosan. Dalam hal ini proses belajar mengajar pada dasarnya disebut dengan proses komunikasi, dimana proses komunikasi merupakan penyampaian sesuatu yang ingin dibicarakan, memberi pendapat dan kritik kepada lawan bicara kita.

Untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar biasanya dilakukan timbal balik antara guru dengan peserta didik. Seperti jika guru menerangkan atau menjelaskan suatu materi tentu kita akan bertanya jika materi yang diberikan tidak jelas oleh sebab itu kejadian tersebut merupakan kegiatan timbal balik yang sering dilakukan oleh siswa dengan guru.

Media pendidikan sebagai sarana komunikasi memberikan banyak bermanfaat antara lain :

1. Sebagai timbal balik

Dikarenakan pendidikan dilakukan kegiatan belajar mengajar dirumah tentu media pendidikan berfungsi sebagai cara timbal balik siswa dengan guru.

2. Materi yang mudah dipahami

Media pendidikan tentu memiliki beberapa fitur dalam melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar.

3. Informasi yang terkait akurat

Dalam memahami materi yang diberikan dengan multimedia sebagai media pendidikan dapat menyampaikan pesan informasi yang terkait.

Adapun hambatan dalam proses belajar mengajar menggunakan media pendidikan yaitu :

1. Sinyal buruk
2. Kekurangan ekonomi
3. Tidak memiliki kuota

Multimedia dalam media pembelajaran yang berfungsi menyampaikan pesan informasi secara sistematis dan efektif. Oleh sebab itu dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran memang sangat bermanfaat baik dalam pendidikan ataupun dalam perkantoran

C. Kegunaan Media Pendidikan

Pada umumnya media pendidikan memang sangat berguna dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran tentu media pendidikan menjadi salah satu sarana yang ada karena dengan media pendidikan dapat merangsang meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik dalam belajar. Adapun kegunaan media pendidikan antara lain :

1. Sebagai sarana menghibur

Didalam dunia pendidikan terutama anak-anak pasti sering merasa bosan dalam menghadapi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu media pendidikan memiliki banyak fitur yang bisa anak-anak lihat seperti fitur animasi dengan dilengkapi materi pembelajaran

2. Sebagai sarana komunikasi

Media pendidikan berfungsi juga sebagai sarana komunikasi agar materi yang diberikan dapat dimengerti dan dipahami dengan cara efektif dan menarik.

3. Sebagai sarana informasi

Media pendidikan memang merupakan sarana informasi yang sangat berpengaruh dalam lingkungan pendidikan karena dengan informasi kita dapat mengetahui peristiwa apa saja yang telah terjadi.

D. Lingkungan Media Pendidikan

Media merupakan sarana yang dapat memberikan berbagai informasi dan sebagai alat komunikasi dengan pengguna. Demikian dengan itu media pendidikan menjunjung tinggi nilai-nilai bermanfaat satu sama lain.

Dalam lingkungan media pendidikan kita tidak akan terlepas dari berbagai macam informasi dan komunikasi yang dilakukan. Jika lingkungan dalam dunia pendidikan baik maka hasil kegiatan belajar mengajar juga baik sedangkan apabila lingkungan dalam dunia pendidikan buruk maka hasil kegiatan belajar mengajar juga buruk.

Multimedia sebagai media pembelajaran memang sudah diakui sebagai alat yang dapat meningkatkan dan merangsang motivasi belajar peserta didik karena fitur-fiturnya yang menarik bahkan materinya mudah untuk dimengerti.

E. Karakteristik Media

Media pendidikan dalam lingkungan sangat berkaitan satu sama lain. Oleh karena itu karakteristik dikelompokkan menjadi beberapa bagian. Karakteristik media juga dapat dilihat menurut kemampuan yang ada pada diri kita sendiri seperti berikut ini :

1. Pengelihat

Indera pengelihat bermanfaat dalam melihat pengguna apakah mengalami masalah dalam menjalankan media pendidikan.

2. Pendengaran

Media pembelajaran pada masa dulu sering mendengarkan audio yang berisi dengan peristiwa-peristiwa yang terjadi di sekitarnya.

3. Perabaan

Sebagai indera meraba, kita dapat mengetahui apabila kita menyentuh media seperti komputer untuk dijalankan. dan masih banyak lagi

Dalam menentukan karakteristik media kita harus mengetahui bagaimana cara kerja dari media tersebut dan ada berapa banyak fitur yang

digunakan agar dapat meningkatkan dan merangsang agar anak-anak semangat dalam belajar.

Ada beberapa jenis karakteristik media yang digunakan dalam kegiatan proses belajar antara lain :

1. Media Grafis

Media grafis dalam media pendidikan sebagai penunjang sarana dalam pembelajaran .Media grafis berfungsi untuk menyalurkan atau menyampaikan informasi dan sumber yang ada kepada pengguna.Dalam hal ini kemampuan yang dipakai dalam menciptakan media grafis adalah indera pengelihatan.

Agar pembelajaran berjalan dengan baik proses penyampaian informasi dapat diakses kapanpun dan dimanapun sehingga tidak sulit dalam memahami materi yang diberikan.

Sebenarnya adapun fungsi khusus media grafis yaitu dapat memperjelas,menarik perhatian dan menyampaikan fakta yang secara kreativitas dalam menyampaikan informasi agar mudah dipahami.

2. Gambar atau Foto

Gambar ataupun dalam media pendidikan sering dipakai.Karena dengan objek yang simple dan informasi yang menarik tentu banyak diminati dan menarik.Adapun kelebihan media pendidikan gambar atau foto sebagai berikut :

a. Nyata

Gambar atau foto dapat bersifat nyata karena objek yang digunakan memang sama persis dengan yang digambar.

b. Batasan ruang dan waktu

Maksudnya peristiwa –peristiwa yang terjadi di masa lampau,baik dari kemarin,semenit dan lainnya.memberikan

kesan yang menarik dalam menciptakan suatu informasi yang sebagai mana mestinya.

- c. Sebagai pengamatan
Media pendidikan dalam bentuk gambar atau foto dapat dijadikan suatu pengamatan karena apa yang ada difoto belum tentu aslinya seperti apa. Sehingga dilakukannya pengamatan apakah objek tersebut memang benar-benar ada atau tidak.
- d. Dapat memperjelas suatu masalah
Foto ataupun gambar dikatakan dapat memperjelas suatu masalah karena apabila terjadi suatu masalah maka barang siapa yang mempotret maka bisa saja foto tersebut dapat menjadi saksi atau bukti.

Jika ada kelebihan pasti media pendidikan berbentuk gambar juga memiliki kelemahan antara lain, sebagai berikut :

- a. Media gambar dan foto hanya bisa dilihat saja
- b. Media gambar dan foto dalam proses pembelajaran dinilai kurang efektif karena tidak tahu apakah betul media tersebut merupakan objek asli yang difoto
- a. Ukuran gambar sangat terbatas.
- b. Sering hilang jika dibawa kemanapun
- c. Kurangnya daya tarik terhadap anak-anak

Dalam hal ini media gambar atau foto belum termasuk sarana dalam menciptakan media pendidikan yang baru.

3. Sketsa

Media pendidikan selanjutnya adalah sketsa merupakan gambar-gambar yang sederhana atau seperti lukisan-lukisan bagiannya tanpa rinci. Karena setiap orang tentu juga dapat menggambar.

Sketsa juga dibuat dengan ide-ide yang menarik agar dapat menciptakan sesuatu yang baru. Selain itu sketsa juga menarik banyak perhatian peserta didik dan dapat memperjelas dalam penyampaian informasi.

4. Diagram

Media pendidikan juga memiliki diagram dengan menggunakan garis-garis dan simbol yang ada sehingga dapat menarik perhatian. Diagram merupakan bagian struktur dari objek sehingga dapat menjadi garis besar dalam menentukan diagram sehingga menunjukkan hubungan antara sifat-sifat yang ada.

Dalam menggunakan diagram pada media pendidikan dapat dinyatakan bahwa diagram bersifat abstrak karena ketika kita memebacanya sulit untuk dimengerti.

5. Bagan

Sama halnya dengan yang lain bagan merupakan salah satu dari media pendidikan. Yang berfungsi menyampaikan suatu gagasan ide-ide baik secara tertulis atau secara virtual. Bagan juga bermanfaat memberi ringkasan penting dalam suatu materi agar informasi tersebut dapat dipahami.

Bagan dalam media pendidikan sering disampaikan dalam bentuk sebuah ringkasan yang mempermudah seseorang dalam membaca dan memahami isi dari informasi yang disampaikan baik melalui secara tertulis maupun secara virtual.

Sebenarnya dalam hal ini, media merupakan salah satu sarana yang mendukung lebih dalam lagi kegiatan pembelajaran dengan bahan materi yang sangat sistematis sehingga dapat dipahami oleh anak-anak. Oleh karena itu pentingnya mengembangkan multimedia di lingkungan

pendidikan sebab multimedia merupakan salah satu sarana informasi yang memiliki bermacam bentuk informasi seperti teks, animasi, video dan banyak lagi.

F. Pentingnya Multimedia dalam Lingkungan Pendidikan

Pada sekarang ini multimedia menjadi sarana penting dalam mengembangkan informasi dan ilmu pengetahuan. Pada masa dahulu dimana multimedia sudah dikenal tetapi pada waktu itu multimedia tidak menjadi perhatian sehingga berliring jalannya waktu ke waktu multimedia semakin dikenal karena dapat membantu kegiatan proses belajar dan mengajar dengan efektif dan menarik.

Pada saat ini multimedia sudah diakui sebagai sarana pembelajaran yang memberikan banyak manfaat. Jadi dalam mengembangkan multimedia ke masyarakat lain tentu memberi manfaat karena sekarang ini kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dirumah pasti semua orang tua ingin anaknya mengerti dengan apa materi yang diberikan.

Penggunaan multimedia dalam lingkungan pendidikan ini bertujuan agar anak-anak paham dengan materi yang diberikan dan mempunyai pikiran yang kreatif dan inovatif dalam belajar. Adapun kegunaan multimedia dalam lingkungan pendidikan antara lain :

1. Materi yang diberikan Secara Efektif

Dalam menyajikan suatu materi multimedia sudah menyajikan materi tersebut dengan sistematis agar dapat dipahami dalam proses pembelajaran. Dengan materi yang dapat dipahami tentu menjadi aspek pertama bagi orang tua yang menginginkan anak-anaknya semangat dalam belajar.

2. Melatih Peserta Didik dalam Berinovasi

Multimedia juga bermanfaat dalam melatih bahkan merangsang peserta didik mengembangkan bakat yang dia miliki. Dengan multimedia berbentuk animasi anak-anak tentu dengan mudah berinovasi dengan materi yang diberikan.

Bahkan dengan media berbentuk animasi tersebut dapat membuat proses belajar mengajar seperti nyata maksudnya anak-anak menjadi tidak jenuh dalam belajar di rumah.

3. Sebagai Sarana Hiburan

Walaupun multimedia sebagai sarana dalam membantu pendidikan anak-anak agar terus berkembang bahkan percaya diri dengan apa yang mereka dapat menjadi salah satu faktor utama. Karena multimedia diciptakan untuk membantu dan memberi informasi kepada anak-anak agar senantiasa belajar walaupun kegiatan proses belajar mengajar dilakukan di rumah.

Multimedia dalam lingkungan pendidikan juga sebagai sarana hiburan agar anak-anak tidak bosan dalam belajar oleh karena itu diciptakannya bermacam-macam fitur yang digunakan dalam meningkatkan motivasi siswa yang ingin belajar seperti fitur video dan animasi.

4. Sebagai Sarana Meningkatkan Motivasi Siswa

Multimedia menjadi sarana yang bertujuan untuk merangsang dan meningkatkan kegiatan dan motivasi siswa dalam belajar. Karena dengan beragam bentuk fitur yang dimiliki media menjadi salah satu sarana anak-anak dalam belajar.

Multimedia bermanfaat dalam merangsang anak-anak menunjukkan bakatnya di depan banyak orang dan bahkan bisa menimbulkan rasa kepercayaan diri yang tinggi.

Jadi dapat diartikan bahwa multimedia sangat berpengaruh sekali dalam media pendidikan. Media pendidikan juga sangat membantu guru dan orang tua dalam kegiatan belajar mengajar. Bahkan ada guru yang ingin belajar lagi memahami media pendidikan ini untuk menciptakan bagaimana kegiatan proses pembelajaran yang baik.

Secara lebih rinci lagi didapatkan bahwa multimedia dengan media pendidikan sangat berperan dan memiliki hubungan satu sama lain dalam menciptakan dan mengembangkan pendidikan yang lebih baik lagi dan menghadirkan proses pembelajaran yang lebih bermutu untuk meningkatkan motivasi peserta didik.

BAB 10

EKSISTENSI BAHASA INDONESIA PADA ZAMAN PEMERINTAHAN ORDE BARU

A. Sejarah dan Peristiwa-peristiwa Penting Bahasa Indonesia

Berbicara soal sejarah tidak ada habisnya terutama sejarah pada bahasa Indonesia, telah banyak terjadi sejarah dan peristiwa-peristiwa penting serta berhubungan terhadap bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia itu sendiri ditetapkan berdiri saat tanggal 28 bulan Oktober pada tahun 1928. Saat kala itu para pemuda-pemudi kita yaitu pemuda bangsa Indonesia dari seluruh antero negeri berkumpul pada saat rapat pemuda dan berikrar sumpah, yaitu yang lebih sering di kenal dengan Sumpah Pemuda yaitu *“satu, bertumpah darah yang satu, tanah Indonesia. dua, berbangsa yang satu, bangsa Indonesia, dan tiga, menjunjung bahasa persatuan, Bahasa Indonesia.”*

Pernyataan sumpah di atas yang berkaitan dengan judul jurnal saya ini yaitu Sumpah Pemuda yang ke-3 karena ini ialah pernyataan kegigihan bahwa Bahasa Indonesia adalah Bahasa Persatuan Bangsa kita bangsa Indonesia. dan pada tahun 1928 itulah Bahasa Indonesia di kukuhkan kedudukannya sebagai Bahasa Nasional Negara Kesatuan Republik Indonesia, lalu kemudian Bahasa Indonesia pada tanggal 18 Agustus 1945 kedudukan bahasa Indonesia di reesmikan sebagai Bahasa Negara Keatuan Republik Indonesia karena pada saat itu UUD 1945 di sahkan sebagai Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia. dalam UUD tersebut telah nyatakan bahwa *“Bahasa Negara ialah Bahasa Indonesia”* (Bab XV, Pasal 36).

