

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING (BIPA)
DI LEMBAGA KURSUS BIPA
PURI *INDONESIAN LANGUAGE PLUS*
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun oleh:

Andy Prasetya

021224013

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2007

SKRIPSI

**PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING (BIPA)
DI LEMBAGA KURSUS BIPA
PURI INDONESIAN LANGUAGE PLUS
YOGYAKARTA**

Oleh:

ANDY PRASETYA

NIM: 021224013

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. A.M. Slamet Soewandi, M.Pd.

Tanggal 25 Juli 2007

SKRIPSI
PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA UNTUK PENUTUR ASING (BIPA)
DI LEMBAGA KURSUS BIPA
PURI INDONESIAN LANGUAGE PLUS
YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANDY PRASETYA

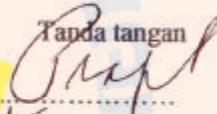
NIM: 021224013

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2007
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

SUSUNAN PANITIA PENGUJI

Ketua : Drs. J. Prapta Diharja S.J., M.Hum.
Sekretaris : L. Rishe Purnama Dewi, S.Pd.
Anggota : Dr. A. M. Slamet Soewandi, M.Pd.
Anggota : Dr. B. Widharyanto, M.Pd.
Anggota : Drs. J. Prapta Diharja S.J., M.Hum.

Tanda tangan


.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 16 Agustus 2007
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma
Dekan,




Drs. F. Sarkim, M.Ed., Ph.D.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan sebagai tanda bakti dan kasihku kepada:

Tuhan Yesus Kristus, aku bersyukur atas segala karunia yang diberikan kepadaku. Aku percaya, rencanamu sungguh indah bagiku.

Bunda Maria atas segala bimbingan dan pendampingannya.

Orang tuaku tercinta, Petrus Toto Purwanto dan Asih Kurniantiti yang dengan sabar dan penuh pengorbanan membuatku menjadi seorang yang berguna, "terimakasih atas segala yang telah kalian berikan selama ini".

Yang bisa kita lakukan sebagai manusia adalah mencoba dan tidak takut untuk melangkah karena tidak semua hal akan datang menghampiri... dan kita harus tetap ingat, sebuah akhir bisa menjadi suatu permulaan...

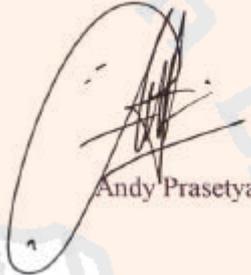
**TUHAN TIDAK AKAN MEMBAWA KITA
SAMPAI SEJAUH INI HANYA UNTUK
MENINGGALKANNYA**

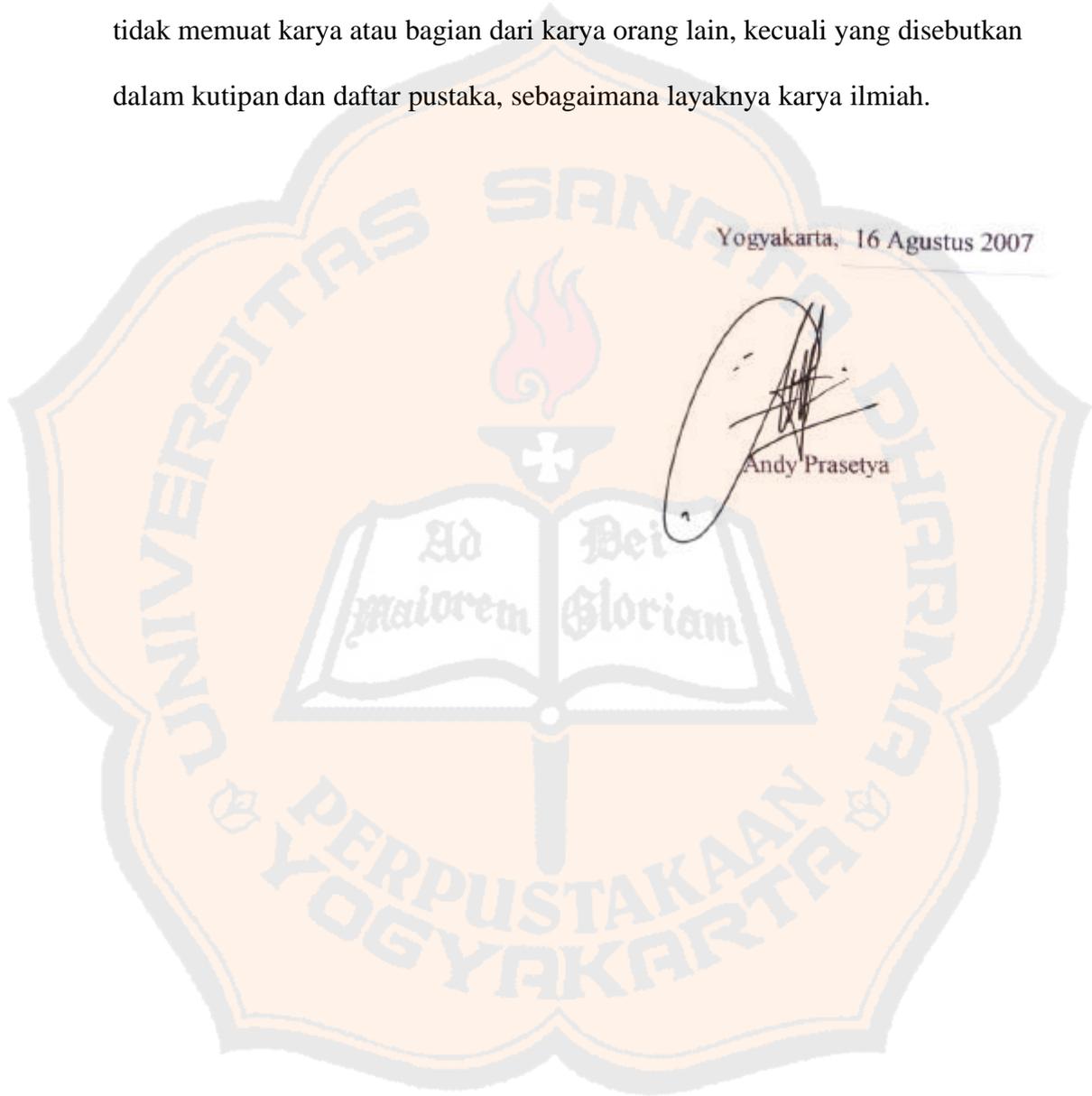


PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian dari karya orang lain, kecuali yang disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 16 Agustus 2007


Andy Prasetya



ABSTRAK

Prasetya, Andy. 2007. *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

Penelitian ini mengkaji media-media pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) mendeskripsikan penggunaan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) mendeskripsikan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) mendeskripsikan langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian ini adalah deskripsi kualitatif. Data penelitian ini diperoleh dari hasil studi kasus yang dilakukan di Puri ILP Yogyakarta. Data tersebut berupa hasil observasi media-media pembelajaran yang ada di Puri ILP Yogyakarta dan hasil wawancara dengan enam belas guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Penelitian ini berlangsung dari tanggal 22 Januari sampai 20 Maret 2007. Pengecekan keabsahan hasil temuan dalam penelitian ini dilakukan dengan triangulasi.

Data-data yang sudah terkumpul diklasifikasikan untuk dianalisis. Analisis data untuk mengolah hasil temuan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa langkah, yaitu (1) menranskrip data hasil wawancara, (2) mengolah data hasil observasi dan wawancara, (3) mengklasifikasikan data sesuai dengan tujuan penelitian, (4) membuat tabulasi data hasil observasi dan wawancara, (5) mengklasifikasikan data hambatan-hambatan ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA dan pemecahan masalahnya, dan (6) mendeskripsikan media-media pembelajaran, penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA, hambatan-hambatan ketika menggunakan media tersebut, dan pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut. *Pertama*, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta ada tiga puluh dua jenis. Ketiga puluh dua media tersebut yaitu (1) dua puluh lima jenis media visual, yang terdiri dari *white board*, brosur, benda pos, *dialog grid*, *flash card*, gambar seri, *info gap*, jam, kartu gambar/foto, kartu kata, kartu kalimat, kartu angka, kartu huruf, kartu undangan, kartun, kalender, maket, peta, sketsa, benda nyata, model tiruan (*mock up*), artikel, *slide*, dan permainan, (2) tiga jenis media audio, yang terdiri dari kaset, CD, dan radio, (3) empat jenis media audio-visual, yang terdiri dari *slide*, kaset video (VTR), VCD, dan TV, dan (4) komputer.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kedua, media-media pembelajaran yang ada di Puri ILP Yogyakarta digunakan untuk pembelajaran BIPA *level beginner, intermediate, dan advanced*. Penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA adalah untuk (1) pengenalan konsep, (2) pelatihan struktur, (3) penubian konsep dan struktur, (4) *review* konsep dan struktur, dan (5) diskusi.

Ketiga, hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis hambatan. Keempat jenis hambatan tersebut berasal dari (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Keempat, solusi yang ditempuh untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dilakukan oleh guru. Solusi-solusi yang ditempuh oleh guru adalah solusi untuk mengatasi hampir semua hambatan yang muncul baik dari pembelajar, guru sendiri, materi pembelajaran, dan hambatan teknis.

Berdasarkan temuan data, pembahasan, dan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti mengajukan saran kepada tiga pihak, yaitu (1) guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) manajemen Puri ILP Yogyakarta, dan (3) peneliti berikutnya. *Pertama*, guru hendaknya lebih peka mengetahui permasalahan yang menjadi hambatan ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA. *Kedua*, pihak manajemen Puri ILP Yogyakarta hendaknya melakukan evaluasi secara keseluruhan terhadap hambatan-hambatan dalam penggunaan media dalam pembelajaran BIPA. *Ketiga*, saran untuk peneliti berikutnya yang akan mengadakan penelitian dengan topik yang hampir sama. Penelitian ini akan lebih baik apabila ditindaklanjuti dengan penelitian tentang hubungan antara media pembelajaran dengan pemerolehan hasil belajar pembelajar. Dengan penelitian lanjutan tersebut diharapkan dapat diketahui sejauh mana media pembelajaran berperan terhadap pemerolehan hasil belajar pembelajar.

ABSTRACT

Prasetya, Andy. 2007. *The Use of Media in Indonesian Language for Foreigners Teaching and Learning at Puri Indonesian Language Plus Course Institution Yogyakarta*. Thesis. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

This research discussed the learning media for teaching Indonesian language for foreigners at Puri Indonesian Language Plus Course Institution Yogyakarta. The purposes of this research were: (1) to describe the learning media used by the teachers in teaching Indonesian language for foreigners at Puri ILP Yogyakarta, (2) to describe the use of the learning media utilized by the teachers in teaching Indonesian language for foreigners at Puri ILP Yogyakarta, (3) to describe the obstacles experienced by the teachers while using the media in teaching Indonesian language for foreigners at Puri ILP Yogyakarta, and (4) to describe ways to solve the problems occurred while using the media by the teachers in teaching Indonesian language for foreigners at Puri ILP Yogyakarta. This research used a qualitative approach. The type of this research was a descriptive qualitative. The data of this research were obtained from case study done at PURI ILP Yogyakarta. The data were: the result of observation toward the learning media at PURI ILP Yogyakarta and the result of interview with 16 teachers at PURI ILP Yogyakarta. This research was done from January 22nd until March 20th, 2007. The validity of the research was checked by using triangulation.

The data collected were classified to be analyzed. The data analysis to proceed the findings in the research is divided into some steps: (1) transcribing the data of interview result, (2) proceeding the data of observation and interview result, (3) classifying the data according to the research purposes, (4) making data tabulation of observation and interview result, (5) classifying the obstacles when using the media in teaching Indonesian language for foreigners and its solution, and (6) describing the learning media, the use of the media in teaching Indonesian language for foreigners, the obstacles when using those media, and the solution to solve the problems occurred when using the media in teaching Indonesian language for foreigners at PURI ILP Yogyakarta.