Keputusan Kongres Bahasa Indonesia II pada tahun 1954 di kota Medan yaitu mengatakan bahwasannya bahasa Indonesia bermula dari

bahasa malay atau melayu, bahasa indonesia tumbuhkembang yang berasal bahasa melayu yang memang sejak zaman dulu telah di pergunakan sebagai bahasa penghubung atau interaksi bukan sekedar di negara-negara kepulauan noesantara melainkan hampir ke penjuru negara-negara ASEAN.

Bahasa Melayu telah di gunakan dari abad ke-7 di kawasan ASEAN. Bukti hal tersebut yaitu di temukannya **prasasti kedukan bukit** berangka 683 Masehi di kota Palembang, kemudian **prasasti talang tuwo** berangka 684 Masehi di kota Palembang, kemudian **kota kapur** berangka 686 masehi di Bangka Barat, dan **Karang brahi** berangka 688 masehi Jambi. prasasti tersebut bertuliskan huruf pranagari yang berbahasa melayu kuno. Melayu kuno tidak cuma di pakai ketika zaman kerajaan Sriwijaya karena di Jawa Tengah (Gandasuli) juga di temukan prasasti berangka tahun 832 Masehi & di Bogor juga di temukan prasasti berangka tahun 942 Masehi memakai bahasa melayu kuno.

Perkembangan bahasa melayu di area Noesantara berpengaruh & merongrong tumbuhnya rasa solidaritas dan persatuan bagi bangsa indonesia bangsa kita tercinta ini, komunikasi antar sesama perkumpulan yang berkobar pada saat itu menggunakan bahasa melayu. Para pemuda indonesia yang ikut andil dalam perkumpulan pergerakan dengan sadar menetapkan bahasa melayu menjadi bahasa indonesia, yang menjadi bahasa persatuan bagi seluruh rakyat indonesia ini pada saat di ikrarkannya Sumpah Pemuda pada 28 oktober tahun 1928.

Kebangkitan Nasional ikut andil dalam mendorong berkembangnya bahasa indonesia dengan cepat. peranan kegiatan politik, persurat kabaran, perdagangan, radio, dan majalah sangatlah besar dalam memoderenkan bahasa Indonesia, lewat proklamir kemerdekaan Negara Kesatuan Republik Indonesia, pada tanggal 17 Agustus 1945 sudah

di kukuhkan & di resmikan kedudukannya & fungsi bahasa Indonesia secara konstitusi menjadi bahasa negara.

B. Perkembangan Bahasa Indonesia Pada Zaman Orde Baru

Tidak dapat di pungkiri dari rancangan politik, sosial, budaya maupun ekonomi pada setiap masa orde pemerintahan. Setiap orde pemerintahan pasti menimbulkan beragam istilah yang selaras dengan setiap masalah yang ada dihadapannya. Pada masa pemerintah ORLA atau orde lama, lebih sering mendengar kata-kata, indoktrinasi, antek-antek, kontr-revolusi, nasakom, kapitalis-imperialis, revolusi, dan manipol-usdek. Hal-hal semacam ini bisa terbuat disebabkan permasalahan-permasalahan bangsa kita pada saat berada dalam spirit perubahan dari mulanya bangsa yang pernah terjajah & menjadi bangsa yang sangat anti-penjajahan.

Pada masa orde baru timbul, istilah yang sering muncul ada di seputar isu stabilitas nasional, pembangunan & semua permasalahannya. contohnya, anti-pembangunan, pembangunan, stabilitas nasional, tinggal landas, subversi, dan stabilitas keamanan. Masing-masing pemerintahan berikut permasalahan yang di hadapi memunculkan istilah-istilah yang berbeda sesuai dengan kondisi yang terjadi.

Berdasarkan perkembangannya untuk menuju kepada ejaan yang di sempurnakan atau EYD yaitu setelah terjadinya peristiwa kelam yaitu ketika tragedi pemberontakan Gerakan 30 September/PKI(Partai Komunis Indonesia) berhasil di atasi, maka terjadilah peralihan yang semula demokrasi terpimpin ke era demokrasi pancasila. Era ini sering di kenal banyak orang dengan sebutan Orba atau orde baru yang di pimpin oleh Presiden Soeharto dengan faktor yang mendukung dengan memangku kekuasaan cukup lama yaitu selama 32 tahun.

Perkembangan bahasa Indonesia pada zaman Orde Baru di mulai pada saat munculnya istilah di seputar isu pembangunan, permasalahan dan

stabilitas nasional, contohnya, anti-pembangunan, pembangunan, stabilitas keamanan, stabilitas nasional, subversif, tinggal landas, dan gerakan pengacau keamanan. Pada setiap orde kekuasaan pemerintah di setiap masalah yang akan di hadapi selalu menimbulkan istilah-istilah yang tidak sama sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi. Disaat sesuatu istilah sudah tak sesuai lagi atau dianggap bertentangan dengan situasi dan kondisi yang baru, tentunya segera ditinggalkan dan digantikan dengan yang baru lagi. Tidak mengherankan jika istilah yang terkadang mewarnai kamus bahasa Orde Lama jarang digunakan pada masa Orde Baru.

Penggunaan bahasa yang terpusat tak cuma di gunakan pemerintah Orde Baru didalam bidang kekuasaan, ekonomi, kemudian politik melainkan Makna bahasa diikat dalam suatu kepentingan politik penguasa & diberikan secara mentah-mentah untuk rakyat untuk dipakai. Otoritas makna dan publik yang mendominasi menjadikan bahasa-bahasa politik jadi memiliki makna yang tunggal. Kata menjadi hilang kekuatan maknanya karena mendapatkan eufemisme, misalnya kata "penjara" menjadi "lembaga pasyarakatan", "kelaparan" menjadi "kurang makan" atau "rawan pangan", "negara miskin" menjadi "negara berkembang", "korupsi" me-njadi "komersialisasi jabatan", "daerah miskin" menjadi "daerah tertinggal", bahkan dalam kadar tertentu kosakata "pengerukan sumber daya alam" menjadi "investasi". Pada saat banyak terjadinya kerusuhan & pertentangan terhadap kesewenang-wenangan, penguasa membuat kosakata "provokator" dan "aktor intelektual" yang memiliki makna secara teknis sama dengan pelaku "maker". Perhatikan pula istilah OTB (Organisasi Tanpa Bentuk), atau GPK (Gerakan Pengacau Keamanan) kerap kali disematkan kepada mereka yang berseberangan pandangan dengan pemerintah Orde Baru. Orang-orang yang dituduh

sebagai provokator akan diposisikan sebagai musuh bangsa dan negara dan harus dimusuhi masyarakat luas.

Dalam hal ini, rezim pemerintahan Orde Baru telah menciptakan sesuatu berpikir yang seragam dalam pola & bentuknya dikarenakan selalu dikontrol oleh penguasa. rakyat yang hidup kurang lebih selama 32 tahun di bawah kekuasaan zaman Orba, menurut Rakhmat (1999:143) mempunyai karakteristik yang khusus & terbiasa untuk berpikir "berkelok-kelok" dikarenakan di satu sisi ingin dicap kritis oleh publik, namun di sisi lain tidak hendak "berhadapan" atau berpolitik akomodasi terhadap pemegang kekuasaan Orde Baru agar senantiasa survive atau istilah psikologinya ego defense mechanism (mekanisme pertahanan ego). Jenis manusia Orba ini oleh Jalaluddin Rakhmat disebut dengan nama "Homo Orbaicus". Terjadinya model manusia "Orbaicus" ini dikarenakan begitu lamanya kontrol berpikir melalui penataran P4 (Pedoman Penghayatan dan Pangamalan Pancasila) sejak sekolah dasar hingga perguruan tinggi. sesuatu semacam hal ini juga pernah terjadi pada orang-orang kiri atau komunis yang di kendalikan oleh pemerintahnya. Otoritas bahasa sebagai pihak konsensus sosial yang berstruktur & juga berlogika sehingga menghasilkan arti yang "baik dan benar" sudah menghilang di tengah masyarakat. Menurut Heryanto (2000:149), kampanye berbahasa baik dan benar masih mereduksi status bahasa yang tak lebih dari instrumen pembangunan atau mobilisasi emosi nasionalisme.

Ada cerita menarik pada saat muncul istilah "daerah miskin", banyak pejabat daerah yang protes kepada pemerintah pusat karena daerahnya dikategorikan sebagai "daerah miskin", mereka menganggap kategori tersebut sebagai sebuah aib besar dalam kepemimpinannya. Namun, begitu mengetahui bahwa "daerah miskin" akan disokong dana besar agar menjadi daerah maju dan istilah "daerah miskin" diganti

menjadi "daerah tertinggal", maka berbondong-bondonglah para kepala daerah mendaftarkan daerahnya menjadi "daerah tertinggal". baru-baru, kita hampir terbiasa melihat kebohongan-kebohongan yang dilakukan oleh psra pejabat dan kita hanya bisa diam dan membiarkannya karena bahasa mereka-mereka ini jauh lebih kuat dari pada bahasa kita bahasa rakyat. Alih-alih ingin menunjukkan prestasi, banyak pejabat terjebak dengan pencitraan yang sudah sangat jenuh dan dibenci publik.

Akibat yang di timbulkan cukup besar, masyarakat gemar dan lebih menyukai bahasa bahasa simbolik & populer. Pada era ORBA, kita mengetahui segala rancangan pembangunan dengan label "gerakan". Dari sanalah lahirnya sebutan "Bapak Pembangunan" atau sebutan sejenis. Setiap kali ada pejabat yang "bermanis bibir" dibuatlah kosakata untuk memuji pejabat itu dengan bermacam julukan. Maka tidak heran lagi jika pejabat yang seharusnya menjadi abdi rakyat, menjadi rakyat abdi pejabat. Hampir Semua pejabat yang terjun langsung ke daerah selalu di nobatkan pejabat yang mempedulikan rakyatnys, padahal ada pejabat yang akan menguras kekayaan sumber daya di daerah itu.

Slogan-slogan lembaga pemerintah pada umumnya bernada manis dan menjanjikan harapan bagi masyarakat, walaupun dalam praktiknya sering kali bertentangan, Lembaga pelindung masyarakat tidak lagi melindungi karena membela kepentingan penguasa atau orang orang yang berkuasa. Rasanya semua kenyataan ini tak dapat dilepaskan dari perspektif bahasa, dikarenakan letak bahasa yang begitu subordinasi. Kalau begtu, jadilah yang sering di sebut "language game" dalam perumpamaan Wittgenstein. Bahasa "diolah" bukan untuk menyatakan pikiran, melainkan untuk menyembunyikan pikiran. Bahasa tidak digunakan untuk menyebutkan dan menjelaskan fakta, melainkan untuk menyembunyikan fakta. coba kita bandingksn antara "bahasa campaign" yang selalu dipakai

para pejabat politikus partai- partai politik berbentuk janji-janji manis dengan faktanya ketika orang-orang ini nanti terpilih menjadi anggota legislatif yang berlawanan.

Pada masa rezim B.J. Habibie, yang usia pemerintahannya tidak lama, dari 21 Mei 1998 hingga 21 Oktober 1999 merupakan awal dari lahirnya Orde Reformasi. Pada masa tersebut berdasarkan penelitian Anshori (2005)," kehidupan pers berlangsung bebas, bahkan cenderung liberal seiring dengan euforia politik serta dihapuskannya peraturan yang mengikat pers; hubungan antara pers dengan pemerintah cenderung dekat didukung oleh desakralisasi dan sikap terbuka B.J. Habibie terhadap pers: pemberitaan pers sangat lugas, jelas, kritis, hingga provokatif dan emosional; bidang politik merupakan bidang yang dominan diwartakan dibandingkan bidang lainnya; kritik pers berlangsung sangat tajam dan keras seiring dengan situasi politik yang panas.

Dalam pandangan Anwar (1989), sudah sejak lama bahasa Indonesia digunakan sebagai alat politik, terutama bentuk slogan. Slogan "sekali merdeka tetap mereka" atau "merdeka atau mati" merupakan bahasa politik slogan pada zaman prakemerdekaan dan revolusi. Demikian pula kata "pembangunan" sering kali digunakan sebagai bahasa politik untuk memukul lawan politik yang tidak sepaham dengan Orde Baru. Kini, penjulukan "intoleransi", "anti Pancasila", atau "antikebinekaan" digunakan juga untuk memukul lawan politik yang berseberangan dengan kekuasaan rezim pemerintah, termasuk mereka yang menentang pembangunan wilayah elite yang kebanyakan dibangun oleh etnis tertentu. Tiba-tiba masalah multikultural dan multietnis menjadi persoalan krusial di negeri ini, padahal hanya dipicu oleh pernyataan perseorangan yang menyinggung mayoritas dan dibiarkan berlarut-larut secara hukum. Hanya

untuk menunjukkan kesatuan atau kesepahaman pentingnya nasionalisme, upacara HUT Kemerdekaan disemarakkan dengan pakaian adat daerah.

Di satu sisi, kita paham bahwa Indonesia adalah kolektivitas daerah-daerah, namun harus dipahami pula bahwa keindonesiaan adalah kesatuan yang warna daerahnya harus terintegrasi dalam kepentingan nasional. Oleh karena itu, mengapa bahasa Indonesia bukan diadopsi dari bahasa Jawa, melainkan bahasa Melayu atau Sunda yang lebih banyak penuturnya. Jawabannya karena kita sadar untuk sebuah kesatuan nasional, harus dibangun bukan dengan mengutamakan ego kedaerahan determinan dan lebih mementingkan kepentingan kolektif. Kita mungkin lupa pada slogan bahwa sebagai anak bangsa kita harus mementingkan kepentingan nasional daripada kepentingan lokal, mendahulukan kepentingan bersama daripada kepentingan pribadi. Inilah makna berbangsa dan bernegara.

C. Politisasi Bahasa Indonesia Pada Zaman Orde Baru

Secara sederhana, politik bahasa dipahami sebagai aktivitas menggunakan bahasa melalui proses pemilihan kosakata yang sesuai dengan pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah komunikasi. Jika seorang penutur menyeleksi kosakata yang hendak digunakan dalam komunikasi maka praktik politik bahasa tengah berlangsung di dalamnya. Dalam kerangka yang lebih luas, politik bahasa berkaitan dengan perencanaan sebuah bahasa (*language planning*) pada suatu negara yang melibatkan berbagai pihak pemangku kepentingan. Bagaimana bahasa diposisikan dan dijadikan sebagai alat interaksi antar sesama dalam komunitas bangsa merupakan salah satu implikasi dari adanya politik bahasa.

Dalam konteks bahasa Indonesia, ditetapkannya bahasa Indonesia menjadi bahasa negara pada tanggal 18 bulan Agustus tahun 1945 dan bahasa nasional semenjak 28 Oktober 1928 merupakan wujud dari adanya

politik bahasa. Demikian pula adanya Undang-Undang No. 24 Tahun 2009 tentang Bendera, Bahasa, dan Lambang Negara, serta Lagu Kebangsaan merupakan bagian dari perwujudan politik bahasa dalam bentuk regulasi pada level nasional. Namun, hanya pelanggaran berbahasa yang tidak mendapat sanksi pidana dalam undang-undang tersebut.

Politik bahasa pada sebuah rezim berbeda beda setiap masa bukan hanya melahirkan model teks yang berbeda, melainkan juga representasi sosial dan memori yang berbeda beda, bahasa rezim orde lama di hasilkan dari memori soekarno yang berlatar belakang aktivis dan politisi selain seorang scholar di bidang arsitek yang di kenal semua orang karena pemikirannya, pengetahuannya yang luas memberikan ksuatu keumngkinan pemikiran yang tidak bisa di tafsirkan dengan mudah oleh masyarakat. Contohnya, gagasan naakom, hanya beliau yang berambisi untuk menyatukan kelompok-kelompok nasionalis, agamis dan komunis. Menurut masyrakat, bahkan politisi dan para pemikir pada saat itu agak susah untuk menerima gagasan tersebut, terutama karena agama dan komunis merupakan dua objek yang sangat bertolak belakang.

Soekarno menjadi sosok manusia indonesia yang berdiri di depan ketika bangsa ini membutuhkan figur pemimpin. Dengan kognisi sosial yang ia punya, soekarno memaknai kepemimpinan negara yang dia praktikan hampir selama 22 tahun (dari 18 agustus 1945 sampai 12 maret 1967).

Membangun bahasa Indonesia pada kondisi inilah yang sejak dahulu dikeluhkan teknokrat bahasa Anton M. Moeliono yang menyebutnya "bagai membentur-benturkan kepala ke dinding". Islam sebagai ideologi dalam hidupnya. Kemudian para pihak tersebut mempertentangkan secara diametral ideologi "radikalisme" dengan ideologi negara "Pancasila". Padahal setiap Muslim harus menjadikan

Islam sebagai ideologi dalam hidupnya. Sebagai argumentasi alternatif bahwa Islam adalah rahmatan lil alamin (rahmat bagi seluruh semesta alam), sebagian kelompok (yang juga muslim) mendeklarasikan "Islam moderat" sebagai bentuk kompromi pemahaman Islam dengan peradaban Barat yang Islam phobia. Konsistensi kita untuk memahami "permainan bahasa" yang digunakan para pihak yang berkepentingan sangat diperlukan agar kita tidak masuk pada jebakan logika yang sesat.

Politik bahasa dalam praktiknya berkaitan erat dengan 3 hal pokok, yaitu status bahasa (status,)kode bahasa (corpus), serta pemerolehan dan penguasaan bahasa (acquisition) yang dijawantahkan pada pendidikan bahasa . K-3 ranah politik bahasa yang ini wajib lepas dari pengaruh kekuasaan, secara praktis ataupun secara ide, Politik bahasa seharusnya melihat fenomena pemakaian bahasa terdapat kaitannya dengan konsensus sosial, sehingga bahasa tak dapat lepas dari ikatan-ikatan sosial. Ke 3 perspektif di atas saat ini berada dalam posisi yang mengkhawatirkan karena menghadapi berbagai hambatan serius dan terus-menerus. Upaya memperbarui kamus dengan jumlah kosakata lebih banyak dan mengakomodasi berbagai peristilahan dari berbagai bahasa daerah, merupakan langkah politik bahasa berkait dengan kode bahasa yang niscaya Status bahasa jika berhadapan dengan kualitas dan kuantitas pemakai bahasa.

Mengingat fungsi, kedudukan, & peran bahasa Indonesia, maka dari itu sikap bersaing wajib sekali di tanam oleh bangsa kita, terutama generasi muda karena status bahasa sangat dekat terhadap seseorang ketika berbahasa. maka hal tersebut bahasa Inggris memiliki prestise sosialita yang cukup lumayan, walaupun ada pepatah mengatakan “dengan bahasa Inggris kita menjelajahi dunia & dengan bahasa Indonesia kita menapaki bumi”. Politik bahasa dalam konteks status bahasa harus terus diupayakan

konsistensi berbahasa di berbagai kalangan masyarakat agar kita senantiasa tumbuh rasa nasionalisme dan bangga di saat kita berbahasa Indonesia.

BAB 11

PENTINGNYA PEMAHAMAN BAHASA INTELEKTUAL SEJAK DINI SEBAGAI MODAL AWAL PELAJARAN HIDUP

A. Bahasa Intelektual

Bahasa berdampak pada kehidupan sehari-hari manusia dari setiap keyakinan, ras, suku, dan wilayah di dunia. Bahasa adalah alat utama untuk berkomunikasi antar warga masyarakat yang dapat membantu mengekspresikan keinginan, perasaan, dan pertanyaan dari seorang individu kepada dunia di sekitar kita.

Sedangkan intelektual adalah manusia yang menggunakan kecerdasannya untuk melakukan semua aktivitasnya seperti belajar, bekerja, berkomunikasi dan lain-lain.

Jadi, bahasa intelektual adalah alat komunikasi yang digunakan oleh orang yang memanfaatkan kecerdasan pribadinya untuk melakukan semua aktivitas sehari-harinya.

Di zaman sekarang ini, banyak sekali bermunculan kata-kata atau istilah-istilah intelektual di sekitar kita, baik dari lingkungan sekitar, media pembelajaran, dan terkadang di berbagai benda-benda penting yang berkaitan dengan pelajaran sekolah, elektronik, dan lain-lain.

Pentingnya memahami bahasa intelektual sejak dini sebagai modal awal pelajaran hidup sangat penting untuk mengikuti perkembangan di zaman sekarang ini. Untuk memahami bahasa intelektual pun dibutuhkan niat dan usaha yang tinggi dan dukungan langsung dari orangtua atau wali murid, karena untuk pemahaman bahasa intelektual ini membutuhkan beberapa faktor-faktor pendukung seperti lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat yang turut membantu dalam menciptakan

generasi bangsa yang peduli dengan norma dan kaidah bahasa Indonesia, terutama pemahaman bahasa intelektual

B. Manfaat Berbahasa Intelektual

Keuntungan bagi seorang individu yang bisa dan paham dalam berbahasa intelektual ialah mampu menjadi pribadi yang mampu berkomunikasi dengan baik dan mampu beradaptasi dilingkungan yang baru. Tentu saja, kemampuan ini sangat berguna bagi para penimba ilmu yang merantau ke daerah lain untuk mencari ilmu. Pentingnya pemahaman bahasa intelektual ini pun tidak bisa dianggap remeh, karenamanfaatnya yang besar bagi kehidupan seorang individu. Ada beberapa manfaat kenapa kita harus bisa memahami norma dan kaidah bahasa Indonesia, terutama pemahaman bahasa intelektual. Berikut manfaat berbahasa intelektual:

1. Sebagai modal penting untuk menguasai berbagai kemampuan Mempelajari bahasa intelektual berupa mengoleksi berbagai kosakata dan istilah-istilah intelektual akan membuat seorang individu lebih bisa menguasai kemampuan berkomunikasi dan bersosia dengan baik dan kemampuan lainnya seperti kemampuan membaca yang baik dan mampu memahami berbagai kosakata atau istilah-istilah intelek, mendengarkan gagasan, argumen dan pendapat orang lain dan mampu memahami maksud pembicaraan orang tersebut, berbicara dengan menggunakan berbagai pilihan kosakata atau istilah-istilah intelek yang relevan dengan topik pembahasan, dan kemampuan menulis berbagai kosakata atau istilah-istilah intelek dengan ketepatan dalam menulis ejaannya. Apalagi strategi ini dimulai sejak dini dan seiring berkembangnya tubuh manusia, pemikirannya pun juga ikut berkembang secara optimal dan meningkatnya kemampuan-kemampuan yang

sudah di sebut di atas. dan dari kemampuan-kemampuan tersebut memudahkan kita untuk mendapatkan pengalaman-pengalaman yang dapat diambil pelajarannya dan dapat diterapkan ketika kuliah maupun bekerja nanti.

2. Melakukan aktivitas lain yang berkaitan dengan bahasa intelektual berupa kosakata dan istilah intelektual pun jadi lebih mudah dilakukan. Aktivitas atau kegiatan yang mudah dilakukan karena sudah ada modal berupa pemahaman menggunakan bahasa intelektual, seperti melakukan komunikasi dan interaksi sosial dengan orang-orang di lingkungan yang baru, menonton video/film, mendengarkan musik, dan lain sebagainya akan lebih mudah dilakukan jika sudah menguasai berbagai kosakata atau istilah-istilah intelek. Dengan memperbanyak kosakata terutama istilah-istilah intelektual dapat meningkatkan keterampilan berbahasa, berkomunikasi yang baik dan dapat menyampaikan argumen, gagasan, dan pendapat secara jelas, tepat, dan relevan dengan topik yang sedang di bahas. Begitu juga sebaliknya, ketika kita menjadi pendengar dan mampu memahami maksud yang disampaikan oleh lawan bicara kita. Untuk itulah manfaat berbahasa intelektual satu ini sangat penting untuk dipahami sejak dini guna memudahkan mendapat teman baru, berkomunikasi dengan berbagai topik pembahasan karena sudah mengoleksi berbagai kosakata dan istilah-istilah intelek yang membuat komunikasi antar sesama orang lain semakin baik.
3. Penguasaan bahasa intelektual akan meningkatkan rasa kepercayaan diri, Semakin memahami bahasa intelektual berupa

banyaknya kosakata yang dikuasai, maka semakin besar pula rasa kepercayaan diri ketika bersosialisasi dengan lingkungan yang baru. Kepercayaan diri dapat membuat kita berani menghadapi tantangan, kegagalan. Semangat dan optimis dalam beraktivitas, dan mampu mengembangkan kemampuan yang sudah kita miliki. Untuk itulah pentingnya berbahasa intelektual guna meningkatkan rasa kepercayaan diri dan lebih bagus lagi kemampuan rasa percaya diri ini sudah dikuasai sejak dini, tentu saja menjadi peluang yang besar dalam meraih cita-cita.

4. Mengembangkan kecerdasan intelektual.

Keterampilan dalam berbahasa dapat mengembangkan kecerdasan seorang individu. Kecerdasan intelektual perlu dibentuk sejak dini agar dapat berkembang seiring tumbuh kembangnya seorang individu, karena kecerdasan intelektual itu kemampuan potensi diri manusia dalam memahami sesuatu melalui daya pikirnya sendiri. Kecerdasan intelektual dibentuk berdasarkan keturunan genetik ataupun proses pembelajaran. Kecerdasan yang diperoleh melalui keturunan genetik tetap harus diasah dan di tingkatkan melalui proses pembelajaran baik secara formal maupun informal. Kecerdasan merupakan sekumpulan kemampuan yang dapat di tumbuh kembangkan, dan setiap anak memiliki kecerdasannya masing-masing, seperti kecerdasan verbal, visual, kinestetik dan psikomotorik. Kemampuan dasar kecerdasan verbal telah dimiliki setiap manusia sejak lahir, namun harus terus ditingkatkan agar keterampilan-keterampilan berbahasa produktif secara optimal. Keterampilan berbahasa itu meliputi keterampilan produktif

(menulis dan berbicara) dan kemampuan reseptif (mendengarkan dan membaca). Kecerdasan visual adalah kecerdasan yang memiliki kemampuan untuk mengingat, membayangkan dan memiliki jiwa seni yang tinggi, karena memiliki kreativitas yang luas. Seorang anak yang mempunyai kecerdasan visual mendapat peluang yang besar untuk menjadi pelukis, penulis, Kecerdasan kinestetik atau psikomotorik ialah kemampuan untuk memproses informasi secara fisik, baik lewat sentuhan anggota tubuh dan ekspresi wajah. Stimulasi kecerdasan verbal, visual dan kinestetik melalui percakapan seperti mengajak anak berbicara tentang hobi dan kesukaan mereka sesuai dengan kemampuan dan kecerdasan masing-masing. Hal ini dapat merangsang kemampuan dasar dari setiap kecerdasan yang dimiliki setiap anak.

C. Ciri Khas Seseorang Berbahasa Intelektual

Setelah memahami manfaat dari pentingnya bahasa intelektual, dilanjutkan dengan aspek-aspek yang menjadi ciri khas dari seseorang yang berbahasa intelektual. Standar itu penting untuk diterapkan dalam berpikir dan berkomunikasi, terutama ketika kita ingin melihat kualitas pemikiran kita tentang suatu masalah, situasi ataupun isu. Kita tidak bisa berpikir kritis dengan mengabaikan standar-standar ini. Jadi ketika kita berpikir, berdebat dengan orang lain, mendiskusikan suatu masalah, dan lain-lain, ingat saja 8 aspek yang menjadi ciri khas seorang yang berbahasa intelektual sebagai berikut:

1. Kejelasan

Seorang dapat dikatakan mampu berbahasa intelektual jika orang tersebut mampu mengucapkan dan mendengarkan istilah-istilah intelek dan kosakata dengan jelas. Ketika dalam

proses belajar berbahasa, tentunya kita akan mempraktekan berbagai istilah, kosakata dan percakapan. Dalam proses belajar berbicara dan mendengarkan, pasti sering ada kesalahpahaman, terutama ketika berkomunikasi dengan orang yang sudah paham bagaimana berbahasa yang baik dan benar. Terkadang sering terjadi juga ketika kita berbicara dan orang lain mendengarkan. Awalnya Pembicaraan berjalan lancar tapi tiba-tiba ada beberapa kalimat yang tidak bisa orang lain pahami maknanya. Itu mungkin karena pengucapan kita yang kurang jelas atau kemampuan mendengar dan memahami kosakata orang tersebut yang kurang jelas. Oleh karena itu, kita perlu memperhatikan aspek ini agar dapat menjadi seorang yang dapat berbahasa intelektual.