From the research, the writer can take some conclusions as the following: *First*, there are 32 types of learning media used by the teachers in teaching Indonesian language for foreigners at PURI ILP Yogyakarta. Those 32 media are: (1) twenty five visual media, which consists of white board, brochures, post things, dialog grid, flash card, serried pictures, info gap, clock, photographs, word card, sentence card, numbered card, letter card, invitation card, cartoons, calendar, maket, map, sketch, real things, mock up, articles, slide, and games, (2) three types of audio media, which consists of cassettes, CDs, and radio, (3) four types of audio-visual media, which consists of slides, video cassettes (VTR), VCD, and TV, and (4) computers.

Second, the learning media at PURI ILP Yogyakarta are used to teach Indonesian language for foreigners of beginner, intermediate, and advanced level. The use of the media in teaching Indonesian language for foreigners at PURI ILP

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Yogyakarta is for: (1) concept introduction, (2) structure exercises, (3) drilling of concept and structure, (4) review of concept and structure, and (5) discussion.

Third, some obstacles experienced by the teachers when using the media in teaching Indonesian language for foreigners at PURI ILP Yogyakarta can be classified into four factors. Those are: (1) students, (2) teachers, (3) learning materials, and (4) technical obstacles.

Forth, ways to solve the obstacles occurred when using the media in teaching Indonesian Language for Native Speakers at PURI ILP Yogyakarta is done by the teachers. The solutions taken by the teachers are to solve almost all obstacles whether those which come from the students, teachers themselves, learning materials, and technical obstacles.

Based on the data collection, discussion, and conclusions in this research, the researcher gives some suggestions to: (1) the teachers of Indonesian language for foreigners of Puri ILP Yogyakarta, (2) the management of Puri ILP Yogyakarta, and (3) the future researcher. *First*, for the teachers, they should consider the problems that become the obstacles when using the media in Indonesian language for foreigners. *Second*, for the management of Puri ILP Yogyakarta, they should have a general evaluation to the obstacles arise on the using of media in Indonesian language for foreigners. *Third*, for the future researchers, it will be better if they follow up this research by having a research on the relation between the teaching and learning media and its achievement. There fore by doing the follow up research, the role of teaching and learning media to its achievement can be measured.

KATA PENGANTAR

Rasa puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala rahmat-Nya dan Bunda Maria atas semua pendampingan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta* dengan lancar dan baik. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan dorongan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud dan selesai. Oleh karena itu, dari hati penulis yang paling dalam, perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian dan penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Dr. A.M. Slamet Soewandi, M.Pd. selaku dosen pembimbing tunggal yang dengan sabar, teliti, dan tulus mendampingi serta memberikan motivasi dan masukan dalam penyusunan skripsi ini dan selama studi di PBSID.
2. Drs. J. Prapta Diharja, S.J. M.Hum. selaku Kaprodi PBSID yang telah memberi izin dan kesempatan untuk melakukan penelitian di lapangan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Para dosen PBSID yang dengan sabar dan setia mendidik dan mendampingi penulis selama belajar di PBSID. Penulis merasa memperoleh banyak ilmu yang berguna untuk masa depan.
4. V. Rini Herawati, S.Pd selaku Ka.bag. Pengajaran Bahasa Indonesia di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta yang telah membantu dan memberikan izin penulis untuk penelitian.
5. Para guru BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta yang telah bersedia membantu penulis dalam memberikan data untuk keperluan penyusunan skripsi
6. Keluargaku yang tercinta, yaitu kedua orang tuaku, (Bapak) Petrus Toto Purwanto dan (Ibu) Asih Kurniantiti yang telah memberikan kasih sayang besar dan kepercayaan kepadaku selama kuliah. Kedua adikku, Ayra Titianingrum dan Manar Patra.
7. Semua keluargaku yang telah membimbing dan motivasi penulis selama studi di PBSID.
8. Mas Sudadi, sekretariat PBSID, yang sering membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dan selama studi di PBSID.
9. Sahabat-sahabat seperjuanganku yang tidak mungkin saya lupakan, yakni Dwi Siwi Utami, Agnes Widikaryani, Catur Estri, Alexander Sulistiawan, S.Pd., Riyani Utami, F. Diah kartikasari, S.Pd., kalian adalah bagian terindah dalam hidupku.
10. Teman-temanku yang luar biasa C. Prima Gratia, Aloisius Rabata, Prabawati Suryaningrum, Dwiki Natalia, S.Pd., Nopra Bardewi, S.Pd., Sri

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Lestari, S.Pd., Yuliana Dewi, Arin, Nico, terima kasih atas semua kisah yang telah kalian berikan.

11. Nicola Blokco dan Nicolas Defrancquevillei yang selalu memotivasi dan mengingatkan penulis untuk semangat dalam menyusun skripsi walaupun melalui sms atau *e-mail*.
12. Teman-teman angkatan 2002 yang telah menyemangati dan mendorong penulis untuk menyelesaikan skripsi dan studi lewat kritik dan saran yang membangun selama empat tahun berproses bersama di PBSID.
13. Teman-teman kos PAPIRUS yang telah memberikan sepenggal kisah dalam hidupku.
14. Francisca Wige Apriasih, S.Pd. terimakasih atas semua bantuannya.
15. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan fasilitas baik material dan spiritual sehingga selesainya skripsi ini. Semoga Tuhan memberkati.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan penelitian ini. Akhirnya, penulis berharap, semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Batasan Istilah.....	7
1.6 Profil Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	8
1.7 Sistematika Penyajian	10
BAB II LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Penelitian yang Relevan.....	12

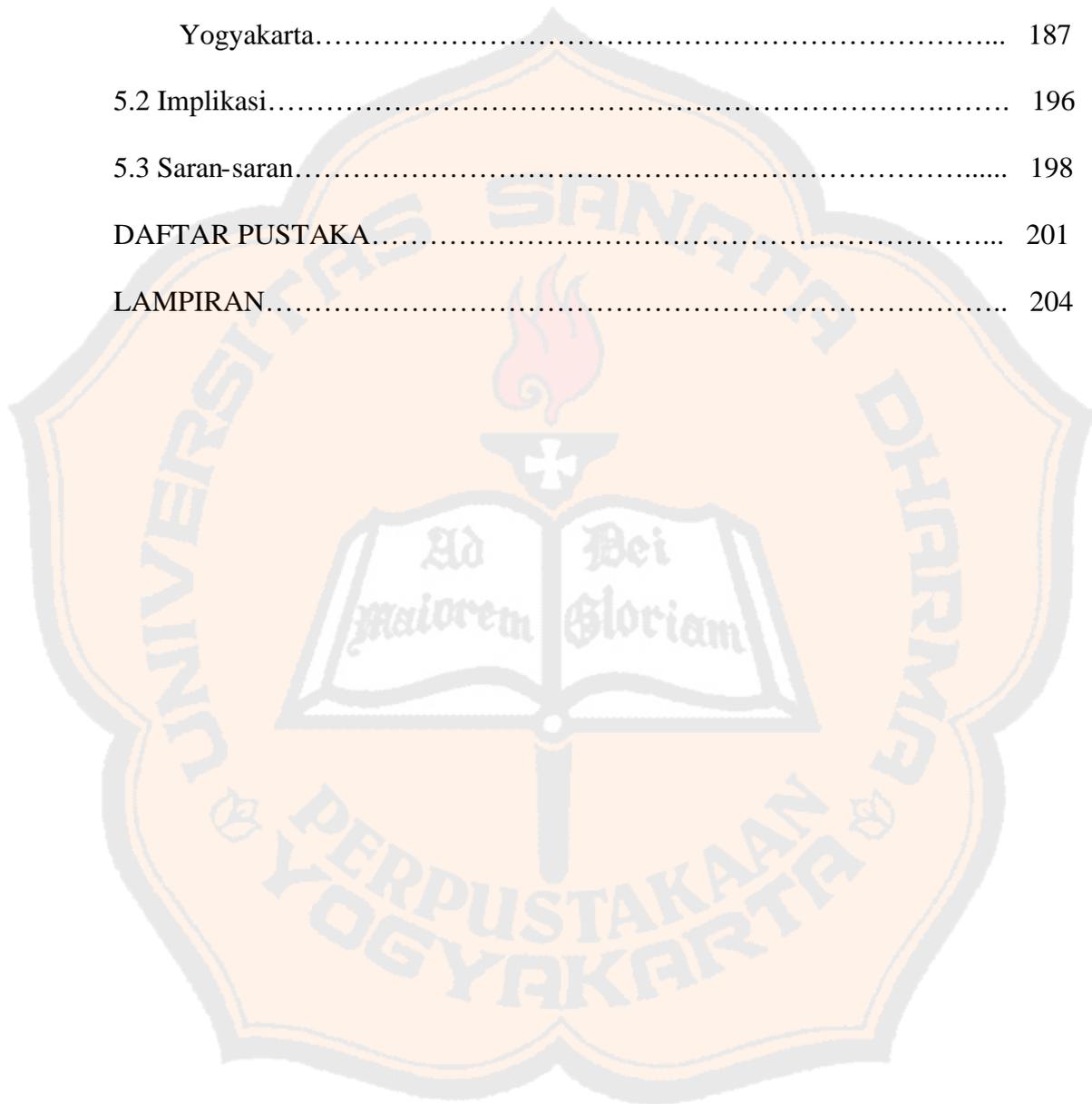
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2.2 Kajian Teori.....	13
2.2.1 Pembelajaran Bahasa Asing.....	13
2.2.2 Faktor-faktor yang Dapat Menghambat Proses Pembelajaran Bahasa Asing.....	15
2.2.3 Gaya Belajar.....	20
2.2.4 Kurikulum dalam Pembelajaran BIPA.....	22
2.2.5 Silabus dalam Pembelajaran BIPA.....	24
2.2.6 Penggunaan Media dalam Pembelajaran BIPA.....	27
2.2.7 Media dalam Pembelajaran BIPA.....	28
2.2.8 Jenis Media dalam Pembelajaran BIPA.....	36
2.2.9 Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Asing.....	64
2.2.10 Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa Asing.....	65
2.2.11 Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Asing.....	66
2.2.12 Kaitan antara Media dengan Komponen Lain.....	67
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	70
3.1 Jenis Penelitian.....	70
3.2 Data dan Sumber Data.....	72
3.3 Prosedur Pengumpulan Data.....	73
3.4 Instrumen Pengumpulan Data.....	75
3.5 Teknik Analisis Data.....	77
3.6 Pengecekan Keabsahan Temuan.....	79
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	80
4.1 Deskripsi Data.....	80

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4.2 Hasil Penelitian.....	80
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	94
4.3.1 Pembahasan Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	94
4.3.2 Pembahasan Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	100
4.3.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	145
4.3.4 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	157
BAB V PENUTUP.....	175
5.1 Kesimpulan	175
5.1.1 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	175
5.2.2 Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	177
5.2.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	181

5.2.4 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	187
5.2 Implikasi.....	196
5.3 Saran-saran.....	198
DAFTAR PUSTAKA.....	201
LAMPIRAN.....	204



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Kisi-kisi Observasi yang Dilakukan.....	76
Tabel 3.2	Tabel Kisi-kisi Wawancara dengan Guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta.....	76
Tabel 4.1	Tabel Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	81
Tabel 4.2	Tabel Penggunaan Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	83
Tabel 4.3	Tabel Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta85
Tabel 4.4	Tabel Pemecahan Masalah yang Dilakukan Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA Di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	89
Tabel 5.1	Tabel Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA Di Puri <i>Indonesia Language Plus</i> Yogyakarta.....	177
Tabel 5.2	Tabel Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri <i>Indonesian Language Plus</i> Yogyakarta.....	179

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kuatnya arus globalisasi, berkembangnya pembentukan kota kembar, terbukanya perdagangan bebas antarbangsa, munculnya aneka wadah seperti APEC (*The Asia-Pacific Economic Cooperation*), AFTA (*The Asean Free Trade Area*), WTO (*The World Trade Organization*), derasnya arus kunjungan wisata, mobilisasi penduduk antarbangsa, perlahan dan pasti tentu akan melanda Indonesia. Apa pun alasannya, menghadapi saat-saat kompetitif itu, tidak ada kata “tidak siap”. Salah satu hal yang perlu dipersiapkan sedini mungkin antara lain dengan menumbuhkembangkan bahasa Indonesia menjadi salah satu bahasa utama dunia (Gani, 2001: 58).