2. Ketepatan

Pemilihan kata yang tepat ketika berbicara dapat dilakukan bila tersedianya berbagai kosakata yang maknanya hampir sama. Selain memilih kata yang tepat, kita juga perlu memilih kata yang relevan dengan pokok masalahnya.

Ketepatan dalam memilih kata berdasarkan kemampuan pengguna bahasa yang relevan dengan kemampuan menguasai, dan menggunakan berbagai kosakata secara akurat yang dapat mengungkapkan argumen, dan pendapat secara tepat sehingga mampu menyampaikan maksud kepada pembaca ataupun pendengarnya.

Untuk itu, pentingnya kita untuk memilih kata yang tepat dalam berkomunikasi agar dapat menyampaikan maksud kita dengan lancar.

3. Relevansi

Relevansi adalah kaitan yang berhubungan erat dengan pokok masalah yang sedang dihadapi.

Dalam hal ini, pokok masalahnya adalah mampu berbahasa intelektual. Jadi setiap kosa kata yang kita pilih untuk berkomunikasi haruslah relevansi atau berkaitan dengan apa yang ingin kita bicarakan.

4. Ketelitian

Keseksamaan dan kecermataan dalam berkomunikasi itulah aspek ketelitian. Perlunya ketelitian saat menyampaikan sesuatu sangat penting, agar informasi yang kita tersampaikan secara detail dan spesifik

5. Logika

Perlunya logika dalam berbahasa agar setiap kosakata yang kita gunakan itu relevan dengan apa yang ingin kita bicarakan dan tentunya dapat di terima oleh kaidah-kaidah penalaran.

Logika berbahasa ini berkaitan dengan kebenaran kalimat dan argumen yang logis. Namun, seringkali penggunaan kata-kata yang tidak logis dalam kehidupan sehari-hari menyebabkan berbahasa yang tidak benar karena sudah menjadi kebiasaan. Bahkan hal seperti ini sering terjadi di lingkungan anak-anak, seperti diajarkan menyanyi lagu anak-anak yang tidak logis.

Inilah perlunya pemahaman bahasa intelektual sejak dini agar peristiwa di atas dapat di pahami maksudnya

6. Konsisten

Ketetapan dan kemantapan dalam melakukan sesuatu sesuai dengan prinsip yang telah ditetapkan disebut konsisten. Konsisten dalam berbahasa mempunyai maksud yakni beraktivitas sehari-hari dengan tetap berpedoman pada norma

dan kaidah bahasa ketika berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulis.

Seseorang dapat dikatakan konsisten dalam berbahasa dapat dilihat pada saat berpikir, berbicara, perbuatan nyata dalam menggunakan bahasa dengan memperhatikan norma dan kaidah berbahasa Indonesia terutama bahasa intelektual.

7. Kelengkapan

Kelengkapan merupakan segala yang sudah disediakan tanpa ada yang kurang atau lebih.

Kelengkapan dalam berbahasa intelektual ialah mengucapkan istilah-istilah intelek tanpa ada yang kurang ejaannya, menjelaskan gagasan, argumen dan pendapat secara jelas tanpa ada yang dikurangi atau dilebihkan.

D. Metode Memahami Bahasa Intelektual

Metode yang membuat seorang anak dapat memahami bahasa intelektual dengan memperkaya kosakatanya lewat metode yang membuat anak tidak mudah bosan sehingga memudahkan anak untuk memahami pelajaran yang sudah diberikan. Metode untuk mengoptimalkan perkembangan bahasa anak sebagai berikut:

1. Selalu ajak anak untuk membicarakan hal apapun.

Seorang anak yang sering diajak berkomunikasi tentang hal-hal apapun seperti hal yang disukainya, hobinya, maupun hal yang sangat dibencinya. Ketika aktivitas ini sering dilakukan akan meningkatkan perkembangan bahasa anak dan jumlah koleksi kosakata yang dipahami saat mereka mencapai usia tiga tahun dan akan menentukan kesuksesan anak di bidang akademis saat ia berusia 9-10 tahun dibandingkan anak-anak yang jarang diajak berkomunikasi oleh orangtuanya.

Semakin sering orangtua mengajak anaknya berbicara, maka menentukan kemampuan berbahasa dan kecerdasan intelektual. Anak pun akan tahu lebih banyak kosakata dari mendengarkan dan memerhatikan perkataan yang sering diucapkan kedua orangtuanya, sehingga ia akan terdorong untuk mencoba mengucapkan kata-kata tersebut. Dengan begitu, anak pun akan bisa bicara di usia yang lebih dini.

Dengan rajin-rajin mengajak anak berkomunikasi, ikatan istimewa antara orangtua dan anak akan terjalin semakin erat. Ibu juga bisa mengetahui tumbuh kembangnya dari hari ke hari. Baik bagi ibu rumah tangga maupun ibu yang berkarir, menyempatkan waktu untuk mengobrol dengan anak ternyata sangat penting. Anak akan merasa dicintai, diperhatikan, dan kelak jika sudah besar, ia akan lebih terbuka dengan orangtuanya.

Jadi, semakin sering orangtua berkomunikasi dengan anaknya dapat bermanfaat baik bagi perkembangan tingkat pemahaman bahasa, koleksi kosakata. Dan istilah-istilah intelek anak.

2. Memberi kebebasan anak untuk berbicara

Selanjutnya, orangtua dapat membiarkan anak untuk membicarakan apapun yang ingin ia bicarakan. Berikan perhatian yang lebih dan berusaha untuk menjadi teman bicaranya sehingga orangtua bisa mengerti apa yang sedang ia coba bicarakan.

Gunakan aktivitas yang membangkitkan rasa penasaran anak untuk membicarakan apapun di sekitarnya. Misalnya, seperti aktivitas pembelajaran istilah dan kosakata baru di lingkungan taman bermain, kebun binatang, dan kawasan perkotaan. Itulah

pentingnya pengaruh lingkungan terhadap perkembangan bahasa seorang anak.

3. Rutin bacakan cerita

Metode yang dapat orangtua lakukan untuk meningkatkan pemahaman bahasa anak dan menambah jumlah kosakata yang baru adalah kegiatan rutin dengan membacakannya cerita. Karena anak-anak yang sejak dini rutin dibacakan buku cerita oleh orangtuanya memiliki koleksi kosakata dan tingkat pemahaman istilah-istilah yang lebih tinggi daripada anak-anak seumurnya. Orangtua dapat memulai kegiatan ini dengan membacakan buku cerita favorit anak, lalu jelaskan setiap istilah, kosakata, dan gambar yang ada di buku tersebut.

Selanjutnya, orangtua dapat membiarkan anak untuk lebih bebas melakukan hal-hal yang diinginkannya seperti melihat dan membaca isi buku dan berikan kesempatan anak untuk bertanya tentang istilah dan kosakata yang belum ia pahami. Orangtua juga dapat membantu perkembangan bahasa anak dengan memberi pertanyaan-pertanyaan yang dapat membantu anak untuk memahami istilah dan kosakata yang baru.

4. Lantunkan nyanyian lagu-lagu anak yang logis.

Ada beberapa kunci kesuksesan akademis seorang anak, salah satunya adalah mengoleksi berbagai istilah dan kosakata baru sebelum memasuki usia sekolah

Oleh karena itu, selain sering mengajak anak berkomunikasi dan menceritakan sejarah, dongeng, dan buku cerita untuknya, mengajarkan berbagai lagu anak-anak yang logis dapat bermanfaat untuk memperbanyak kosakata anak. Orangtua juga harus berhati-hati dalam pemilihan lagu anak, karena ada

beberapa lagu-lagu anak yang membuat anak bingung untuk memahami makna dari setiap istilah dan kosakata yang ada di lirik lagu tersebut. Seperti lagu “Bintang Kecil” terdapat lirik lagu seperti “Bintang kecil.. Di langit yang biru...”. Dari lirik lagu tersebut membuat anak kebingungan dalam memahami kosakata, karena di lirik lagu disebutkan “bintang kecil di langit yang biru”, dan siapapun tahu kalau bintang itu hanya ada di malam hari dimana semua langit gelap bukan biru. Hal ini sering diremehkan oleh orangtua, padahal dapat mempengaruhi bagi perkembangan bahasa dan presepsinya dalam memandang hal-hal yang tidak logis dianggap menjadi hal yang logis. Oleh karena itu, peran orangtua dalam menyeleksi lagu-lagu anak perlu ditekankan, kontribusi guru juga perlu terlibat dan pemerintah perlu menyeleksi lagu-lagu anak yang tidak logis.

Itulah pentingnya metode ini berupa melantunkan nyanyian lagu-lagu anak yang dapat meningkatkan pemahaman bahasa, jumlah istilah dan kosakata yang baru dan masih asing di telinga anak.

5. Ajak anak untuk berwisata

Luangkan waktu untuk mengajak anak untuk berwisata seperti ke kebun binatang, museum, dan taman bermain. Hal ini dapat membantu anak untuk mempelajari berbagai kosakata yang baru dengan melihat bentuk asli dari objeknya secara langsung.

6. Mengucapkan suara yang lucu

Metode selanjutnya ialah mengucapkan berbagai istilah dan kosakata yang belum pernah didengarkan oleh anak seperti mengucapkan suara yang asing didengar agar memudahkan

anak untuk mengingat kosakata tersebut. Apabila anak terlihat berusaha mengikuti cara pengucapan orangtua, berarti anak mulai memahami istilah atau kosakata yang diucapkan oleh orangtuanya.

7. Memperbaiki kesalahan kosakata anak

Pengucapan dan memahami arti kosakata oleh anak dengan benar adalah hal yang penting dalam proses pembelajaran pemahaman bahasa intelektual. Peran orangtua kali ini ialah memperbaiki setiap kesalahan dalam pengucapan dan pemahaman dari berbagai istilah dan kosakata dengan cara menegurnya baik-baik.

Sebaiknya, orangtua dapat memperbaiki kesalahan anak dengan memberikan hadiah sebagai apresiasi atas usaha anak dengan tetap menunjukkan bagaimana cara pengucapan istilah dan kosakata yang tepat. Metode ini perlu diterapkan dalam mengoreksi kesalahan anak, karena pengalaman yang berkesan baik, justru akan lebih membuat dan meningkatkan semangat anak untuk terus mengkoleksi berbagai istilah dan kosakata yang baru sebagai bentuk usaha dalam memahami bahasa intelektual untuk modal awal pelajaran hidup.

BAB 12

BAHASA SEBAGAI PENDIDIKAN BUDAYA DAN KARAKTER BANGSA

A. Pengertian Bahasa

Setiap insan dari manapun niscaya pasti mempunyai bahasa. Bahasa adalah suatu komponen wajib pada setiap kehidupan insan, contohnya saja bernafas yang sangat di butuhkan bagi setiap kehidupan insan, begitu pula dengan bahasa. Pasti setiap insan masing-masing pasti memiliki bahasa masing-masing sesuai dengan asal tempat ia tinggal.

Bahasa dapat dikatakan sebagai alat komunikasi yang sangat di perlukan antar manusia dengan manusia lainnya yang berupa lambang yang dihasilkan dari ucapan manusia. Pengertian bahasa dapat di kelompokkan menjadi 2 bagian. Pertama suara yang didapat sang indera ucap insan yang masih ada arti atau ucapan yang masih mengandung sebuah makna. Bunyi tadi adalah suatu getaran yang bisa merangsang indera-indera pendengaran insan. Yang kedua ialah isi yang terkandung dalam arus suara yang mengakibatkan timbulnya reaksi terhadap apa yang di dengar, dan seterusnya arus yang timbul tadi terbagi menjadi 2 bagian lagi.

B. Peran Bahasa Dalam Karakter

Dalam hakikatnya bahasa memiliki peran tersendiri dalam suatu pembentukan karakter manusia. Maksud peran disini ialah bahasa menjadi modal utama dalam membangun suatu karakter. Dalam perannya bahasa memiliki 2 peran yaitu positif dan peran negative. Peran positif maksudnya bila seorang manusia yang lahir dalam keadaan adat dan suku yang berbeda beda, maka disini bisa dilihat bahwa begitu banyak keragaman

yang ada di dalam unsur ini dan bisa juga di jadikan suatu kelebihan dari bangsa Indonesia dibanding bahasa Negara luar lainnya. Peran positif yang lainnya juga bisa kita ketahui setiapsuku asal individu tersebut dari pelafalan bahasa yang ia gunakan, agar kita mengetahui bahwasannya dari mana saja sal mereka berada.

Di balik peran positif pasti ada peran negative yang mengikutinya. Peran negative disini ialah, terkadang intonasi suara manusia dalam pelafalan menggunakan bahasa daerah dinilai sedikit begitu kasar, kita lihat saja cara gaya bicara daerah bagian sumatera, kebanyakan intonasi yang mereka gunakan lebih cenderung keras dan kasar bila menurut daerah lain, namun menurut mereka sendiri terkadang bahasanya tidak kasar, hanya saja intonasi yang mereka gunakan terdengar kasar dan tak sopan, namun nila diartikan terkadang bahasa mererka tidak sekasar penyebutannya. Lain lagi bila bahasa daerah bagian jawa, mayoritas mererka menggunakan bahasa yang pelafalan intonasinya santun dan lembut. Karna mererka memang logat cara mererka berbicara memang sangat berbeda dengan logat daerah bagian sumatera, dan daerah lain nya juga pasti memiliki cara dan intonasi pelafalan yang berbeda-beda.

Maka dari itu disini peran bahasa Indonesia sangat amat di butuhkan, apalagi di lihat dari latar belakang semua suku dan budaya yang berbeda-beda, rasanya sangat penting bila bahasa Indonesia memang dijadikan bahasa pemersatu bangsa, karna dari bahasa Indonesia itulah semua suku bangsa dapat saling berinteraksi dengan baik tanpa harus ada kesulitan memahami masing- masing bahasa yang mereka gunakan.

Hendaknya dari hal itu kita sadar bahwa begitu penting peran bahasa dalam pembentukan karakter manusia itu sendiri, bukan hanya tahu namun juga harus mengerti dan sadar bahwasannya sehebat-hebatnya kita belajar bahasa asing, namun jauh lebih hebat bila kita meletarikan bahasa

Indonesia dan mengerti hakikat dari bahasa itu sendiri. Boleh saja kita mempelajari bahasa asing dari Negara lain untuk sekedar belajar dan mengetahui, namun yang terpenting dari pada itu, tetap lestarikan dan majukan lah bahasa Negara sendiri untuk membanggakan dan mengangkat citra bahasa Indonesia di layar internasional.

C. Etika Berbahasa Yang Baik

Kalau kita terima pendapat Masinambouw yang mengatakan bahwa sistem bahasa memiliki fungsi untuk mengatur bagaimana cara berinteraksi atau berbahasa yang baik kepada manusia lainnya.maka dari itu hendaknya dalam berbahasa atau berinteraksi haruslah menggunakan cara atau anjuran etika norma-norma yang ada untuk menghindari kesalahan dalam berbahasa.. Sistem tindak laku berbahasa menurut norma-norma budaya disebut etika berbahasa atau tata cara berbahasa

Dalam berbahasa juga harus memiliki etika yang baik, tentu nya dalam berbahasa hendaknya memilih bahasa yang mudah untuk di pahami, selain dari itu pemilihan kata yang tidak terlalu rumit sehingga setiap orang mampu memahami apa yang telah di sampaikan, sebelum menyampaikan sesuatu hendaknya kamu melihat kondisi seseorang yang akan kamu ajak bicara, apakah ia sibuk atautkah sama sekali tidak sibuk.

Lebih dari hal itu biasanya etika lain yang digunakan adalah carilah kata atau kalimat yang bisa sekiranya mampu untuk dimengerti banyak orang, sehingga semua orang mampu memahami apa yang kamu sampaikan kepada Lebih dari hal itu biasanya etika lain yang digunakan adalah carilah kata atau kalimat yang bisa sekiranya mampu untuk dimengerti banyak orang, sehingga semua orang mampu memahami apa yang kamu sampaikan kepada mereka. Dan berbahasa juga harus lah di sesuaikan dengan keadaan yang sedang terjadi guna untuk menghindari adanya ketersinggungan saat berbahasa.

Dari sini dapat kita amati bahwasannya fungsi dari etika itu sendiri tidak hanya sebagai sarana berinteraksi antara satu sma lainnya namun dapat kita pahami bahwasannya fungsi dari etika berbahasa itu sendiri sebenarnya sebagai sarana budaya agar budaya Indonesia semakin berkembang dan sekaligus dapat bisa menjadi contoh bagi budaya lainnya . hingga pada akhirnya fungsi dari etika berbahasa itu sendir sebagai ciri attau tanda dari kepribadian dari individu itu masing masing, dan juga sebagai sarana memperbaiki hubungan antar individu lainnya dalam satu lingkup yang disebut dengan keluarga

D. Bahasa Ciri Khas Bangsa

Dalam setiap daerah pasti nya akan ada bahasa daerahnya masing-masing, Indonesia terkenal dengan Negara maritim yang terdiri dari beribu-ribu pulau dan bermacam-macam suku bangsa. Dari bermacam-macam suku bangsa itulah munculnya bermacam-macam bahasa. Karna tidak mungkin semua bahasa akan sama, namun justru banyaknya suku bangsa maka akan begitu banyak pula bahasa yang ada. Banyaknya suku bangsa pasti akan ada banyaknya perbedaan yang akan ditemukan, terlepas dari itu peran bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia disini sangat dibutuhkan, terutama untuk menjadikan atau menyatukan berbagai macam bahasa menjadi satu bahasa saja yaitu bahasa Indonesia tanpa perlu menghilangkan budaya dan bahasa asal.

Melihat dari latar belakang bahasa yang berbeda, justru menjadi ciri khas dari bangsa Indonesia, bangsa Indonesia adalah bangsa yang kaya, baik dari segi alam maupun budaya yang berkembang. Maka kewajiban bagi kita generasi penerus bangsa, patut untuk melestarikan serta memperluas budaya dari bangsa Indonesia itu sendiri agar ciri khas bangsa Indonesia tidak akan hilang.

E. Pengertian Budaya

Brown (1963:46) Berpendapat bahwasannya "suatu kegiatan yang di lakukan oleh satu manusia yang bersangkutan dengan manusia yang lainnya" . Budaya adalah segala sesuatu yang menyangkut hal timbal balik" Maksud lain dari budaya juga dapat diartikan dengan suatu kebiasaan ataupun kegiatan yang dilakukan secara berulang-ulang atau terus-menerus sehingga menjadi kebiasaan yang sulit untuk di lepaskan. Budaya juga biasanya lahir akibat dari adat atau kebiasaan di daerah tersebut sehingga menjadi terkenal dan selalu di ingat serta selalu di lakukan guna untuk menghormati tradisi di tempat tersebut.

Budaya juga sering diartikan dalam suatu tradisi yang turun temurun dari nenek moyang guna mengingat kembali kejadian- kejadian di masa lalu, bahkan hampir banyak yang mempercayai bahwa budaya atau tradisi adalah hal yang tidak boleh di lupakan. Dan apabila di lupakan, maka akan terjadi suatu keanehan dalam hidupnya, biasanya orang – orang lama sangat mempercayai hal hal yang berbau seperti itu, namun bila di telusuri lebih dalam, sebenarnya budaya adalah sebuah peninggalan yang hanya boleh di kenang dan di ingat kembali tanpa harus seutuhnya percaya dan bahkan sampai purno akibat terlalu mempercayai hal itu sehingga apabila ingin melakukan apapun terkadang harus takut dan bahkan merasakan ketakutan yang menjadi- jadi bila melanggar hal tersebut.

Hal tersebut tidak perlu harus ditakuti, namun hanya perlu di mengerti bahwa budaya hanya tradisi turunan yang patut kita jaga dan kita lestarikan sumbernya. Tanpa harus mengubah budaya sesuai tuntunan zaman. Justru jadikan budaya sebagai ciri khas dari bangsa Indonesia itu sendiri, serta jadikan lah budaya sebagai warisan karakter yang perlu di jaga.

Aminuddin dalam pandangannya menyebutkan bahwa bahasa itu tidak hanya berfungsi sebagai unsur budaya saja, namun terlebih itu bahasa juga dapat menjadi warisan untuk kita sendiri. Menurut Kridalaksana (dalam Imam Asrori) bahasa adalah suatu cara untuk mengabarkan suatu keadaan untuk mengubah suatu situasi untuk saling berinteraksi satu sama lain guna menyambung hubungan baik dengan orang lain maupun menjadikan diri sendiri menjadi lebih tenang

F. Hubungan Budaya Dan Karakter

Budaya sangat erat hubungannya dengan sebuah karakter, karena seseorang terkadang melihat suatu karakter lewat budaya atau kebiasaan yang dilakukan oleh masing-masing individu. Tak jarang seseorang yang menilai orang lain dari budaya bisa dikatakan objektif namun tak banyaak juga salah penilaian. Namun diluar dari hal tersebut, sebenarnya kita sebagai manusia hendaknya mengubah cara pandang bahwa menilai seseorang tak harus dari budaya, namun juga harus dilihat interaksi dan karakter yang mereka punya, meskipun terkadang budaya juga sering disangkutkan dengan karakter

Karakter juga sering dikaitkan dengan budaya karena karakter dan budaya berjalan beriringan antara satu sama lain, padahal karakter dan budaya adalah 2 komponen yang berbeda namun selalu dikaitkan sama. Contohnya saja mayoritas bangsa Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda, dan pasti tentunya karakter mereka pun pasti akan berbeda pula, lantas mengapa banyak yang menilai bahwa karakter seseorang sama halnya seperti budaya yang mereka anut.

Disini kita bisa mengambil contoh dari penduduk daerah Jawa, mereka terkenal dengan pembawaannya yang sopan dan lembut, lantas apakah karakter mereka juga semua sama seperti itu? Tentunya tidak, bahkan setiap individu pastinya memiliki karakter yang berbeda-beda

meskipun budaya mereka semuanya sama. Jadi bila kita simpulkan antara hubungan budaya dan karakter sepertinya kedua point tersebut berbeda. Namun demikian, meskipun berbeda, kedua point itu masih tetap bersangkutan.

G. Pengertian Pendidikan Karakter

Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003, pasal 30 dinyatakan bahwa pendidikan adalah suatu hal yang di lakukan dengan sadar dan telah di rencanakan dalam suatu kegiatan ataupun pembelajaran yang di lakukan oleh individu itu sendiri, sehingga dapat berpotensi sebagai manusia yang memiliki jiwa yang mandiri serta memiliki karakter yang bertanggung jawab dengan apapun hal yang ia ambil dan tidak lupa selalu menjadi pribadi yang rendah hati dan tidak sombong. Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menjelaskan bahwasannya pendidikan berfungsi untuk membentuk karakter seorang siswa agar mampu menjadi pribadi yang unggul, cerdas, berakhlak, serta memiliki jiwa toleransi yang tinggi serta tak lupa pula menjadi insan yang senantiasa belajar mengevaluasi diri menjadi pribadi yang senantiasa selalu belajar dari sebuah kesalahan untuk menjadi pribadi yang jauh lebih baik dari sebelumnya (Suyadi ,2013: 4).

Pendidikan karakter juga bisa di artikan sebagai pendidikan yang menilai suatu individu untuk mengetahui bagaimana sifat dan kebiasaan yang mereka lakukan. Biasanya factor yang mempengaruhi terbentuknya suatu karakter adalah suatu budaya yang mereka anut atau biasanya kebiasaan yang mereka jalankan. Selebihnya di luar dari itu semua biasanya ada penilaian – penilaian tertentu yang menjadi penunjang dari itu semua.

Salah satu sarana pembentukan karakter adalah salah satunya lewat lembaga pendidikan, biasanya lembaga pendidikan mengajarkan

bagaimana cara membentuk karakter dengan baik, namun terlepas dari itu semua, keluarga adalah factor terpenting dalam suatu pembentukan karakter suatu anak, karna dari lingkungan rumah lah biasanya karakter itu tumbuh. Salah satu factor lain yang membentuk suatu karakter ialah kebiasaan pertemanan, maka dari itu carilah pertemanan yang mampu mengubah karaktermu menjadi lebih baik, karna di dalam agama, penilaian karakter seseorang biasanya dilihat dengan siapa ia berteman.

H. Peranan Pendidikan Karakter Dalam Kemajuan Bangsa

Kemajuan bangsa tidak terlepas dari banyaknya peran karakter yang ada dalam diri manusia itu sendiri, karakter dapat menjadikan manusia tersebut menjadi pribadi yang baik bila mana karakter yang ia punya pun baik. Justru sebaliknya bila mana karakter manusia tersebut buruk, maka kepribadian yang ia punya pun akan buruk juga. Maka dari itu dalam memajukan bangsa hendaknya harus diubah dari karakter terlebih dahulu, bila karakter manusia itu baik, maka tujuan untuk memajukan bangsa pun akan semakin mudah untuk bisa di wujudkan.

Karna pada hakikatnya manusia adalah komponen terpenting dalam kemajuan bangsa, terlebih lagi bila mana manusia tersebut memiliki karakter ataupun kepribadian yang baik pula, maka akan semakin sangat mudah untuk diarahkan menuju bangsa yang berkemajuan dan bermoral baik. Bangsa yang baik adalah bangsa yang berkarakter dan mempunyai jiwa kepemimpinan yang tinggi.

Peranan pendidikan karakter disini sangat amat menunjang keberhasilan dalam memajukan bangsa, tidak hanya memajukan bangsa namun juga lebih dari hal itu mungkin Indonesia tidak akan kekurangan orang-orang memiliki cara pandang yang luas, karna orang yang berkarakter baik ia cenderung lebih bisa berfikir baik dan luas, selain itu

juga dia mampu untuk menilai ³⁸ mana hal yang seharusnya baik untuk dilakukan, dan mana hal yang seharusnya tidak perlu ia lakukan.

Pendidikan yang berbasis karakter merupakan suatu upaya dalam pembentukan karakter siswa baik itu dari tingkat bawah maupun tingkat atas. Hal ini sangat menandakan bahwasannya mutu dalam pendidikan haruslah tinggi, sehingga apapun yang diajarkan dapat mampu diterima dengan baik. Karakter dapat juga ³⁸ menjadi sarana kita untuk lebih mendekatkan diri kepada Allah, menghargai diri sendiri, mampu menghargai pendapat orang lain, hingga mampu untuk mengubah prinsip pola pikir untuk lebih maju dan ⁶⁶ sesuai dengan aturan dan norma-norma yang berlaku.

Salah satu hal yang dapat kita ambil manfaatnya dari pendidikan karakter ini bahwasannya karakter adalah modal utama dalam segala penilaian apapun, karena biasanya seseorang mampu percaya kepada orang lain dikarenakan biasanya ia melihat terlebih dahulu bagaimana karakter dari orang tersebut, hingga pada akhirnya barulah seseorang tersebut dapat mampu percaya kepada orang lain setelah menilai bagaimana karakter dari diri orang tersebut.

I. Manfaat Dari Belajar Pendidikan Karakter

Sebenarnya segala hal yang pernah kita pelajari akan bisa kita ambil manfaatnya sendiri dalam kehidupan kita, salah satunya akan berguna bagi kehidupan kita kedepannya. Terlebih lagi apa bila kita belajar tentang ⁷³ pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang semua orang dapat bisa mempelajarinya. Karena karakter tidak pernah lepas dari kehidupan manusia sampai kapan pun dan akan ditemui dimana pun.