Pada masanya nanti bahasa Indonesia akan memegang peranan besar dalam hubungan antarbangsa. Budaya yang beragam dan unik, alam yang memiliki kandungan kekayaan, dan letak yang ada pada posisi silang merupakan beberapa faktor yang akan menyebabkan pentingnya bahasa tersebut di masa akan datang. Itulah sebabnya, kepedulian terhadap bahasa Indonesia dengan segala aspeknya perlu terus dipupuk dan ditumbuhkembangkan (Gani, 2001: 58).

Kepedulian terhadap bahasa Indonesia tidak hanya datang dari bangsa Indonesia, tetapi juga dari bangsa asing. Kepedulian bangsa asing itu diwujudkan dengan berbagai cara, di antaranya dengan mempelajari bahasa Indonesia, baik di negerinya sendiri maupun di Indonesia dan dengan orang

Indonesia. Dari tahun ke tahun, jumlah bangsa-bangsa lain yang mempelajari bahasa Indonesia selalu menunjukkan perkembangan dan kemajuan yang menggembirakan.

Pada saat ini bahasa Indonesia telah dipelajari di tiga puluh lima negara, antara lain, di Australia, Amerika, Jepang, Korea, Singapura, dan negara-negara di Eropa Barat. Di negara-negara tersebut pada umumnya bahasa Indonesia telah diajarkan semenjak tingkat SMP. Australia merupakan negara yang sangat antusias melaksanakan program pengajaran bahasa Indonesia. Selain bahasa Jepang, bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran wajib di Australia. Bila tidak ada hal-hal yang mengecewakan bahasa Indonesia akan menjadi mata pelajaran wajib di banyak negara (Gani, 2001: 58).

Pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing memiliki karakteristik yang berbeda dengan pengajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli. Perbedaan yang dapat diamati misalnya dari segi pembelajarannya. Pembelajar bahasa Indonesia sebagai bahasa asing pada umumnya orang dewasa, telah menguasai bahasa pertama, serta memiliki latar belakang budaya yang berbeda dengan bangsa Indonesia.

Selain dari segi pembelajarannya, dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing, materi/bahan pembelajaran disesuaikan dengan melihat kebutuhan pembelajar (biasa disebut analisis kebutuhan). Berdasarkan materi/bahan yang sudah dipilih tersebut, guru harus membuat persiapan mengajar secara cermat dan lengkap.

Materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru adalah pesan yang akan disampaikan kepada pembelajar. Jika materi tersebut hanya disampaikan secara lisan melalui ceramah atau secara tertulis dalam buku teks, pembelajar sering sulit menangkap isinya. Oleh karena itu, materi tersebut perlu dibantu dengan menggunakan media yang memungkinkan pembelajar dapat menyerap dengan mudah.

Media adalah alat pelajaran yang sudah diisi program. Ada juga yang berpendapat bahwa media adalah pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan (Farida Mukti melalui Widharyanto, dkk. 2003: 52). Program yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang disusun untuk disampaikan kepada pembelajar dalam berbagai bentuk sajian dan model agar mudah diserap oleh pembelajar.

Media pembelajaran dimaksudkan untuk membantu agar para pembelajar mudah menyerap materi pembelajaran. Materi pembelajaran dikatakan dapat diserap oleh pembelajar apabila seluruh informasi dapat masuk ke ingatan jangka panjang (*long term memory*) pembelajar. Fungsi media dalam hal ini adalah untuk membantu proses penyerapan informasi baru ke otak kecil atau ingatan jangka panjang (*long term memory*) pembelajar sebab informasi yang hanya tersimpan di otak besar atau ingatan jangka pendek (*short term memory*) akan mudah dilupakan (Widharyanto, dkk. 2003: 52).

Melalui penggunaan media diharapkan dapat dipertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar. Bahkan menurut Pranowo (2002: 4), agar pembelajaran dapat berjalan secara

efektif, media pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan papan tulis yang dipakai oleh guru. Media pembelajaran tidak cukup hanya dengan menggunakan buku teks. Guru harus kreatif mengembangkan berbagai macam media yang dapat membantu dan mempermudah pembelajar belajar.

Media pembelajaran mempunyai peranan yang besar dalam keseluruhan proses belajar bahasa. Melalui media diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar pembelajar, mendukung pembelajaran lebih kondusif, dapat mempertajam daya serap pembelajar dalam memahami materi, dapat memberikan variasi lain dalam proses belajar mengajar, dan mengaktifkan pembelajar asing yang belajar bahasa Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih meneliti penggunaan media dalam pembelajaran BIPA khususnya di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta karena dalam kenyataannya pembelajar asing yang sedang belajar bahasa Indonesia di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta tidak dapat dengan mudah memahami materi/bahan pembelajaran jika hanya dituturkan secara lisan. Dalam pembelajaran tersebut, sangat dibutuhkan media yang dapat membantu proses pemahaman pembelajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang muncul adalah sebagai berikut.

1. Media-media apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta?
2. Bagaimana penggunaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta?
3. Apa sajakah hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta?
4. Bagaimanakah langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian yang hendak dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta.

2. Mendeskripsikan penggunaan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta.
3. Mendeskripsikan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta.
4. Mendeskripsikan langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

Deskripsi data hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dua pihak yang terkait dengan penelitian ini. Kedua pihak tersebut, yaitu Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta dan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (PBSID), Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Pertama, manfaat hasil penelitian ini bagi Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta. Sebagai sebuah lembaga kursus BIPA yang sedang berkembang dewasa ini, sudah tentu menuntut kualitas yang semakin baik. Oleh karena itu, pembenahan-pembenahan yang dipandang perlu khususnya tentang media dapat dilakukan sedini mungkin sehingga pembelajaran BIPA yang akan datang semakin berhasil dan berkualitas.

Kedua, manfaat hasil penelitian ini bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (PBSID), Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Hasil penelitian ini diharapkan akan menambah pengetahuan dan pemahaman mahasiswa PBSID khususnya yang mengambil paket BIPA dan mahasiswa PBSID pada umumnya, mengenai media-media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bahasa asing. Selain itu, deskripsi data hasil penelitian ini merupakan masukan yang positif bagi mahasiswa PBSID yang akan atau sedang menjalankan program pengalaman lapangan (PPL) BIPA.

1.5 Batasan Istilah

Istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. BIPA adalah bahasa Indonesia yang dipelajari oleh para penutur asing yang bukan penutur asli Indonesia (Nugraha, 2002: 1).
2. Pembelajar asing adalah orang yang mempelajari bahasa Indonesia tetapi berasal dari luar Indonesia (Nugraha, 2002: 1).
3. Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerimanya (Soeparno, 1988: 1).
4. Media pembelajaran yang di maksud dalam penelitian ini tidak sama dengan alat pelajaran ataupun alat peraga.

1.6 Profil Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

1.6.1 Sejarah

Pada tahun 1995 Koperasi Serba Usaha Swaloka, yakni koperasi yang sebagian besar anggotanya adalah lulusan universitas dan berpengalaman memberi pelatihan bahasa, mendirikan PURI *Indonesian Language Plus* (PURI ILP). PURI ILP menyelenggarakan pelatihan bahasa Indonesia untuk orang asing. Dalam waktu yang relatif singkat PURI ILP dikenal di banyak negara.

Proses belajar mengajar di Puri ILP didukung dengan adanya suatu pengadaan media, baik media visual, media audio, maupun media audio-visual. Media-media tersebut dimaksudkan sebagai sarana dalam mengajarkan materi/bahan pembelajaran yang diajarkan.

Berkaitan dengan materi, sama halnya dengan media, materi yang digunakan di Puri ILP pun materi yang disusun oleh tim penyusun materi yang dibentuk oleh Puri ILP sendiri. Materi yang ada disusun untuk beberapa tingkatan, yang disesuaikan dengan kemampuan pembelajar asing tersebut. Tidak menutup kemungkinan, Puri ILP juga menyusun materi sesuai permintaan pembelajar asing yang belajar bahasa Indonesia yang berkaitan dengan pekerjaannya ataupun tujuan pembelajar tersebut belajar bahasa Indonesia, misalnya materi mengenai pertanian, perkantoran, politik, ataupun yang lain.

1.6.2 Visi

Visi Puri ILP Yogyakarta adalah *More Professionally Comfortable*. Maksudnya, orang-orang yang bergabung dengan Puri ILP Yogyakarta sudah

harus memiliki keahlian standar untuk melakukan tugasnya dan memiliki hati dan *interest* besar yang diharapkan mampu terus-menerus memberikan kenyamanan yaitu rasa senang dan puas bagi diri sendiri maupun pelanggan.

1.6.3 Misi

Puri ILP Yogyakarta mempunyai misi yang disusun secara bersama-sama. Misi tersebut yaitu memberikan pelayanan jasa pelatihan bahasa dan budaya berkualitas yang dihasilkan secara profesional dalam kebersamaan dan kesetiaan yang memungkinkan optimalisasi karyawan sehingga terwujud kenyamanan bersama.

1.6.4 Standar Layanan Pelanggan

Puri ILP Yogyakarta adalah lembaga pemberi jasa pelatihan bahasa. Sebagai lembaga pelatihan bahasa, Puri ILP Yogyakarta menyadari bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh seberapa besar harapan pembelajar terpenuhi, dalam hal ini seberapa menyenangkan dan efektif proses belajar mengajar, dan seberapa besar kepuasan pembelajar terhadap hasil pelatihan. Lembaga harus dapat memastikan dan mengukur kualitas hasil layanan. Untuk itu lembaga memandang sangat penting adanya standar layanan pelanggan di berbagai aspek dan kesempatan untuk semua karyawan.

1.6.5 Standar SDM

Pelatihan bahasa Indonesia untuk orang asing dengan standar layanan pelanggan yang ditentukan lembaga menuntut SDM yang berkualitas dan memiliki komitmen tinggi. Seleksi penerimaan guru yang ketat tidak serta merta menjamin kualitas.

Guru baru, bahkan lulusan pendidikan guru untuk orang asing pun, memerlukan pelatihan cukup lama untuk dapat memenuhi standar layanan. Kemampuan untuk mengajar dengan baik ditunjukkan dengan kompetensi guru. Kompetensi guru diukur dari umpan balik yang diberikan oleh pembelajar, penguasaan bahasa, materi ajar, metode mengajar, dan penguasaan penggunaan media. Kompetensi guru sendiri belum pasti menjamin keberhasilan KBM. Hal lain yang tidak kalah pentingnya adalah komitmen SDM. Untuk hal-hal tersebut diperlukan pelatihan dan usaha yang terus-menerus.

1.7 Sistematika Penyajian

Skripsi ini terdiri dari lima bab. Bab I berisi pendahuluan. Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, profil Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, dan sistematika penyajian.

Bab II berisi landasan teori. Bab ini menguraikan penelitian yang relevan dan kajian teori. Penelitian yang relevan berisi tentang penelitian-penelitian yang sejenis dengan topik ini. Di dalam kajian teori diuraikan tentang pembelajaran bahasa asing, faktor-faktor yang dapat menghambat proses pembelajaran bahasa

asing, gaya belajar, kurikulum dalam pembelajaran BIPA, silabus dalam pembelajaran BIPA, penggunaan media dalam pembelajaran BIPA, media dalam pembelajaran BIPA, jenis media dalam pembelajaran BIPA, media visual dalam pembelajaran bahasa asing, media audio dalam pembelajaran bahasa asing, media audio-visual dalam pembelajaran bahasa asing, dan kaitan antara media dengan komponen lain.

Bab III berisi metodologi penelitian. Bab ini menguraikan jenis penelitian, data dan sumber data, proses pengumpulan data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan temuan.

Bab IV berisi hasil penelitian dan pembahasan. Bab ini menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan. Pembahasan hasil penelitian meliputi deskripsi tentang media-media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta, penggunaan media-media tersebut dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta, hambatan-hambatan yang dialami guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta, dan langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta.