Manfaat yang di peroleh dalam kehidupan bila mana kita mempelajari suatu pendidikan karakter dengan baik maka kita akan memperoleh keuntungan yang sangat besar, contohnya saja kita akan

banyak belajar bagaimana berperilaku dan berinteraksi dengan baik dengan manusia lainnya, sehingga kita sadar dan mengerti tindakan apa saja yang bisa kita lakukan ataupun bisa kita gunakan dalam berinteraksi dengan sesama manusia lainnya, sehingga kecil atau tipis kemungkinan akan salah dalam berinteraksi, sebab kita telah lebih dahulu mempelajari dan bahkan memahami hakikat dari pendidikan karakter yang sesungguhnya.

Selain dari pada itu juga, pendidikan karakter sangat kita butuhkan untuk merubah cara pandang atau pola pikiran kita sehingga yang awalnya pemikiran kita hanya sempit dan berpatokan di situ saja, namun setelah menjalani suatu pendidikan karakter, maka kita mampu berfikir terbuka dan luas dalam mengambil suatu keputusan apapun dalam diri kita. Karna dari pendidikan karakter kita bisa membangun jaringan pertemanan yang luas dengan siapa saja selagi pendidikan karakter yang kita pelajari dalam konteks yang benar, maksudnya tidak melenceng dari konteks pendidikan karakter yang sesungguhnya.

BAB 13

MENGENAL SENI KERAJINAN SONGKET SEBAGAI BAGIAN DARI WARISAN BUDAYA PALEMBANG

A. Sejarah Songket Palembang

Songket merupakan kain adat yang berasal dari Palembang. Asal kata songket dari bahasa Indonesia dan Melayu yakni sungkit, yang artinya “mengkait” atau “mencungkil”. Diartikan demikian karena berhubungan dengan cara membuatnya, yakni dengan cara mengkaitkan benang dengan cara ditenun, lalu dijahit dengan menggunakan benang emas.⁹

Seni kerajinan songket adalah salah satu peninggalan budaya bangsa Indonesia, yang sudah ada sejak beberapa ratus tahun lalu. Hingga sekarang belum diketahui secara resmi kapan songket ditemukan. Yudhi Syarofie (2007:13-14) dalam bukunya yang berjudul “Songket Palembang: Nilai Filosofis, Jejak Sejarah, dan Tradisi” menyebutkan terdapat dua pendapat proses mengenai asal mula songket. Pertama, sejak ratusan tahun lalu songket telah ada di Palembang, pada zaman Kerajaan Palembang sebelum dikenal Kesultanan (1455-1659), Kesultanan Palembang Darussalam (1659-1823), yang dipakai Raja maupun Sultan serta sahabat Keraton. Pendapat kedua, jauh sebelum zaman Kesultanan Palembang songket sudah ada, yakni zaman Kerajaan Sriwijaya, yang lebih utama dizaman transisi Sriwijaya – Kerajaan Palembang (abad ke-13 sampai abad ke-15).¹⁰

⁹ Aji Windu Viatra, Seni Kerajinan Songket Kampoeng Tenun Di Indralaya Palembang., Jurnal Desain Komunikasi Visual, 2014, volume 16, hlm 169-172.

¹⁰ Yudhy Syarofie, Songket Palembang: Nilai Filosofis, Jejak Sejarah, dan Tradisi, PemProv. Sum-Sel: Depdiknas, Sumatera Selatan, 2007.

Barbara Watson Andaya (1989) berpendapat:

“Weaving is nothing new, as noble women have done. Weaving was always carried out in the Keraton, because it was considered a woman's achievement and because the cloth woven by noble women was felt to have a special meaning. In the seventeenth century royal women in Jambi and Palembang sometimes asked for gifts in the form of gold thread, even specifying the thickness required. desired. The gold and silk threads used for the songket were imported from China, and in 1640 the ruler of Jambi presented the Dutch with a 'gold-covered silk cloth' woven by his wife.”¹¹

Yang berarti “Menenun bukanlah hal baru, karena telah dilakukan wanita bangsawan. Kegiatan menenun selalu dilakukan di Keraton, karena dianggap sebagai prestasi wanita dan karena kain yang ditenun oleh wanita bangsawan dirasakan memiliki arti khusus. Pada abad ketujuh belas wanita kerajaan di Jambi dan Palembang kadang-kadang meminta hadiah berupa benang emas, bahkan menentukan ketebalan yang diinginkan. Benang emas dan sutra yang digunakan untuk pembuatan songket diimpor dari China, dan pada tahun 1640 penguasa Jambi menghadiahkan kepada Belanda 'kain sutra berlapis emas' yang ditenun oleh istrinya.”

Andayana juga mengemukakan, Palembang mempunyai kualitas tenunan emas yang lebih baik dibandingkan Jambi. “Namun, Palembang lah yang menenun kain berkualitas tinggi yang gunakan para bangsawan”. Hal ini disebabkan ekonomi Palembang pada saat itu lebih unggul dibandingkan dengan Jambi (Andayana 1989).

¹¹ Retno Purwanti, dkk., Sejarah Songket Berdasarkan Data Arkeologi, Siddhayatra, 2016, volume 21, 102-104.

Palembang di abad ke-19 berdasarkan amatan Sturler, ada dua aturan mengenakan pakaian, yakni aturan berpakaian dikalangan bangsawan serta yang kedua yaitu aturan berpakaian kalangan masyarakat biasa (Hanafiah 2003, 5). Bahan baju yang menjadi pembeda dalam berpakaian tersebut. Baju para bangsawan dibuat menggunakan kain sutra mahal yang terdapat di Indonesia ataupun impor dari luar Indonesia. Baju yang digunakan mulai dari rompi yang berwarna putih biasa disebut vest yang terbuat dari katun serta dibagian luar memakai jas pendek yang dibuat menggunakan kain sutra, lalu dijahit menggunakan benang emas, jas itu disebut wambuis. Cara berpakaian untuk raja sama seperti pakaian tersebut, hanya saja ditambah berlian. Diatas celana terdapat sarung dari kain sutra yakni songket. Dibagian pinggang memakai ikat yang dibuat menggunakan kulit fauna dilengkapi ikat pinggang yang dibuat dengan lempengan atau logam perak yang diukir. Penutup kepala mengenakan kapje dibuat menggunakan jerami dan katun yang dijahit menggunakan benang emas. Kalangan ini mengenakan sandal sebagai alas kaki.

Khusus kalangan bangsawan, motif songket yang digunakan yaitu motif lepus dan limar semuanya dibuat memakai benang emas. Pemakaian kedua motif itu disesuaikan dengan stratifikasi sosial dan perannya didalam birokrasi pemerintahan.

Sedangkan baju yang dipakai masyarakat biasa yakni wambuis yang dibuat dari laken maupun kabahie (pakaian panjang) yang dibuat menggunakan kain katun dengan motif bunga. Celana yang dipakai dibuat menggunakan kain katun kasar dengan motif bergaris. Bila tidak menggunakan celana, masyarakat biasa menggunakan sarung dengan cara dilingkarkan dipinggang. Dibagian kepala memakai selempar destar. Kalangan rakyat biasa tidak menggunakan alas kaki.

Keris merupakan aksesoris pakaian tersebut. Pada kalangan bangsawan serta pembesar kraton keris dipakai dipinggang bagian depan menggunakan ikat pinggang. Sebaliknya, rakyat biasa mengenakannya dibagian belakang pinggang, hal tersebut untuk menunjukkan hormat mereka dengan atasannya (Hanafiah 2003, 5-6).

Pakaian dan songket tidak hanya ditetapkan siapa saja yang diperbolehkan menggunakan warna, jenis dan kualitas, tetapi juga ditetapkan kapan harus dipakai dan dimana pakaian itu digunakan. Songket digunakan dalam kegiatan seremonial serta upacara ritual. Songket juga termasuk benda berharga sebagai pemberian dalam kegiatan adat pernikahan. Harkat dan martabat mengadakan pernikahan tersebut terlihat dari enjukan atau ⁴⁶hadiah yang diberikan pihak keluarga calon pengantin laki-laki kepada pihak keluarga calon pengantin perempuan (Hanafiah 2003, 10).

Dari dulu sampai sekarang, berdasarkan kualitas kain yang ditenun jenis songket terbagi menjadi dua, yang pertama songket lepus serta yang kedua songket limar. Lepas merupakan songket yang dijahit menggunakan benang emas berkualitas yang diimpor dari China. Songket lepus ini terbuat dari benang emas cabutan yaitu benang emas lama yang kainnya sudah hancur karena sudah berumur ratusan tahun. Songket ini mempunyai kualitas tinggi dan mempunyai harga paling mahal.

Yang kedua yaitu songket limar, menurut pendapat Winstedt (1952, 63): "The color is a combination of red, yellow and green, with the shape of a pattern that if observed has a resemblance to the "lime" from which the name is derived."

Yang berarti "warnanya merupakan perpaduan antara warna merah, kuning dan hijau, dengan bentuk pola yang jika diamati memiliki kemiripan dengan "limau" yang menjadi asal namanya".

Berdasarkan pendapat lain, nama limar berasal dari banyaknya motif yang berbentuk bulatan kecil serta percikan yang mirip dengan tetesan air jeruk yang diperas. Sedangkan Sheppard berpendapat (1972, 120):

“Limar cloth is often called lime, which even though it has nothing to do with it”

Yang berarti “kain limar sering disebut limau, yang padahal tidak ada hubungannya”.

Dipalembang limar biasa diartikan suatu cara atau teknik, menurut pendapat Ismail (1997, 53):

“This is known as a yarn dyeing technique or adding a second color to already dyed yarn”.

Yang berarti “ini dikenal sebagai suatu teknik pencelupan benang atau penambahan warna kedua pada benang yang sudah diwarnai”.

B. Jenis Motif Kain Songket Palembang

Songket Palembang memiliki berbagai motif, adapun motif kain songket Palembang yaitu:¹²

a. Songket dengan motif lepas

Songket lepas yaitu jenis songket yang memiliki benang emas yang nyaris menutupi semua bagian songket. Benang emas yang dipakai berkualitas tinggi diimpor dari China. Kadang juga benang emasnya berasal dari kain songket yang telah berumur ratusan tahun dan kainnya sudah rapuh lalu benang emas tersebut dijahitkan lagi ke kain yang baru. Songket ini mempunyai mutu sangat bagus serta harga yang tergolong

mahal. Songket ini mempunyai banyak motif dan berbagai macam warna, diantaranya songket lepas ulir, songket lepas lintang, ⁵⁸ songket lepas berantai, dan sebagainya.



Gambar 1 Songket Lepas

b. Songket dengan motif tawur

Songket **tawur** adalah songket yang memiliki motif bertabur atau menyebar tidak menutupi seluruh kain. Benang pakan pada songket ini tidak sama seperti penenunan songket lainnya yang diselipkan dari pinggir kepinggir kain, melainkan semata-mata berkelompok saja. Songket ini juga mempunyai bermacam-macam nama seperti songket tawur nampan perak, songket tawur lintang, dan sebagainya.



Gambar 2 Songket Tawur

c. Songket dengan motif tretes mender

Pada songket tretes mender motif semata-mata ada dikedua ujung pangkal serta dipinggir-pinggir kain, sementara dibagian tengah kain tidak bermotif (polosan).



43

Gambar 3 Songket Tretes Mender

d. **Songket dengan motif bungo pacik**

Motif songket bungo pacik kebanyakan dibuat menggunakan benang emas, namun benang emas tersebut diganti menggunakan benang kapas putih. Jadi benang emas yang terdapat pada tenunan songket ini hanya sedikit serta semata-mata digunakan sebagai selingan.



14

Gambar 4 Songket Bungo Pacik

e. **Songket dengan motif kombinasi**

Sesuai namanya, **songket ini** ialah gabungan atau kombonasi dari songket-songket lainnya, seperti songket bungo cina

adalah kombinasi dari songket bungo pacik dengan songket tawur dan songket bungo intan merupakan kombinasi dari songket bungo pacik dengan songket tretes mender.



Gambar 5 Songket Kombinasi

f. Songket dengan motif limar

Songket limar sama halnya dengan songket pada umumnya, tidak dibuat dengan benang-benang tambahan. Motif benang pada songket ini berasal dari benang lungsi atau benang pakan yang diwarnai dibagian tertentu sebelum ditenun. Songket limar ini biasa digabungkan dengan benang emas tawur dengan songket berkembang sehingga disebut lima tawur. Songket ini terdapat banyak jenis yakni jando pengantin, kembang pacar, jando berhias.



Gambar 6 Songket Limar

C. Teknik Pembuatan Songket Palembang

Kain songket dibuat dengan cara ditenun, teknik pembuatan kain songket membutuhkan ketelitian. Benang lungsi sutera dimasukkan memakai sisir tenun serta hendle khusus dirangkaian kain yang dibentuk pola selaras lalu diisi dengan benang emas atau sutra.

Benang menjadi alat utama dalam pembuatan songket, seperti benang dari bahan sutera atau benang kapas. Untuk mendapatkan hasil kain songket yang berkualitas bisa menggunakan bahan utama yang didatangkan dari China, Thailand, dan India yaitu benang sutera putih. Benang utama tersebut sebelum ditenun warnai dengan cara dicelup dengan warna yang telah ditentukan. Merah adalah warna yang banyak digunakan dalam pembuatan songket Palembang, tetapi dizaman sekarang penenun telah memakai banyak warna, yakni warna biasa yang biasa dipakai untuk tekstil.

Dulu, dalam proses pembuatan kain songket tradisional menggunakan bahan pewarna yang terdapat di alam. Hal ini dilakukan turun temurun hingga anak cucu. Seperti warna merah yang didapatkan dari pengolahan kayu sepong yang direbus lalu diambil intinya. Warna

kuning bisa didapatkan dari kunyit. Warna biru didapatkan dari indigo. Sedangkan untuk warna sekunder yakni warna orange, ungu, dan hijau didapatkan melalui pencampuran warna primer biru, kuning dan merah. Agar warna yang digunakan tidak luntur, proses pewarnaan ditambahkan tawas.

Sesudah benang diwarnai, kemudian ditenun menggunakan alat tenun sederhana. Benang yang ditempatkan juga dihitung dengan sangat teliti. Penempatan benang dengan cara memanjang (vertikal) dinamakan lungsi, sedangkan penempatan benang dengan cara melebar (horizontal) dinamakan benang pakan. Kain songket tersebut merupakan hasil persilangan dari benang ini. Proses bertenun ini sangat rumit, sehingga sehelai kain membutuhkan waktu berbulan-bulan.

Benang emas banyak digunakan saat menenun songket. Terdapat 3 macam benang emas yang digunakan, yakni benang emas cabutan, benang emas sartibi, dan benang emas bangkok. Motif kain songket dengan benang emas bisa didapatkan dengan cara menambahkan benang emas yang telah dihitung lalu ditenun diantara benang emas tadi.

Kain songket lama yang kainnya telah rusak dapat digunakan kembali dengan cara diurai menjadi benang emas cabutan. Benang emas cabutan terbuat dari benang katun yang direndam didalam cairan emas 24 karat sehingga masih kuat untuk digunakan kembali. Mengurai kembali benang emas dari kain yang sudah rusak ini merupakan pekerjaan yang rumit namun kain songket yang dihasilkan akan terlihat antik. Proses pengerjaan serta pembuatan yang dilakukan dengan telaten sangatlah wajar apabila kain songket dihargai sangat mahal.

Jenis benang emas yang kedua, yaitu benang emas sartibi, adalah benang emas buatan berasal dari industri benang yang ada di Jepang. Hasil tenunannya bertekstur halus, ringan serta tidak mengkilap. Yang ketiga

benang emas bangkok, berasal dari Bangkok, benang ini terlihat mengkilap.

Adapun alat yang digunakan untuk membuat songket yaitu benang emas, benang merah, alat tenun, rungsen, lidi, baliro, pleting, buluh, dan lainnya. Membuat songket memerlukan kesabaran, ketelitian dan ketekunan. Jika dikerjakan secara cepat dan tidak teliti hasilnya tidak akan bagus. Dalam menenun satu songket biasanya waktu yang dibutuhkan cukup lama, waktu yang dibutuhkan biasanya setengah bulan, bisa juga lebih lama dari itu sekitar satu bulan, dan jika motif songket belum selesai, maka tentunya akan menambah waktu lagi jadi satu songket bisa selesai sekitar satu bulan setengah.

Membuat songket melewati berbagai tahapan, tahap pertama yakni proses pencelupan, benang sutera berwarna putih dicelupkan selaras dengan warna yang telah ditentukan, sesudah proses pencelupan benang dijemur dibawah terik matahari menggunakan bambu. Akan ada proses desain (pencukitan) setelah benang kering dengan memakai lidi sesuai motif kain yang diinginkan.

Sesudah proses pencukitan tadi tuntas, maka akan ada proses menenun. Proses penenunan ini membutuhkan waktu mulai dari 2 bulan sampai 3 bulan. Ketika melakukan proses menenun, benang lungsi sutera dimasukkan ke alat tenun dengan menggunakan sisir setun serta handle khusus dibagian kain dengan bentuk pola simetris lalu diisi dengan benang sutera serta benang emas. Dalam proses penenunan, juga memakai baliro guna menyentakkan benang dilungsi dengan benang pakan. Alat pleting dipakai untuk memasukkan benang pakan. Sementara itu guna memudahkan benang pakan yang terdapat dipeleting masuk kelungsi teropong didorong melewati benang lungsi. Sesudah benang dipeleting lewat, baik berupa benang emas, limar, ataupun sutera, hingga akan

melakukan penenunan dengan cara beliro disentakkan kebenang dengan dibantu menggunakan sisir tenun. Proses menenun songket diawali dari ujung kain, lalu berlanjut hingga terbentuk motif pada kain. Setiap songket memiliki tumpal kain. Tumpal kain terletak dibagian depan pada saat kain digunakan.

Songket tidak hanya terbuat benang emas baru, songket pula dapat terbuat dari benang emas cabutan. Benang emas cabutan adalah benang emas yang bisa didapatkan dari kain antik yang telah lama rusak lalu kain tersebut diurai dan digunakan kembali. Proses pencabutan yaitu proses dalam memisahkan benang emas dari songket lama. Sebelum benang dipisahkan dari kain lama, benang akan diseleksi dulu satu persatu. Ketika melakukan proses ini mesti hati-hati dikarenakan benang emas tersebut telah rapuh sehingga rentan mengelupas. Sesudah benang dan kain lama terpisah, setelah itu benang dirollong (digulung).

Umumnya benang tersebut akan mengalami putus-putus sehabis dipisahkan dari kain pakan serta lungsen berdasarkan lekuk kain sehingga akan ada proses penyambungan. Sesudah disambung, agar tidak putus saat ditenun biasanya benang emas tersebut dirolling menggunakan pleting yang dimasukkan kedalam teropong. Biasanya proses ini menghabiskan waktu selama 10 har. Sesudah proses penggulangan serta pencabutan, benang emas dilakukan proses penenunan, yakni dengan memasukkan benang sutera dan benang emas yang disesuaikan dengan motif.

Bahan utama pembuatan songket hampir seluruhnya diimpor, seperti benang sutera yang didatangkan dari berbagai negara seperti China, Thailand serta Jepang. Hal inilah yang membuat harga songket terbilang cukup tinggi. Membuat songket bisa saja memakai benang sutera lokal namun benang sutera lokal agak susah ditenun. Selain bahan baku tersebut motif songket juga mempengaruhi harga jual. Semakin banyak motif pada

kain maka semakin mahal. Harga juga dipengaruhi tingkat kerapatan tenunan.

Perawatan songket juga tidak bisa dilakukan dengan sembarangan. Jangan menyimpan kain songket disembarang tempat, tidak bisa juga terkena panas. Setelah kain songket dipakai sebaiknya diangin-anginkan dulu, setelah itu kain digulung lalu selama 3 bulan sekali kain wajib dibuka dan dijabarkan dengan tujuan agar menghilangkan bau yang terdapat pada kain.

D. Tips Merawat Songket Palembang

1. Menyimpan songket sebaiknya dilakukan dengan cara menggulung menggunakan batang paralon atau bisa menggunakan karton sama halnya seperti penyimpanan tekstil modern namun sebaiknya kain songket dilapisi dulu memakai kertas kopi, kertas minyak dan bisa juga menggunakan kertas roti. Jangan melapisi kain menggunakan koran.
2. Lalu kain songket ditutup dengan plastik dan simpan didalam lemari, dengan cara meletakkan kain dengan posisi miring atau berdiri.
3. Lemari tempat menyimpan songket sebaiknya diberi cengkeh atau butir lada dengan tujuan agar tidak ada rayap dan ngengat.
4. Kain songket jangan dilaundri atau di dry clean, jadi kain hanya diangin-anginkan saja.

BAB 14

KONTRIBUSI MASYARAKAT DALAM MELESTARIKAN WARISAN SENI DAN BUDAYA TRADISIONAL DI KOTA PALEMBANG

A. Pengertian Seni dan Budaya

Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, ukiran dan lukisan. Seni juga dapat dikatakan sebagai kesanggupan akal atau ungkapan perasaan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang luar biasa nilainya. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, Seni adalah sebuah karya yang diciptakan dengan keahlian.

Sedangkan Budaya adalah cara hidup yang terus berkembang seiring dengan berjalannya waktu dari beberapa orang yang terus diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya.

B. Perkembangan Seni dan Budaya Tradisional

Sesuai dengan perkembangan teknologi modern yang memang menyatakan bahwa beberapa masalah yang menambah hambatan bagi usaha dalam mempertahankan warisan seni dan budaya tradisional cukup sulit teratasi, khususnya di kota Palembang, dan meskipun telah banyak usaha yang dilakukan dan diusahakan oleh pemerintah dan daerah, rupanya tanggapan masyarakat Indonesia sendiri seperti kurang mendukung, hal ini dikarenakan lebih menonjolnya kebudayaan asing didalam kehidupan mereka.

Memang tidak dipungkiri bahwa hubungan dan komunikasi dari Jakarta ke Sumatera selatan (Kota Palembang) yang sangat mudah bisa berpengaruh besar terhadap perkembangan seni dan budaya di daerah ini. Hal itu membuat seni dan budaya tradisional menjadi sangat rapuh dan sangat mudah sekali untuk di singkirkan.

Mengingat pula di kota Palembang hanya ada sedikit yang namanya tempat atau wadah yang membina kegiatan yang berhubungan dengan seni dan kebudayaan tradisional, namun ada secara perorangan atau kelompok –kelompok yang muncul dalam gerak yang kurang terarah.

Budaya suatu bangsa erat sekali hubungannya dengan lingkungan hidup bangsa itu sendiri. Sumatera selatan (Kota Palembang) dihuni oleh suku-suku dan adat-adat yang beraneka ragamnya, dapat dikatakan juga heterogin dalam adat dan budayanya.

Untuk sedikit mengenal pembagian besar suku yang bertempat tinggal di sungai yang dikenal dengan “Batang Hari Sembilan” yaitu :

1. Sungai Ogan



2. Sungai Komering



3. Sungai Lematang



4. Sungai Iakitan



5. Sungai Kelingi



6. Sungai Rupit



7. Sungai Rawas



8. Sungai Beliti



9. Sungai Batang Ieko



Menurut kebanyakan orang tua di Palembang, kesembilan sungai ini mencerminkan keragaman dalam keseragaman seni budaya yang ada di Sumatera Selatan.

Sejak zaman dahulu sampai sekarang ini, sungai merupakan sarana transportasi bagi suku-suku bangsa di atas.

Perbedaan yang menonjol dari suku-suku di atas adalah bahasa daerah dan demikian juga seni dan budayanya.

C. Macam-macam Seni dan Budaya Tradisional di Kota Palembang

Ada banyak sekali Seni dan Budaya tradisional khas kota Palembang, Seperti Misalnya tarian, rumah adat dan masih banyak lagi.

Ini adalah beberapa bentuk seni dan budaya yang ada di kota Palembang :

1. Tari Tanggai



Pada zaman dahulu, Tari tanggai merupakan tarian yang ditarikan oleh masyarakat Budha. Tari tanggai juga biasanya dipersembahkan untuk menyambur para tamu yang datang yang telah memenuhi undangan. Tarian ini biasanya ditarikan oleh 3, 5 atau 7 orang (biasanya ganjil).

2. Tari Gending Sriwijaya



Tari Gending Sriwijaya merupakan sebuah tarian yang diiringi oleh sebuah lagu yang dinamakan sama dengannya, yaitu Gending Sriwijaya.

Tarian yang melambangkan kejayaan, ketinggian, keagungan dan juga kemaharajaan serta keluhuran budaya Kerajaan Sriwijaya yang

menempatkan kota Palembang sebagai salah satu pusat utama kerajaannya.

Sejarah adanya Tari Gending Sriwijaya :

Pada saat dahulu terdapat sebuah tari yang bersifat resmi dan juga suci sebagai sebuah persembahan sekaligus penyambutan tamu terhormat di kepemimpinan Kerajaan Sriwijaya, dan tari itu adalah tari Tanggai.

Namun pada saat Indonesia dijajah oleh Belanda dahulu, keluarlah sebuah peraturan yang menyatakan bahwa perempuan dilarang menari.

Lalu berubahlah Tari Tanggai yang biasanya ditarikan oleh perempuan kemudian berubah ditarikan oleh laki-laki.

Perubahan tarian ini setelah itu terjadi lagi pada saat penjajahan oleh Bangsa Jepang, yaitu tari Tanggai sama sekali tidak diizinkan untuk ditampilkan.

Setelah terjadi larangan ditampilkannya tari Tanggai, masyarakat Palembang tidak lagi mempunyai tarian penyambutan tamu dan terlupakan sejenak kesenian tari penyambutan di daerah ini. Setelah itu terjadi, kemudian menyebabkan adanya sebuah permintaan dari Jepang untuk membuat sebuah tarian sekaligus yang langsung dengan lagu pengiringnya yang dapat digunakan sebagai tari penyambutan tamu terhormat di Palembang.

Tahun 1943, Tina Haji Gong bersama dengan Sukainah A. Rozak mulai memikirkan serta menciptakan sebuah tari Gending Sriwijaya ini.

Banyak sekali gerak yang biasanya sering dipakai pada tarian ini, yaitu seperti unsur gerak Buddhisme dan dijadikan satu beriringan dengan gerakan tapa Buddha (agama yang dianut oleh Kerajaan

Sriwijaya pada masanya) dan juga unsur adat yang ada dari Batanghari Sembilan (Sembilan sungai yang ada di Sumatera Selatan) yang melambangkan banyak sekali suku budaya dari masyarakat Kota Palembang.

¹¹ Batanghari sembilan juga digunakan sebagai jumlah dari penari tari Gending Sriwijaya yaitu berjumlah sembilan orang atau biasanya ganjil.

3. Tari Pagar Pengantin.



Tari Pagar Pengantin ditarikan oleh pengantin perempuan bersama penari pengiring atau biasa disebut orang Palembang dengan sebutan dayang. Tarian ini biasa ditarikan oleh penari berjumlah ganjil terhitung pengantin perempuannya, Misalnya 5, 7, 9 dan seterusnya menyesuaikan.

Uniknya tari ini terletak pada penari utamanya, yaitu sang pengantin wanita dan penari dayang berjumlah genap yang mengelilingi sang pengantin wanita (berada di tengah-tengah dayang).

Tari pagar pengantin bermakna sebagai perpisahan antara pengantin wanita dengan para keluarganya, sahabat, dan orang-

orang baik terdekatnya karena sang pengantin sudah di persunting oleh sang pengantin pria.

4. Rumah adat Limas



Melihat dari namanya saja, Rumah Limas merupakan rumah tradisional yang sangat khas sebagai adat Sumatera Selatan yang berbentuk limas yang dibuat dengan gaya panggung. Bangunan khas daerah kota Palembang ini dibangun dengan ciri khasnya yang bertingkat. Kumpulan tingkat-tingkatnya biasa disebut masyarakat sebagai *Bengkalis* yang berarti tersendiri.

Luas Rumah limas biasanya sekitar 400 sampai 1000 meter persegi, biasanya rumah ini dipinjamkan oleh sang pemiliknya untuk digunakan sebagai tempat pesta acara adat, pesta pernikahan, prewedding dan hari-hari besar istimewa lainnya.