Bab V berisi penutup. Bab ini menguraikan kesimpulan, implikasi, dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian tentang media belum banyak dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (PBSID). Peneliti mencatat ada tiga penelitian tentang media yang relevan dengan topik yang akan diteliti oleh peneliti, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hartiningsih (2003), penelitian oleh Hermawati (2004), dan penelitian oleh Buanawati (2004).

Hartiningsih (2003) meneliti dengan judul *Kemampuan Menyimak Dongeng Detektif Kancil melalui Media Audio-Visual Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar Pius Satu Wonosobo Tahun Ajaran 2002/2003*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan menyimak siswa kelas satu Sekolah Dasar Pius 1 Wonosobo melalui audio-visual baik.

Hermawati (2004) meneliti dengan judul *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajar Asing Tingkat Beginner di Puri Bahasa Yogyakarta*. Hasil penelitiannya yaitu dalam penelitian pengembangan ini, peneliti membuat produk berupa media gambar berdasarkan materi dari modul 1b yang digunakan khusus di Puri Bahasa Yogyakarta dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*). Media gambar tersebut disusun untuk enam pelajaran, yaitu pelajaran tujuh sampai pelajaran dua belas. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari tiga tahap untuk setiap strukturnya, yaitu tahap pengenalan,

tahap *drill*, dan tahap penguatan; serta satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*. Media gambar tersebut terdiri dari kartu dan gambar berseri.

Buanawati (2004) meneliti dengan judul *Efektivitas Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita (Studi Kasus di SD Kanisius Pugeran 1 dan SD Kanisius Pugeran 2, Kelas V, Yogyakarta, Tahun Ajaran 2003/2004)*. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Buanawati menunjukkan bahwa (1) kemampuan siswa dalam menulis cerita dengan media gambar seri dan topik, sedang, (2) kemampuan siswa SD Kanisius Pugeran 2 dalam menulis cerita hanya berdasarkan topik, juga sedang, (3) tidak ada perbedaan kemampuan dalam menulis cerita siswa SD Kanisius Pugeran 1 yang menulis cerita dengan media gambar seri dan topik dengan siswa SD Kanisius Pugeran 2. Tidak adanya perbedaan ini menunjukkan media gambar seri dalam meningkatkan kemampuan siswa menulis cerita khususnya karangan narasi tidak efektif.

Dari hasil penelitian terdahulu, peneliti dapat menyimpulkan bahwa topik *penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asing* masih relevan untuk diteliti. Hal tersebut dikarenakan belum ada penelitian dengan topik semacam itu.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Pembelajaran Bahasa Asing

Pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik (Ellis, 1994 *via* Ena 2001: 370). Menurut Ena (2001: 370) pembelajaran bahasa asing dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-

faktor utama yang berkaitan erat dengan pemerolehan bahasa asing adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, faktor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.

Bahasa pembelajar adalah salah satu gejala yang banyak diamati para peneliti untuk melihat pemerolehan bahasa asing. Salah satu gejala dari bahasa pembelajar ini misalnya adalah kesalahan. Dengan mengamati kesalahan yang ada dapat dilihat proses pemerolehan bahasa seseorang yang pada gilirannya pendekatan pembelajaran atau pengajaran tertentu dapat diterapkan.

Faktor eksternal (lingkungan dan interaksi di luar atau pun di dalam pembelajar sendiri) adalah aspek yang tidak kalah penting diamati jika hendak memahami pemerolehan bahasa. Faktor di luar pembelajar misalnya adalah lingkungan dan interaksi. Dua faktor ini sangat mempengaruhi perkembangan pemerolehan bahasa asing. Sedangkan faktor internal dari pembelajar di antaranya adalah pengaruh dari bahasa pertama atau bahasa lain. Faktor lain yang tidak kalah pentingnya adalah pembelajar sendiri sebagai seorang individu. Setiap pembelajar tentu mempunyai perbedaan dengan pembelajar lain. Mereka mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing pada saat salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan. Dengan demikian, penggunaan media akan sangat membantu dalam pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa asing.

2.2.2 Faktor-faktor yang Dapat Menghambat Proses Pembelajaran Bahasa Asing

Keberhasilan kegiatan belajar pembelajar banyak dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Wibawa dan Mukti (1993: 1), faktor-faktor yang dapat menghambat proses belajar pembelajar di dalam kelas berasal dari verbalisme, kekacauan makna, kegemaran berangan-angan, dan persepsi yang tidak tepat.

2.2.2.1 Verbalisme

Verbalisme terjadi apabila guru terlalu banyak atau hanya menggunakan kata-kata dalam menjelaskan materi pembelajaran, memberikan contoh-contoh, dan ilustrasi yang diperlukan. Situasi tersebut dapat mengganggu konsentrasi belajar pembelajar, apalagi apabila kata yang digunakan banyak yang terasa asing atau di luar pengetahuan pembelajar. Sifat pengalaman, tingkat kemahiran bahasa, dan kosa kata yang ada mungkin tidak sama bagi semua pembelajar. Perbedaan tersebut dapat terjadi karena pengaruh lingkungan tempat tinggal pembelajar. Ada pembelajar yang hidup dalam lingkungan yang memberi kesempatan cukup untuk melihat dan membaca buku-buku, majalah, dan koran yang baik, atau melihat program televisi yang mengandung unsur pengetahuan dan pendidikan. Ada juga pembelajar yang di lingkungan tempat tinggalnya tidak ada televisi, majalah, koran, bahkan buku-buku yang sangat diperlukan.

Kesempatan pergi bertamasya ke tempat-tempat seperti kebun binatang, pantai atau kebun raya turut memperkaya pengalaman pembelajar, memperluas wawasan pengetahuan dan memperkaya kosa kata yang ada pada diri pembelajar.

Kondisi semacam ini kemudian dapat mendorong pembelajar untuk berimajinasi dan mengembangkan kretivitasnya. Apabila guru kurang memahami keadaan latar belakang pengalaman pembelajarnya dan meneruskan cara menyajikan materi pelajaran yang sangat verbal, maka pembelajar akan cepat menjadi bosan dengan pelajaran itu. Apabila pelajaran terakhir, sebagian besar materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru luput dari perhatian pembelajar dan segera dilupakan. Maka alangkah sia-sianya pekerjaan guru yang telah cukup lama dipersiapkan sebelumnya dan alangkah tersiksanya pembelajar. Situasi semacam ini dapat dicegah seandainya guru mempelajari dahulu keadaan pembelajarnya dan menggunakan media (gambar atau benda-benda lainnya) untuk membantu memberikan contoh yang konkret dalam memberikan ilustrasi yang tidak dapat dijelaskan hanya dengan kata-kata saja. Dengan perkataan lain, media dapat membantu usaha menghilangkan verbalisme dalam proses belajar.

2.2.2.2 Kekacauan Makna

Apabila berhadapan dengan situasi yang terasa asing orang cenderung akan menelusuri berbagai pengalaman yang pernah dialami di masa lampau. Kemudian mencoba menemukan situasi yang kira-kira hampir sama dengan apa yang sedang ia hadapi. Lalu ia mencoba mengingat-ingat apakah yang biasa ia lakukan di masa lampau apabila berhadapan dengan situasi yang hampir sama dengan apa yang sedang ia hadapi sekarang itu. Apabila perkiraanya meleset atau bertolak belakang, maka nama atau istilah yang sama akan ditafsirkan sangat berbeda dari apa yang dimaksud oleh guru. Misalnya, apabila pembelajar

mendengar kata *kuda* dalam kata-kata *kuda laut* pembelajar akan membayangkan *kuda tunggang* atau *kuda penarik kereta*. Pembelajar menafsirkan bahwa *kuda laut* itu ukurannya sebesar *kuda tunggang*. Padahal dalam kenyataan *kuda laut* itu tidak sama dengan jenis *kuda tunggang* yang berkaki empat. *Kuda laut* hidup di laut dan ukurannya sangat kecil. Di sini makna kata *kuda* dalam *kuda laut* tidak ada hubungannya dengan *kuda tunggang*. Apabila tafsir semacam yang dibuat oleh pembelajar terhadap *kuda laut* itu luput dari perhatian guru, maka terjadilah apa yang disebut dengan kecacauan makna. Contoh lain dapat terjadi dalam situasi pada waktu pembelajar di negara tropis belajar tentang makna kata *salju*. *Salju* meskipun dingin seperti *es batu* tetapi tidak sekeras *es batu*. *Salju* sangat lunak, halus, dan ringan.

Kesulitan belajar bertambah besar apabila pembelajar yang belajar itu seorang yang pemalu dan tidak berani bertanya kepada guru. Apabila situasi yang demikian terjadi maka makna yang keliru dari konsep, objek atau gejala itu akan dibawa pembelajar untuk waktu yang lama. Di sinilah pemanfaatan media dapat membantu pekerjaan guru dalam menyajikan contoh-contoh nyata dan karena itu dapat membantu dalam proses belajar mereka.

2.2.2.3 Kegemaran Berangan-angan

Kadang-kadang ada beberapa pembelajar yang tampak tenang mengikuti kegiatan belajar dan tidak pernah menimbulkan kesulitan bagi guru dan kelasnya. Mereka selalu tampak mengikuti pelajaran dengan penuh perhatian. Kesulitan baru tampak ketika mereka harus menjawab soal-soal atau pertanyaan dari guru

mereka tidak mampu memberikan jawaban dengan benar. Mengapa hal seperti itu terjadi? Mungkin pembelajar tidak suka dengan materi pembelajaran atau dengan cara guru mengajar dan kemudian pembelajar lari ke dunia angan-angannya.

Meskipun pembelajar duduk tenang di kelas tetapi pembelajar tidak memperhatikan dan mendengarkan pelajaran yang diterangkan oleh guru, pembelajar sibuk dengan dunia angan-angannya. Berangan-angan dapat menjadi senjata bela diri yang ampuh bagi pembelajar yang ingin menghindar dari suasana dan kegiatan kelas yang menjemukan. Namun kegemaran berangan-angan dapat mengganggu konsentrasi pembelajar ketika mengikuti pelajaran dan karenanya menghambat tercapainya tujuan pembelajaran. Guru yang berpengalaman dengan cepat dapat melihat gejala tingkah laku pembelajar yang suka lari ke dunia angan-angannya dan guru juga akan berusaha mencari penyebabnya. Dalam hal ini media pembelajaran dapat dipakai untuk membantu memberi variasi pada penyajian pelajaran, mengurangi rasa jemu pada pelajaran, membantu menciptakan suasana belajar yang menarik, dan membantu pembelajar dalam memusatkan perhatian.

2.2.2.4 Persepsi yang Kurang Tepat

Kadang-kadang dua orang yang sama-sama melihat satu objek yang sama mempunyai kesan yang berbeda tentang objek itu. Situasi seperti itu terjadi karena faktor-faktor seperti latar belakang pengalaman, pengetahuan, tingkat kemahiran, serta kosa kata yang berbeda, dan bukan karena inderanya tidak berfungsi dengan baik. Hal yang sama dapat terjadi pada sejumlah pembelajar yang sama-sama

duduk dalam satu kelas dan mengikuti pelajaran yang sama. Mereka tidak mempunyai persepsi yang sama tentang tujuan dan isi pelajaran yang dijelaskan.

Bahkan persepsi mereka juga mungkin tidak sama mengenai apa yang menjadi tujuan guru mengajarkan topik tertentu. Apabila ini terjadi maka pembelajar akan memperoleh persepsi dan pemahaman yang keliru yang kemudian akan mempengaruhi respon mereka ketika menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pelajaran tersebut.