Hampir keseluruhan bagian dari Rumah limas ini terbuat dari kayu. Pemilihan kayu disengaja bukan tanpa sebab, tapi ini menyesuaikan dengan karakter kayu sebagai kepercayaan masyarakat di Sumatera Selatan. Uniknya, jenis kayu-kayu yang digunakan adalah kayu-kayu terbaik pilihan dari kayu-kayu yang ada, dan dikabarnya kayu ini hanya ada di daerah Ibukota Palembang.

5. Kesenian Dul Muluk (Pentas drama tradisional khas KotaPalembang)

⁵²
Kesenian Dul Muluk merupakan salah satu teater yang berasal dari warisan budaya Sumatera Selatan. Kesenian Dul Muluk mirip dengan Ketoprak Ludruk yang berasal dari Jawa yang biasanya dipentaskan sepanjang malam hingga subuh. Dul Muluk ini biasanya diiringi dengan nyanyi dan tarian yang diiringi dengan instrument musik, seperti rebana, gong, biola, jidur dan gendang.



6. Tari Setudung Sedulang



7. Lagu Dek sangke

Lagu ini merupakan salah satu dari dua lagu yang terkenal sebagai lagu asli khas kota Palembang selain dari lagu “Cuk mak ilang” yang sering dinyanyikan oleh para ahli penjaga seni dan kebudayaan kota Palembang, begitu sangat pentingnya lagu Dek sangke ini, karena makna dan pesan moral yang disampaikan lagu ini sehingga selalu menjadi pengingat untuk setiap orang untuk tidak boleh berbohong, karena kebohongan suatu saat nanti pasti akan terbongkar juga, begitulah pencipta lagu ini mengajak masyarakat khususnya di kota Palembang untuk senantiasa mendahulukan dan memegang erat sebuah kejujuran.

D. Peran masyarakat kota Palembang dalam pelestarian Seni dan Budaya

Ada Sebagian pelaku Seni di Sumatera Selatan yang masih peduli terhadap kesenian dan budaya tradisional meskipun ditengah modernisasi, bahkan peran serta para pemuda ikut diapresiasi oleh masyarakat, walaupun tidak seluruhnya. Sudah seharusnya kita sebagai orang asli daerah tetap melakukan adat budaya dan kesenian di daerah Seperti misal pada saat acara pernikahan, khitanan dan acara-acara lain dengan tetap menampilkan seni dan budaya khas kota Palembang, Seperti Misalnya tetap menampilkan tari penyambut tamu, menampilkan pantun bersaut, lagu-lagu daerah khas Palembang dan lain sebagainya guna menunjang terciptanya seni dan budaya tradisional yang melekat kuat dalam kehidupan masyarakat.

Sebenarnya berkontribusi dengan banyak hal akan sangat mudah dilakukan, tapi menjaga agar kita tetap berkontribusi bagaimanapun

derasnya arus globalisasi agak sulit dipertahankan, namun dengan semangat dan jiwa yang membara maka kita semua sebagai masyarakat akan bisa menjadi penjaga warisan kesenian dan kebudayaan bangsa kita sendiri yaitu Indonesia. Kerjasama adalah hal terpenting yang harus kita tanamkan dalam kehidupan bermasyarakat, agar cita-cita luhur dan warisan dari nenek moyang kita tetap terjaga dengan sebaik-baiknya

Berikut juga beberapa cara masyarakat kota Palembang melestarikan Seni Budaya :

1. Gotong royong membangun kembali Seni Budaya yang telah terlupakan, dan selalu menjaga dengan cara mempertahankan keaslian seni dan budaya asal daerahnya (Sumatera Selatan) dari generasi ke generasi.
2. Mengenalkan sekaligus mengajarkan Kesenian dan Kebudayaan kepada generasi muda yang banyak belum tahu dengan budaya daerah sendiri.
3. Ikut berpartisipasi dalam setiap kegiatan kesenian dan kebudayaan yang di adakan oleh pelaku Seni, khususnya di kota Palembang.
4. Tidak mudah terpengaruh dengan budaya asing, walaupun globalisasi sekarang ini semakin menjadi yang terdepan.
5. Selalu mengapresiasi budaya bangsa sendiri, khususnya di Sumatera Selatan (kota Palembang).
6. Masyarakat ikut berpartisipasi dalam mengumpul dana swadaya.
7. Mengikuti upacara-upacara tradisional khas daerah Sumatera Selatan

8. Menghapus budaya asing yang di anggap kurang baik dalam kehidupan bermasyarakat.
9. Menanamkan rasa cinta dan bangga akan seni dan budaya daerah sendiri.
10. Membangun kesadaran pada diri anak muda, karena anak muda adalah harapan untuk masa depan bangsa. Kualitas suatu bangsa dilihat dari peran serta para pemudanya.
11. Memasukkan pelajaran muatan lokal di sekolah.
12. Selalu mengadakan kegiatan festival budaya secara teratur dan konsisten.
13. Mengetahui lebih jauh tentang asal-usul budaya daerah.
14. Mengenalkan budaya dan kesenian sejak anak sekolah pada tingkat anak usia dini (PAUD).
15. Mempelajari tarian-tarian yang menjadi warisan budaya lokal daerah.
16. Mendokumentasikan setiap pertunjukan kesenian dan budaya yang di buat.
17. Menghafal dan mempelajari Beberapa lagu daerah, Misalnya, lagu dek sangke khas Sumatera Selatan (kota Palembang).
18. Mengenalkan setiap produk asli buatan budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R.H. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pengajaran*. (Penerjemah: Yusufhadi Miarso, dkk.), Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1994.
- Ambar Sri Lestari. Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 6 No. 2 Juli – Desember 2013. Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari.
- Ambarwangi, S.2016. "Pendidikan Multikultural di Sekolah melalui Pendidikan Seni Tradisi". *HARMONIA Jurnal*, Volume 13, No. 1 / Juni 2013.
- Arif S.Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002).
- Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Cahyadi, Ani. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Kota Serang Baru: Laksita Indonesia.
- Chapman, N. & Chapman, J. *Digital multimedia (2nd ed)*. (London: John Wiley & Sons, Ltd, 2004).
- Daryanto, Darmiatun Suryatri. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. (Gava Media: Yogyakarta), 68.
- Departemen Agama RI. 2000. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: PT. Intermedia. Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Dini Palupi Putri. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2, (1), 38-48.

- Elmubarok, Z. (2008). *Membumikan Pendidikan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Ferawati. 2011. Model Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Generik Sains Guru Fisika pada Topik Fluida Dinamis. *Proseding Penelitian Bidang Ilmu Eksakta 2011, (2011)*.
- Firman, H. (2019). Pembelajaran Kimia Bagi Generasi Z di Era Industri 4.0. *Makalah. Seminar Nasional "Revolusi Belajar Generasi Z Menyongsong Industri 4.0"* tanggal 11 Februari 2019. Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Gunawan, dkk. 2014. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Fisika dan Implikasinya pada Penguasaan Konsep Mahasiswa. *Jurnal Pijar MIPA, Vol. IX No.1*.
- Greenstein, L. (2012). *Assessing 21st Century Skills: A Guide to Evaluating Mastery and Authentic Learning*. Thousand Oaks: CA: Corwin.
- Hanafiah, Djohan. 1995. *Melayu Jawa Citra Budaya dan Sejarah Palembang*. Jakarta : Rajawali Press.
- H. Asnawir dan M.Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002).
- Lickonna.T. (1992). *Education for Character, How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Muhammad Amran, Erma Suryani Suhabuddin, Muslimin. (2018). Peran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Makasar: Seminar Nasional Administrasi Pendidikan dan Manajemen Pendidikan Hotel Remcy Makasar, 255.
- Muhammad Amran, Erma Suryani Suhabuddin, Muslimin. (2018). Peran Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. Makasar: Seminar Nasional Administrasi Pendidikan dan Manajemen Pendidikan Hotel Remcy

Makasar, 255.

Ramayulis, 2002. Ilmu Pendidikan Islam. Jakarta:Kalam Mulia.

Ramli, Muhammad. 2012. Media dan Teknologi Pembelajaran.

Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Satrianawati. 2018. Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta:Deepublish

Suwarsih Madya. Optimalisasi Pemanfaatan TIK untuk Meningkatkan Mutu Hakiki Pendidikan. Makalah, Seminar Nasional, Milad UAD XXX.2011.

Tan S. C. & Angela F. L. Wong (Eds.). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. (Singapore: Prentice Hall.2003).

Rob Phillips. (1997). *The Developer's Handbooks to Interactive Multimedia: A Practice Guide for Educational Applications*. London: Kogan Page Limited.

IDAWATI_Buku_Metodologi Bahasa Indonesia

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

21%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Pasundan University Student Paper	11%
2	www.purnawanto.ga Internet Source	2%
3	www.slideshare.net Internet Source	2%
4	eprints.unmas.ac.id Internet Source	1%
5	www.rppkurikulum2013.org Internet Source	1%
6	www.hamdani.web.id Internet Source	1%
7	id.scribd.com Internet Source	1%
8	mafiadoc.com Internet Source	1%
9	mgmpmatsatapmalang.files.wordpress.com Internet Source	1%
10	eprints.polsri.ac.id Internet Source	<1%

11	goodminds.id Internet Source	<1 %
12	stkip.wordpress.com Internet Source	<1 %
13	repository.unibos.ac.id Internet Source	<1 %
14	fikri-ravansyah07.blogspot.com Internet Source	<1 %
15	media.neliti.com Internet Source	<1 %
16	Submitted to LL DIKTI IX Turnitin Consortium Part II Student Paper	<1 %
17	iga-ibrahim.blogspot.com Internet Source	<1 %
18	geografientrepreneur.yolasite.com Internet Source	<1 %
19	tulungagungmgmppaismp.blogspot.com Internet Source	<1 %
20	www.indonesia.go.id Internet Source	<1 %
21	repository.uinsu.ac.id Internet Source	<1 %
22	Submitted to University Tun Hussein Onn Malaysia Student Paper	<1 %

23	jurnal.staiserdanglubukpakam.ac.id Internet Source	<1 %
24	pdfcoffee.com Internet Source	<1 %
25	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	<1 %
26	ragamakalah.blogspot.com Internet Source	<1 %
27	Submitted to Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Student Paper	<1 %
28	ilmulengkaponline.blogspot.com Internet Source	<1 %
29	Submitted to Universitas Trunojoyo Student Paper	<1 %
30	journal.unpas.ac.id Internet Source	<1 %
31	pt.scribd.com Internet Source	<1 %
32	zombiedoc.com Internet Source	<1 %
33	Submitted to Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya Student Paper	<1 %
34	www.trijurnal.lemlit.trisakti.ac.id Internet Source	<1 %

<1 %

35

Submitted to Universitas Islam Negeri
Raden Fatah

Student Paper

<1 %

36

bagawanabiyasa.wordpress.com

Internet Source

<1 %

37

jurnal.unigal.ac.id

Internet Source

<1 %

38

www.kompasiana.com

Internet Source

<1 %

39

repository.uma.ac.id

Internet Source

<1 %

40

retizen.republika.co.id

Internet Source

<1 %

41

www.digilib.iahntp.ac.id

Internet Source

<1 %

42

guru.berkasedukasi.com

Internet Source

<1 %

43

journal.unpar.ac.id

Internet Source

<1 %

44

jurnal.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1 %

45

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

repository.usu.ac.id

46

Internet Source

<1 %

47

vdocuments.mx

Internet Source

<1 %

48

Submitted to Sim University

Student Paper

<1 %

49

Submitted to Universitas Pendidikan
Indonesia

Student Paper

<1 %

50

anyflip.com

Internet Source

<1 %

51

repository.poltekkesbengkulu.ac.id

Internet Source

<1 %

52

Submitted to Universitas PGRI Palembang

Student Paper

<1 %

53

repository.iainpurwokerto.ac.id

Internet Source

<1 %

54

repository.unsri.ac.id

Internet Source

<1 %

55

Submitted to Universitas Sanata Dharma

Student Paper

<1 %

56

adoc.pub

Internet Source

<1 %

57

arifin-penelitian.blogspot.com

Internet Source

<1 %

batam.tribunnews.com

58

Internet Source

<1 %

59

diniariestablog.wordpress.com

Internet Source

<1 %

60

hpi.syariah.radenfatah.ac.id

Internet Source

<1 %

61

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

62

id.wikipedia.org

Internet Source

<1 %

63

kodokimut.wordpress.com

Internet Source

<1 %

64

kumparan.com

Internet Source

<1 %

65

repositori.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

66

thedjavu1.blogspot.com

Internet Source

<1 %

67

www.ruohma.com

Internet Source

<1 %

68

Suaibatul Aslamiyah. "Formulasi Strategi Ukm Jilbab Azky Collection Untuk Meningkatkan Daya Saing Di Masa Pandemi Covid-19", MANAJERIAL, 2021

Publication

<1 %

69

abdii.com

Internet Source

<1 %

70

cynthiautami12.blogspot.com

Internet Source

<1 %

71

eprints.umk.ac.id

Internet Source

<1 %

72

eprints.umsida.ac.id

Internet Source

<1 %

73

eprints.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

74

es.scribd.com

Internet Source

<1 %

75

garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

76

inspirasi-88.blogspot.com

Internet Source

<1 %

77

jurnal.univpgri-palembang.ac.id

Internet Source

<1 %

78

kabaramugikibah.blogspot.com

Internet Source

<1 %

79

majelisholawatsimthudduror.org

Internet Source

<1 %

80

pasca.um.ac.id

Internet Source

<1 %

81

pdfcookie.com

Internet Source

<1 %

82	repository.iainkudus.ac.id Internet Source	<1 %
83	repository.lppm.unila.ac.id Internet Source	<1 %
84	repository.radenintan.ac.id Internet Source	<1 %
85	repository.ump.ac.id Internet Source	<1 %
86	www.scilit.net Internet Source	<1 %
87	www.scribd.com Internet Source	<1 %
88	www.yaahowu.id Internet Source	<1 %
89	Arfandi Arfandi. "PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN PAI DI SEKOLAH", Edupedia, 2020 Publication	<1 %
90	hazlanmaluku97.blogspot.com Internet Source	<1 %
91	karyatulisilmiah.com Internet Source	<1 %
92	oranglampung.wordpress.com Internet Source	<1 %
93	remasa4all.wordpress.com Internet Source	<1 %

<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On