Untuk mengatasi hambatan yang timbul karena keterbatasan latar belakang pengalaman dan bahasa seperti tersebut di atas dan untuk mencegah timbulnya pemahaman yang keliru, pemanfaatan media sangat membantu. Media, karena mempunyai kelebihan kemampuan teknis, mampu menyajikan suatu peristiwa secara terpadu atau menyajikan konsep secara utuh dan benar. Media pembelajaran terutama yang mengandung unsur suara dan gerak mampu membuat pembelajar merasa berinteraksi dengan peristiwa yang dilihatnya dan turut merasakan apa yang dialami tokoh-tokohnya. Media seperti *chart* dapat membantu pembelajar melihat hubungan antarkonsep, peristiwa dan tokoh yang ada dalam pelajaran. Dengan bantuan media seperti *chart*, pembelajar lebih mudah melihat hubungan antar berbagai komponen suatu teori atau isi suatu pelajaran. Dengan bantuan berbagai jenis media guru lebih mudah mengajarkan ketrampilan menulis, membaca, menyimak, dan berbicara dalam konteks yang bermakna dan lebih mudah mengatasi hambatan-hambatan yang mengganggu perhatian pembelajar di kelas.

2.2.3 Gaya Belajar

Menurut De Porter, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie (*via* Widharyanto, dkk. 2003: 7), penelitian tentang gaya belajar menunjukkan bahwa orang (pembelajar) belajar dengan cara yang berbeda-beda dan satu jenis cara belajar belum tentu cocok untuk semua orang. Pemahaman mengenai gaya belajar penting dimiliki oleh seorang guru karena setiap pembelajar mempunyai gaya belajar atau cara yang berbeda dalam memahami suatu materi. Dengan seorang guru memahami gaya belajar, maka dalam memanfaatkan atau menggunakan media, seorang guru dapat menyesuaikan dengan kemampuan pembelajar.

De Porter, Mark Reardon, dan Sarah-Nourie (*via* Widharyanto, dkk. 2003: 7) menyebutkan bahwa gaya belajar dibagi menjadi tiga, yaitu gaya belajar (1) auditori, (2) visual, dan (3) kinestetik. Menurutnya pula, pembelajaran di kelas perlu mengakomodasikan ketiga gaya belajar itu. Berikut akan dikemukakan mengenai ketiga gaya belajar tersebut.

2.2.3.1 Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar bahasa secara auditori ditekankan pada aktivitas mendengarkan suara-suara melalui dialog-dialog yang tercipta di kelas baik antarpembelajar maupun pembelajar dengan guru secara langsung atau dari alat-alat audio. Dengan demikian, perlulah diciptakan suasana kelas yang memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk berdialog secara lisan mengenai berbagai hal. Misalnya menceritakan kembali pengalaman-pengalaman yang menarik,

mengumpulkan suatu informasi dari orang lain tentang suatu hal/peristiwa, memecahkan masalah (Widharyanto, dkk. 2003: 24).

2.2.3.2 Gaya Belajar Visual

Gaya belajar bahasa secara visual menuntut ketersediaan berbagai bentuk media yang dapat diamati secara langsung oleh pembelajar untuk kemudian membicarakannya dalam bentuk lisan maupun tulis. Menurut Meiner (*via* Widharyanto, dkk. 2003: 24) gambar-gambar, diagram, grafik, bagan, dan bentuk visual lain yang dapat diamati akan sangat membantu pembelajar untuk mendapatkan dan mengembangkan informasi tertentu. Hal penting yang dapat dilakukan di kelas untuk meningkatkan kemampuan visual dan berbahasa pembelajar adalah meminta mereka mengamati situasi nyata tertentu, memikirkannya, kemudian membicarakannya kepada orang lain disertai dengan menggambarkan proses, prinsip, atau makna yang diamatinya.

2.2.3.3 Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar secara kinestetik menitikberatkan pada proses belajar dengan melakukan sesuatu atau dengan melakukan gerakan. Dalam suatu proses belajar mengajar, pembelajaran yang menggunakan gaya belajar kinestetik sangatlah diperlukan. Gaya belajar ini dimaksudkan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajar terhadap materi dengan suatu tindakan atau bahkan dapat melatih ekspresi pembelajar. Menurut Meiner (*via* Widharyanto, dkk. 2003: 12) bahwa optimalisasi hasil belajar pembelajar

bukan hanya ditentukan oleh keterlibatan segi kognitif dan emosional pembelajar saja, segi fisik pembelajar juga turut memberikan peranan.

2.2.4 Kurikulum dalam Pembelajaran BIPA

Sebagai sistem pembelajaran terdiri dari tiga komponen pokok, yaitu pembelajar sebagai masukan/*input*, proses, dan keluaran/*output* (Karmin, 2000: 1). Proses melibatkan pembelajar sebagai komponen yang mengalami proses itu, guru sebagai penggerak sekaligus pengatur jalannya proses, kurikulum sebagai program yang dijalankan dalam proses, dan prasarana serta sarana (media) sebagai fasilitas yang memungkinkan jalannya proses itu. Semua proses itu berperan dalam kekompakkan. Pembelajar merupakan pribadi-pribadi yang aktif, bukan objek yang pasif yang dapat diisi dengan ilmu atau pengetahuan seperti botol kosong yang dapat dipenuhi begitu saja dengan air oleh guru. Guru mempunyai peranan yang sangat menentukan. Apakah ia akan memperlakukan pembelajar sebagai subjek yang aktif atau objek yang pasif, melaksanakan kurikulum dengan penuh kreativitas atau tidak, semua tergantung guru.

Kurikulum merupakan komponen yang sangat penting di samping guru dan fasilitas dalam proses pembelajaran karena kurikulum merupakan landasan berpijak dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia. Dengan kurikulum dapat diketahui gambaran tentang tujuan yang akan dicapai, bahan pembelajaran yang akan diolah, program pembelajaran yang akan dilaksanakan, serta kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan. Kurikulum memberikan pedoman kepada guru untuk menyusun dan melaksanakan program

pembelajaran. Gambaran tentang tinggi mutu keluaran juga dapat diperkirakan dari kurikulum yang dilaksanakan.

Dalam Garis-Garis Besar Program Pengajaran (GBPP) mata pelajaran bahasa Indonesia kurikulum 1994 tujuan pengajaran meliputi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dirumuskan dalam lima butir rumusan yang pada intinya pembelajar menghargai dan membanggakan, memahami serta dapat menggunakan bahasa Indonesia; memiliki disiplin dalam berpikir dan berbahasa; serta mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra. Tujuan khusus meliputi kebahasaan, pemahaman, dan penggunaan. Kebahasaan berkenaan dengan pemahaman dan penggunaan tata bunyi, ejaan, struktur, kosa kata, dan apresiasi sastra. Pemahaman berkenaan dengan kemampuan reseptif, sedangkan penggunaan berkenaan dengan kemampuan produktif.

Untuk pembelajar asing tujuan pembelajaran bahasa Indonesia tentu saja tidaklah sama dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia untuk penutur asli (orang Indonesia) karena kedudukan bahasa Indonesia untuk pembelajar asli (orang Indonesia) dan pembelajar asing berbeda. Sikap pembelajar asli (orang Indonesia) dan pembelajar asing terhadap bahasa Indonesia juga berbeda. Oleh karena itu, rumusan tujuan pembelajarannya juga berbeda.

Secara nasional kurikulum bahasa Indonesia untuk penutur asing sampai saat ini belum ada (belum disusun). Kurikulum dalam pembelajaran BIPA pada umumnya disusun oleh masing-masing lembaga yang mengajarkan bahasa Indonesia untuk penutur asing. Kurikulum BIPA pada dasarnya disusun atas dasar kebutuhan belajar, yaitu untuk apa belajar bahasa Indonesia (Sugono, 2003: 2).

Kerangka kurikulum meliputi tujuan umum dan tujuan khusus, ruang lingkup bahan pembelajaran dan sumbernya, serta sistem evaluasi. Tujuan umum pengajaran BIPA adalah memenuhi kebutuhan para pembelajar untuk mengetahui dan menggunakan bahasa Indonesia untuk berbagai keperluan. Tujuan khususnya adalah sesuai dengan kebutuhan para pembelajar. Ruang lingkup bahan meliputi kebahasaan dengan ragam pemakaiannya serta sastra; sumber adalah bahasa dalam pemakaian lisan maupun tertulis. Evaluasi dilakukan dalam proses dan pada akhir program.

Dalam pembelajaran BIPA perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi pembelajaran BIPA. Teknologi komunikasi dapat berupa media cetak dan elektronik. Media cetak meliputi surat kabar, majalah, buku, dan brosur. Media elektronik berupa televisi, radio, internet, VCD, DVD, CD, *tape* rekaman, OHP, dan komputer. Melalui internet dapat diperoleh berbagai informasi untuk meningkatkan kemampuan membaca. Melalui televisi dan radio pembelajar dapat meningkatkan kemampuan mendengarkan, sedangkan melalui komputer pembelajar dapat mengembangkan kemampuan membaca dan menulis.

2.2.5 Silabus dalam Pembelajaran BIPA

Silabus merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kurikulum. Dalam kurikulum, silabus merupakan seperangkat rencana dan pengaturan pembelajaran beserta penilaiannya, sedangkan kurikulum itu sendiri merupakan seperangkat rencana dan pengaturan tentang hasil belajar yang harus dicapai

pembelajar, penilaian, kegiatan belajar mengajar, dan pembedayaan sumber daya pendidikan dalam pengembangan kurikulum sekolah (Puskur, 2003: 1). Richard (*via* Werdiningsih, 1999: 46) menjelaskan bahwa silabus berisi uraian mengenai isi suatu bahan pembelajaran, urutan penyajian, pengalokasian waktu, kegiatan pembelajaran, sumber-sumber bahan, penggunaan media, dan evaluasi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian, silabus dapat diartikan sebagai proses pembelajaran karena dalam silabus ditemukan secara jelas skenario proses belajar mengajar (Kasbolah *via* Werdiningsih, 1999: 49).

Silabus dapat dikatakan sebagai sebuah rencana pembelajaran dalam kursus bahasa. Sebagaimana dikatakan oleh Huttchinson dan Waters (*via* Werdiningsih, 1999: 48), silabus adalah sebuah dokumen yang menunjukkan apa yang akan (atau sekurang-kurangnya apa yang harus) dipelajari. Oleh karena itu, silabus sangat penting bagi guru atau instruktur bahasa sebagai panduan dalam pembelajaran. Pembelajar memerlukan sebuah silabus khusus untuk kegiatan belajar mereka. Silabus itu dapat digunakan oleh guru dan pembelajar sebagai panduan untuk melaksanakan pembelajaran. Bahkan perlu atau tidaknya sebuah media pembelajaran digunakan dalam kegiatan belajar mengajar juga ditentukan oleh silabus yang dibuat oleh guru. Jadi penggunaan silabus juga dapat diasumsikan sebagai sebuah *rute* perjalanan yang sudah ditentukan supaya guru dan pembelajar tidak hanya mempunyai wawasan ke mana mereka akan menuju tetapi bagaimana mereka dapat sampai di sana (Hutchinson dan Waters, 1998 *via* Werdiningsih, 1999: 49).

Ada tujuh komponen yang harus diperhatikan dalam penyusunan silabus. Ketujuh komponen tersebut dapat diklasifikasikan ke dalam dua macam kegiatan (1) kegiatan untuk menentukan kompetensi dasar, hasil belajar, dan indikator pencapaian hasil belajar, (2) kegiatan guru untuk mengembangkan komponen langkah pembelajaran, alokasi waktu, sarana dan sumber belajar, dan penilaian (Widharyanto, dkk. 2003: 45). Secara lengkap ketujuh komponen silabus dipaparkan sebagai berikut.

1. Kompetensi dasar: memberikan gambaran tentang sejauh mana target kompetensi harus dicapai.
2. Hasil belajar: memberikan gambaran tentang kemampuan pembelajar dalam suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar.
3. Indikator pencapaian hasil belajar: memberikan gambaran tentang kompetensi dasar yang paling spesifik dan operasional.
4. Langkah pembelajaran: memberikan gambaran tentang rangkaian kegiatan yang harus dilakukan pembelajar untuk mencapai serangkaian indikator dalam suatu kompetensi dan gambaran tentang materi.
5. Alokasi waktu: besarnya alokasi waktu ditentukan oleh keluasan dan kedalaman materi, serta tingkat kepentingannya.
6. Penilaian: memberikan gambaran tentang serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data mengenai proses belajar dan hasil belajar secara sistematis dan berkesinambungan.

7. Sarana dan sumber belajar: memberikan gambaran tentang media yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan sumber belajar yang digunakan guru.

2.2.6 Penggunaan Media dalam Pembelajaran BIPA

Menurut Sudjana dan Rivai (1990: 1), proses belajar-mengajar atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan agar dapat mempengaruhi para pembelajar mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para pembelajar menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral, maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial. Dalam mencapai tujuan tersebut pembelajar berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur guru melalui proses pembelajaran.

Lingkungan belajar yang diatur oleh guru mencakup tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, silabus pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Unsur-unsur tersebut biasa dikenal dengan komponen-komponen pembelajaran.

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan lancar tanpa bantuan sarana penyampaian pesan atau media. Oleh karena itu, sesudah komponen-komponen tersebut (tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, dan silabus pembelajaran BIPA) dibuat dan ditentukan, langkah selanjutnya adalah membuat dan memilih media pembelajaran. Tujuannya ialah agar bahan pembelajaran yang sudah dibuat tersebut mudah dimengerti dan diserap oleh pembelajar. Secara lebih

lanjut pembahasan mengenai media pembelajaran BIPA akan diuraikan dalam subbab berikutnya.

2.2.7 Media dalam Pembelajaran BIPA

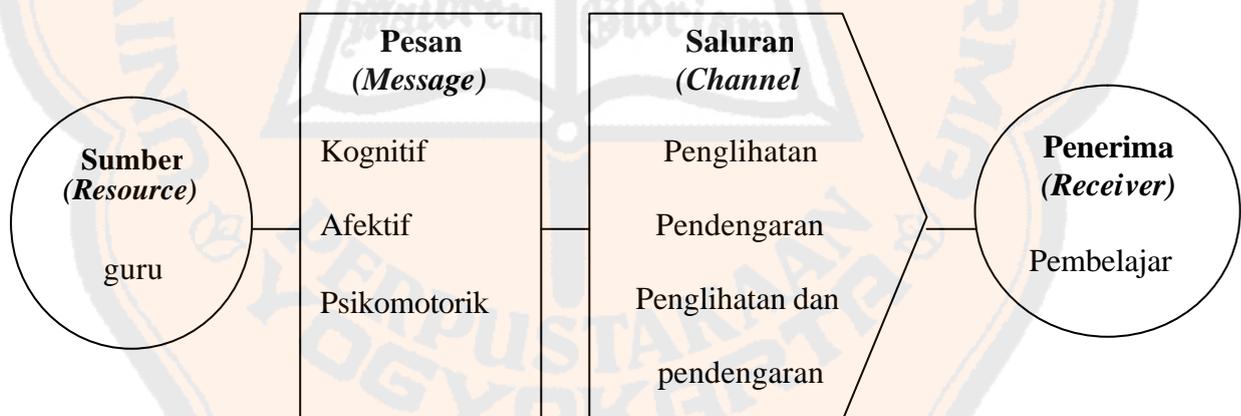
2.2.7.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang pengertian media. Media menurut Hamalik (1981:15) adalah alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar dan dapat membantu daya serap pembelajar dalam menerima bahan pembelajaran. Asosiasi Pendidikan Nasional menyatakan bahwa media adalah bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca (Zainuddin, 1984: 35). Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi (Sadiman, 1984: 5).

Sementara itu, Soeparno (1988: 1) mengemukakan bahwa media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (*channel*) untuk menyampaikan suatu pesan (*message*) atau informasi dari suatu sumber (*resource*) kepada penerimanya (*receiver*). Dalam dunia pembelajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru; sedangkan sebagai penerima informasinya adalah pembelajar. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para pembelajar.

Oleh Bloom (via Soeparno, 1988: 2) kemampuan-kemampuan tersebut dikelompokkan menjadi tiga ranah (domain) yang kemudian terkenal dengan istilah “Taksonomi Bloom”, yakni ranah kognitif (mencakup kemampuan-kemampuan yang bersifat intelektual), ranah afektif (mencakup kemampuan-kemampuan yang berkenaan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku), dan ranah psikomotorik (mencakup kemampuan-kemampuan yang bersifat jasmaniah atau ketrampilan fisik).

Kemampuan-kemampuan tersebut dapat dikomunikasikan melalui berbagai saluran, yaitu saluran penglihatan (visual), saluran pendengaran (audio), saluran penglihatan dan pendengaran (audio-visual). Secara lebih jelas lagi pengertian media tersebut dapat dilihat pada skema berikut ini.



Dari beberapa pendapat di atas, maka pengertian media tersebut dapat dirangkum menjadi segala sesuatu atau perantara yang dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan serta kemauan pembelajar

untuk mendorong terciptanya suatu proses belajar dalam dirinya. Lalu yang dimaksud dengan media dalam pembelajaran BIPA adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk dapat mempermudah mengajarkan bahasa Indonesia kepada orang asing. Setelah bahan pembelajaran dikembangkan, guru harus memilih media pembelajaran yang digunakan untuk menyajikan bahan tersebut kepada pembelajar. Dengan adanya media tersebut, pembelajar diharapkan merasa lebih mudah belajar bahasa Indonesia jika dibandingkan tanpa menggunakan media.

2.2.7.2 Media dan Alat Pelajaran

Media pembelajaran berbeda dengan alat pelajaran. Alat pelajaran adalah alat yang dipakai untuk menunjang berlangsungnya proses belajar mengajar (*hardware*). Dengan kata lain dapat disebutkan, alat pelajaran adalah *hardware* (perangkat keras) yang belum diisi program atau memang tidak dapat diisi program (Soeparno, 1988: 2). Papan tulis yang masih bersih merupakan alat pelajaran yang belum diisi suatu program, sedangkan kapur tulis dan penghapus papan tulis merupakan alat pelajaran yang memang tidak dapat diisi suatu program. Dengan demikian, papan tulis yang masih bersih, kapur tulis dan penghapus papan tulis tersebut bukan media pembelajaran, melainkan sebagai alat pelajaran saja.

Media merupakan perpaduan antara *hardware* dan *software*. *Software* (perangkat lunak) adalah suatu program yang diisikan pada *hardware*. *Hardware* yang telah diisi dengan *software* barulah dapat disebut media.

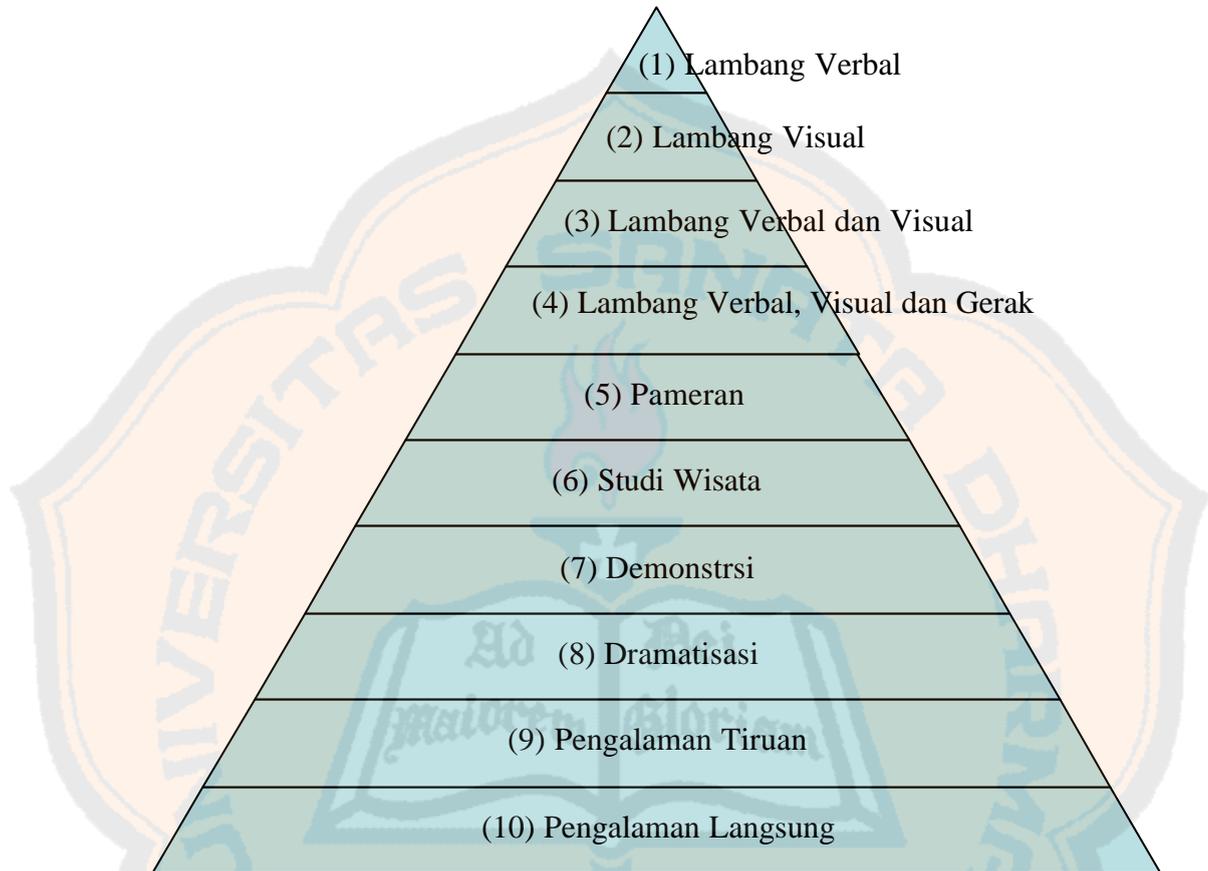
Dilihat dari segi penggunaannya pun media berbeda dengan alat pelajaran. Penggunaan alat pelajaran seratus persen di tangan guru. Tanpa guru, alat pelajaran tidak ada artinya. Lain halnya dengan media. Ada beberapa jenis media yang dapat dipakai tanpa kehadiran guru.

2.2.7.3 Tujuan dan Latar Belakang Penggunaan Media

Tujuan utama penggunaan media ialah agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para pembelajar sebagai penerima informasi. Informasi yang dikomunikasikan lewat lambang verbal saja kemungkinan terserapnya kecil sebab informasi yang demikian itu merupakan informasi yang sangat abstrak sehingga sangat sulit dipahami dan diresapi.

Edgar Dale (*via* Soeparno, 1988: 5) membuat jenjang-jenjang besar kecilnya kemungkinan terserapnya suatu informasi melewati berbagai pengalaman. Jenjang-jenjang tersebut digambarkan dalam bentuk kerucut yang kemudian terkenal dengan sebutan kerucut pengalaman (*the cone of experiences*). Kerucut pengalaman itu memberikan isyarat bahwa semakin konkret suatu pengalaman/informasi, semakin besar kemungkinan untuk diserap oleh si penerima informasi.

Kerucut pengalaman Edgar Dale tersebut adalah sebagai berikut.



Keterangan gambar:

Pada gambar di atas terlihat bahwa informasi yang dikomunikasikan atau informasi yang diperoleh melalui berbagai pengalaman itu semakin ke atas semakin abstrak, dan semakin ke bawah semakin konkret. Informasi yang paling abstrak adalah informasi yang diperoleh melalui lambang verbal, sedangkan informasi yang paling konkret adalah informasi yang diperoleh melalui pengalaman langsung. Adapun urut-urutannya dari yang paling abstrak ke yang paling konkret tersebut sebagai berikut: (1) lambang verbal, (2) lambang visual,

(3) lambang verbal dan visual, (4) lambang verbal, visual dan gerak, (5) pameran, (6) studi wisata, (7) demonstrasi, (8) dramatisasi, (9) pengalaman tiruan, dan (10) pengalaman langsung. Urut-urutan tersebut juga menggambarkan besar-kecilnya kemungkinan terserapnya informasi tersebut oleh para pembelajar. Dengan demikian, informasi yang dikomunikasikan melalui pengalaman langsung merupakan informasi yang kemungkinan terserapnya paling besar, sedangkan informasi yang dikomunikasikan melalui lambang verbal merupakan informasi yang kemungkinan terserapnya paling kecil. Bertolak dari prinsip tersebut maka penggunaan media diharapkan dapat memperkonkret informasi yang dikomunikasikan sehingga informasi tersebut diharapkan dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi (pembelajar).

2.2.7.4 Kriteria Pemilihan Media

Media yang harus kita pilih sudah barang tentu media yang paling baik. Pengertian baik buruknya suatu media tidak bergantung kepada bagus tidaknya peralatan yang dipakai (Soeparno, 1988: 10). Baik buruknya suatu media diukur dari sejauh mana media itu dapat menyalurkan informasi sehingga informasi itu dapat diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi. Dengan kata lain, bahwa baik buruknya suatu media diukur dari sejauh mana media tersebut dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, maka dalam memilih media menurut Soeparno (1988: 10) hendaknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

- a. Hendaknya kita mengerti karakteristik setiap media sehingga kita dapat mengetahui kesesuaian media tersebut dengan pesan atau informasi yang akan

dikomunikasikan. Dengan mengetahui karakteristik setiap media itu kita juga akan dapat mengetahui keunggulan dan kekurangan setiap media.

- b. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan tujuan yang hendak kita capai. Misalnya, untuk melatih ketrampilan menyimak ada baiknya kalau kita menggunakan atau memilih media radio atau rekaman. Untuk melatih ketrampilan berbicara secara spontan akan sangat sesuai apabila kita memilih media kartu gambar atau *flash card*.
- c. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan metode yang kita pergunakan. Misalnya, media *flash card* akan sangat sesuai apabila metode yang kita pakai metode latihan siap atau latihan praktek (*drill and practice*).
- d. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan materi yang akan kita komunikasikan.
- e. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan keadaan pembelajar, baik ditinjau dari segi jumlahnya, usianya, maupun tingkat pendidikannya.
- f. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat media itu kita pergunakan. Misalnya, di tempat yang belum ada aliran listriknya, sangat tidak bijaksana apabila kita memaksakan diri menggunakan media elektronis.
- g. Hendaknya kita memilih media yang sesuai dengan kreativitas kita sebab ada beberapa media tertentu yang efektivitas penggunaannya sangat tergantung pada kreativitas guru.
- h. Hendaknya kita tidak menggunakan media tertentu dengan alasan bahwa media tersebut merupakan barang baru atau karena media tersebut merupakan satu-satunya media yang dimiliki.

2.2.7.5 Fungsi Media dalam Pembelajaran BIPA

Penggunaan media dalam pembelajaran BIPA bertujuan untuk meningkatkan dan melancarkan tercapainya hasil belajar pembelajar. Sadiman (1984: 23) mengemukakan bahwa pada umumnya kegunaan atau fungsi media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu

Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan pembelajar mendapatkan bahan yang luas dalam waktu yang singkat, misalnya

- a. Objek yang terlalu besar dapat digantikan oleh gambar, film, atau model.

- b. Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai (*slide*), film, atau gambar.
 - c. Kejadian atau peristiwa yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan melalui foto, gambar atau *film video*.
 - d. Konsep yang terlalu luas, seperti keadaan alam atau cuaca, dapat divisualkan dalam bentuk gambar, foto, atau film.
3. Mengatasi sifat pasif pembelajar

Sifat pasif pembelajar dapat diatasi dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Dalam hal ini, kegunaan media pembelajaran tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Menimbulkan gairah belajar.
- b. Memungkinkan interaksi langsung antara pembelajar dengan lingkungan dari kenyataan.
- c. Memberikan perancangan yang sama kepada setiap pembelajar dalam pembelajaran.
- d. Menyamakan pengalaman pembelajar; menyamakan persepsi tentang sesuatu.

2.2.8 Jenis Media dalam Pembelajaran BIPA

Hasil pembelajaran bahasa asing dalam mencapai tujuannya banyak bergantung pada pemilihan dan penggunaan media yang dilakukan oleh guru. Sadiman (1984) dan Koyok dan Zulkariman (dalam Zainuddin, 1984) membagi media pembelajaran sebagai berikut.

2.2.8.1 Media Visual

Media visual berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Saluran yang dipakai menyangkut indra penglihatan. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami benar artinya supaya proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus media visual berfungsi pula untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan apabila tidak divisualkan.

Selain sederhana dan mudah pembuatannya media visual termasuk media yang relatif murah ditinjau dari segi biayanya. Media visual dalam pembelajaran bahasa dibagi menjadi dua, yaitu media visual nonproyeksi dan media visual berproyeksi.

2.2.8.1.1 Media Visual Nonproyeksi

2.2.8.1.1.1 Papan Tulis

Papan tulis merupakan media paling tradisional yang paling murah dan paling fleksibel. Papan tulis ada yang berwarna hitam dan putih. Papan tulis putih merupakan produk yang lebih mutakhir, dan lebih dikenal dengan nama *white board*. Untuk menulis pada papan tulis tersebut menggunakan spidol. Spidol yang kita pakai harus spidol yang tidak permanen supaya dapat dihapus dengan mudah. Dipandang dari segi kebersihan dan segi kesehatan, papan tulis putih ini lebih menguntungkan, sebab tidak meninggalkan debu.

Di samping untuk menulis, papan tulis dapat dipakai untuk membuat gambar, skema, diagram. Daya guna dan daya pakai papan tulis sangat bergantung kepada kreativitas guru. Tanpa adanya kreativitas guru, papan tulis hanya akan berupa benda mati yang tidak berfungsi apa-apa.

2.2.8.1.1.2 Papan *Flannel*

Papan *flannel* adalah sejenis papan yang permukaannya dilapisi dengan kain *flannel*. Kegunaannya ialah untuk menempelkan program yang berupa gambar, skema, kartu kata, dan sebagainya. Agar dapat melekat pada papan *flannel*, maka barang yang kita tempelkan tersebut bagian belakangnya harus dilapisi dengan kertas pasir atau barang lain yang permukaannya kasar. Keunggulan media ini apabila kita bandingkan dengan papan tulis ialah terletak pada segi kepraktisannya. Gambar, skema, maupun kartu-kartu dapat kita pasang dan kita lepas kembali dengan mudah (dengan catatan gambar dan kartu-kartu harus sudah dipersiapkan sebelumnya). Program-program yang sekiranya agak rumit dapat dipersiapkan di rumah dengan secermat mungkin, dan bagi guru yang tidak pandai menggambar dapat meminta bantuan orang lain untuk membuat gambar-gambar itu. Keuntungan lain ialah gambar-gambar itu apabila sudah selesai dipergunakan dapat disimpan kembali dan dipergunakan pada kesempatan lain.

2.2.8.1.1.3 Papan Magnetis

Pada hakikatnya, penggunaan papan magnetis tidak berbeda dengan papan *flannel*. Letak perbedaannya hanyalah pada sistem melekatnya gambar-gambar atau program tersebut pada papan. Apabila pada papan *flannel* melekatnya gambar disebabkan oleh permukaan barang yang kasar yang terkait pada permukaan kain *flannel*, maka pada papan magnetis melekatnya gambar-gambar tersebut disebabkan daya tarik magnet. Papan magnetis ini pada umumnya mempunyai permukaan yang berupa *white board* sehingga disamping dapat untuk melekatkan program, dapat juga dipakai untuk menulis.

2.2.8.1.1.4 Papan *Bulletin*

Berbeda dengan papan *flannel*, papan *bulletin* ini tidak dilapisi kain *flannel* tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan *bulletin* dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai jenis media visual seperti gambar, poster, sketsa, diagram, *chart* dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan *bulletin*.

2.2.8.1.1.5 Gambar Seri

Media ini disebut juga *flow chart* atau gambar susun. Media ini pada umumnya terbuat dari kertas manila yang lebar dan berisi beberapa buah gambar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita. Setiap gambar diberi nomor urut sesuai dengan urutan jalan ceritanya. Media ini sangat sesuai untuk melatih ketrampilan ekspresi

tulis (mengarang) dan ketrampilan ekspresi lisan (berbicara). Adapun jenis gambar untuk media ini adalah gambar *mnemonis*, yakni suatu gambar yang dapat menimbulkan suatu ingatan pada suatu rangkaian kejadian tertentu.

2.2.8.1.1.6 Wall Chart

Salah satu bentuk *wall chart* adalah carta gambar. Perbedaan pokok antara carta gambar dengan gambar seri adalah sebagai berikut.

1. Gambar-gambar pada gambar seri merupakan rangkaian cerita, sedangkan gambar-gambar pada carta gambar tidak merupakan rangkaian cerita, hanya dikelompokkan menurut jenisnya.
2. Gambar-gambar pada gambar seri merupakan gambar *mnemonis*, sedangkan gambar-gambar pada carta gambar merupakan gambar sematis.

Kegunaan media ini adalah untuk melatih penguasaan kosa kata dan penyusunan kalimat. Penggunaan media carta gambar ini sangat bergantung kepada kreativitas guru. Tanpa kreativitas guru, media ini tidak dapat berfungsi dalam pembelajaran. Guru yang kreatif dapat memanfaatkan media tersebut untuk melatih berbagai ketrampilan dengan berbagai variasi.

2.2.8.1.1.7 Flash Card

Media ini berupa kartu-kartu berukuran 15x20 cm sebanyak 30 sampai 40 buah. Bahan yang paling baik untuk membuat kartu-kartu tersebut adalah kertas manila. Setiap kartu diisi dengan gambar yang berbentuk *stick figure*, yakni gambar yang berupa garis-garis sederhana, tetapi sudah menggambarkan pesan

yang jelas. Gambar-gambar tersebut tidak boleh disertai dengan tulisan apa pun. Media ini sangat cocok untuk melatih ketrampilan berbicara secara spontan dengan menggunakan pola-pola kalimat tertentu. Metode pengajaran bahasa yang paling sesuai dengan penggunaan media ini adalah metode latihan siap atau latihan praktek (*drill and practice method*). Metode ini sejalan dengan prinsip-prinsip dalam aliran linguistik struktural. Aliran tersebut berkeyakinan bahwa proses bahasa merupakan proses rangsang-tanggapan (*stimulus-respon*), sedangkan bahasa itu sendiri merupakan hasil alat ucap dan merupakan faktor kebiasaan (*habit*).

2.2.8.1.1.8 Kartu Gambar/Foto

Di antara media pembelajaran yang lain, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Gambar/foto merupakan bahasa yang umum, yang dapat di mengerti dan dinikmati dimana-mana. Setiap kartu dapat berisikan gambar yang diperoleh dengan jalan menempelkan guntingan gambar dari majalah atau tempat lain. Sifat gambar boleh tematis, mnemonis, maupun semantik.

Gambar/foto sebagai media pembelajaran memiliki beberapa kelebihan.

1. Sifatnya konkrit. Gambar/foto lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata.
2. Gambar dapat mengatasi hambatan ruang dan waktu. Tidak semua benda, objek atau peristiwa dapat dibawa ke kelas. Air Terjun Niagara atau Danau Toba dapat di sajikan ke kelas lewat gambar atau foto.

3. Harganya murah dan dapat digunakan secara mudah tanpa memerlukan peralatan khusus.

Selain kelebihan-kelebihan tersebut, gambar/foto mempunyai beberapa kelemahan.

1. Gambar/foto hanya menekankan persepsi indra penglihatan.
2. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Gambar/foto yang baik untuk kegiatan pembelajaran adalah gambar/foto yang cocok dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ada enam syarat yang harus dipenuhi di dalam gambar/foto yang baik.

1. Gambar tersebut haruslah autentik, maksudnya secara jujur melukiskan situasi sebenarnya.
2. Sederhana, komposisi hendaklah cukup jelas menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
3. Gambar atau foto sebaiknya mengandung gerak atau perbuatan. Gambar yang baik tidaklah menunjukkan objek dalam keadaan diam tetapi memperlihatkan aktivitas tertentu.
4. Tidak setiap gambar yang bagus merupakan media yang bagus. Sebagai media yang baik, gambar hendaklah bagus dari sudut seni dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2.2.8.1.1.9 Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, atau coretan kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa dapat menarik perhatian

pembelajar, menghindari verbalisme dan dapat memperjelas penyampaian pesan. Media ini umumnya dikembangkan sendiri oleh guru. Seorang guru dapat menerangkan janin dalam rahim, atau proses perkembangan kupu-kupu secara lisan (verbal), dengan bantuan sebuah sketsa.

2.2.8.1.1.10 Diagram

Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan garis-garis. Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol, diagram atau skema menggambarkan struktur dari objeknya secara garis besar, menunjukkan hubungan yang ada antarkomponennya atau sifat-sifat proses yang ada di situ.

Beberapa ciri-ciri diagram yaitu

1. diagram bersifat simbolis dan abstrak sehingga kadang-kadang sulit dimengerti,
2. untuk dapat membaca diagram seseorang harus mempunyai latar belakang tentang apa yang di diagramkannya,
3. walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya padat, diagram dapat memperjelas arti.

Diagram yang baik sebagai media pembelajaran adalah diagram yang:

1. digambar rapi, diberi label dan penjelasan-penjelasan yang perlu,
2. cukup besar dan ditempatkan di tempat yang strategis,

3. penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum: dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah.

2.2.8.1.1.11 Kartun

Media pembelajaran lainnya yang cukup unik untuk mengomunikasikan gagasan-gagasan adalah kartun. Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbolisme dan sering kali melebih-lebihkan secara berani untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat atas suatu sifat seseorang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kemampuannya besar untuk menarik perhatian, mempengaruhi sikap maupun tingkah laku. Walaupun terdapat sejumlah kartun yang berfungsi untuk membuat orang tersenyum, seperti halnya kartun-kartun yang dimuat dalam surat kabar. Kartun sebagai alat bantu mempunyai manfaat yang penting dalam pembelajaran, terutama dalam menjelaskan rangkaian isi bahan dalam satu urutan logis atau mengandung makna.

Kartun yang baik hanya mengandung satu gagasan saja. Ciri khas kartun memakai karikatur dan sindirian-sindiran yang dilebih-lebihkan. Kekuatan kartun untuk mempengaruhi pendapat umum, terletak pada kekompakannya, penyederhanaan isunya, dan perhatian yang sungguh-sungguh yang dapat dibangkitkan secara tajam melalui gambar-gambar yang mengandung humor. Kartun merupakan sumber informasi yang dicernakan melalui dampak visual yang kuat.

2.2.8.1.1.12 Poster

Poster merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Poster umumnya bersifat simbolik, dirancang untuk memberi pesan dengan cepat dan ringkas.

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia juga mampu untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Usaha untuk mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan, untuk mengikuti program keluarga berencana, atau untuk menyayangi binatang dapat dituangkan lewat poster. Poster yang baik biasanya memiliki ciri-ciri berwarna, menyajikan ide tunggal, tulisannya jelas, kaya dengan variasi, lugas, dan seringkali mengandung pernyataan berlebih.

2.2.8.1.1.13 Peta dan Globe

Peta adalah gambar yang menyatakan bagaimana letak tanah, laut, gunung, sungai, dan sebagainya (Poerwadarminta, 1984: 747). Sedangkan globe adalah bola peta (tiruan bumi) (Poerwadarminta, 1984: 325). Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

Dalam membaca peta dan globe, kita harus mampu berpikir tentang arti garis, warna, dan simbol-simbol lainnya, dan mampu menarik informasi semaksimal mungkin tentang apa yang dilihatnya. Dalam pembelajaran BIPA, peta dan globe dapat digunakan untuk mengenalkan konsep posisi dan direksi.

2.2.8.1.1.14 Model Tiruan (*Mock-Up*)

Model tiruan (*mock-up*) adalah perwujudan suatu benda secara terskala, yang ukurannya mungkin sama, lebih kecil atau lebih besar dari aslinya. Model tiruan dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu (1) model tiruan padat, (2) model tiruan penampang potong, (3) model tiruan konstruksi, dan (4) model tiruan kerja. Model tiruan padat biasanya memperlihatkan bagian permukaan luar dari suatu objek. Contoh model tiruan ini adalah model tiruan alat transportasi, model tiruan binatang, model tiruan uang. Model tiruan penampang potong memperlihatkan bagaimana keadaan dalam dari suatu objek. Contoh model tiruan penampang potong adalah susunan anatomi organ tubuh manusia. Model tiruan konstruksi adalah suatu model yang terdiri dari beberapa bagian objek secara lengkap. Bagian-bagian itu dapat dirangkai menjadi suatu konstruksi benda sesuai yang diinginkan oleh orang yang merangkainya. Model tiruan kerja adalah tiruan dari suatu objek yang memperhatikan cara kerja objek itu. Contoh model tiruan kerja adalah model dari suatu sistem pembangkit listrik.

Beberapa hal berikut ini perlu diperhatikan agar penggunaan model tiruan (*mock-up*) sebagai media pembelajaran menjadi efektif. Beberapa hal tersebut yaitu: (1) model tiruan harus digunakan di kelas dengan kondisi semenarik mungkin, (2) setiap orang dalam kelas itu harus dapat melihat model tiruan dengan mudah, (3) model harus digunakan dalam hubungannya dengan materi pelajaran.

2.2.8.1.1.15 Realita

Realita adalah benda-benda nyata seperti apa adanya atau aslinya, tanpa perubahan. Dengan memanfaatkan realita dalam proses belajar pembelajar akan lebih aktif dapat mengamati, menangani, memanipulasi, mendiskusikan, dan pada akhirnya dapat menjadi alat untuk meningkatkan kemauan pembelajar untuk menggunakan sumber-sumber belajar serupa.

Penggunaan realita dalam proses belajar itu sangat baik sebab realita dapat menampilkan ukuran dan gerakan yang sebenarnya. Pera pembelajar akan akan lebih banyak belajar misalnya tentang tanaman yang dibawa ke kelas untuk dipelajari, dibandingkan hanya dengan melihat gambar. Namun ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru sebelum mempergunakan realita sebagai media pembelajaran, yaitu (1) karena benda nyata itu banyak macamnya, mulai dari benda-benda hidup sampai benda-benda mati, maka perlu dipertanyakan benda-benda atau makhluk hidup apakah yang mungkin dapat dimanfaatkan di kelas secara efisien, (2) bagaimanakah cara agar benda-benda itu sesuai dengan pola belajar-mengajar di kelas, dan (3) dari manakah kita dapat memperoleh benda-benda itu. Kalau ketiga hal itu sudah dipertimbangkan secara masak maka pemanfaatan realita sebagai media pembelajaran dan sebagai bagian dari upaya peningkatan kualitas proses belajar mengajar akan semakin efektif.

2.2.8.1.1.16 Permainan

Pada hakikatnya, permainan merupakan suatu aktivitas untuk memperoleh suatu keterampilan tertentu dengan cara yang menggembarakan.

Masalah permainan itu sendiri hampir tidak pernah terpisahkan dari kehidupan manusia. Baik bayi, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa semuanya membutuhkan permainan. Sudah barang tentu jenis dan sifat pemainannya berbeda-beda sesuai dengan umur, jenis kelamin, bakat, maupun minat masing-masing.

Dengan bermain, kita memperoleh suatu kegembiraan atau kesenangan. Kegembiraan yang kita peroleh dalam suatu permainan bukan saja karena kita telah menang dalam permainan tersebut, tetapi selama permainan itu berlangsung kita memperoleh kegembiraan juga. Menang atau kalah bukanlah tujuan dari sebuah permainan. Baik kita sadari maupun tidak, dalam bermain itu sebenarnya kita juga melatih ketrampilan-ketrampilan tertentu.

Dalam kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa, permainan bahasa mempunyai tujuan ganda, yaitu untuk memperoleh kegembiraan, dan untuk memperoleh ketrampilan berbahasa tertentu. Apabila ada suatu permainan yang dapat menimbulkan kegembiraan tetapi tidak mengandung latihan ketrampilan berbahasa, maka permainan itu tidak dapat disebut permainan bahasa. Sebaliknya, apabila ada suatu kegiatan yang dapat melatih ketrampilan berbahasa tertentu tetapi tidak menimbulkan kegembiraan, maka kegiatan itu juga tidak dapat disebut permainan bahasa. Jadi untuk dapat disebut permainan bahasa harus memenuhi kedua syarat di atas.

Setiap permainan bahasa yang dilaksanakan harus secara langsung dapat menunjang tercapainya tujuan intruksional. Selain itu, permainan bahasa tersebut

secara tidak langsung juga dapat memupuk berbagai sikap yang positif, misalnya: solidaritas, sportivitas, kreativitas, dan rasa percaya diri.

Perlu kiranya dimaklumi bahwa permainan bahasa ini tidak dimaksudkan untuk mengukur atau mengevaluasi hasil belajar pembelajar. Seandainya terpaksa sebagai alat evaluasi, maka akan merupakan alat evaluasi yang tidak baik, sebab permainan bahasa tersebut mengandung unsur spekulasi yang cukup besar.

Jenis dari permainan bahasa sangat banyak, semuanya tergantung dari kreativitas orang (guru) yang membuatnya. Jenis permainan bahasa yang umumnya dipakai dalam pembelajaran adalah ular tangga, kuartet, teka-teki silang, *scrabble*, *scramble*.

2.2.8.1.2 Media Visual Berproyeksi

2.2.8.1.2.1 OHP (*Over Head Projector*)

OHP merupakan alat yang dipakai untuk memroyeksikan suatu objek transparan ke permukaan layar. OHP mempunyai lensa objektif dengan sudut proyeksi yang sangat lebar, sehingga memungkinkan untuk menghasilkan gambar yang cukup besar.

Pada dasarnya proyektor OHP merupakan *hardware* atau perangkat keras. OHP merupakan media apabila dilengkapi atau diisi dengan *software*. *Software* atau perangkat lunak tersebut berupa program dalam transparansi. Program dalam transparansi tersebut biasa juga disebut proyektual.

2.2.8.1.2.2 Slide

Apabila kita menggunakan istilah *slide* maka yang kita maksud adalah *slide* yang tidak bersuara atau *slide* bisu. Adapun untuk *slide* yang disertai dengan suara, kita menggunakan istilah lain yaitu *sound slide* atau *slide* bersuara. Perangkat keras *slide* berupa *proyektor slide* atau *video player*, sedangkan perangkat lunaknya berupa *film slide* atau secara singkat disebut *slide*.

Slide sebagai media pembelajaran bahasa mempunyai keunggulan dan kelemahan sebagai berikut.

Keunggulan *slide*:

1. media ini dapat menyajikan gambar nyata sehingga pembelajar dapat mengamati objek dalam wujud yang sebenarnya,
2. proses pembelajaran dapat dipercepat atau pun diperlambat sesuai dengan keperluan,
3. guru dan pembelajar dapat dengan leluasa memberikan komentar atau keterangan tentang gambar yang disajikan secara kreatif.

Kelemahan *slide*:

1. proses pembuatan programnya memerlukan waktu yang relatif lama,
2. media ini sangat memerlukan kehadiran guru.

2.2.8.1.2.3 Film Strips

Pada dasarnya media ini hampir sama dengan *slide*. Perbedaannya ialah, pada *slide*, gambar-gambar yang diperoleh dari hasil pemotretan itu merupakan satuan-satuan lepas, sedangkan pada *film strip* gambar-gambar tersebut

merupakan rangkaian dalam satu rol film. Oleh karena gambar-gambar pada *film strips* itu merupakan gulungan film, tentu urutan-urutan gambar tersebut sudah tidak dapat diubah atau dipertukarkan lagi. Hal ini merupakan kelemahan dari *film strip*.

Adapun kelebihanannya apabila kita bandingkan *slide*, yaitu:

1. gambar-gambar tersebut sudah merupakan rangkaian yang susunannya tidak mungkin diubah lagi, cara pemakaiannya pun tinggal memutarkannya saja satu per satu tanpa mengurutkannya,
2. karena gambar-gambar tersebut merupakan satu gulungan film, maka cara penyimpanannya pun lebih mudah.

2.2.8.1.2.4 Film Bisu (*Silent Cine-Projector*)

Media ini memroyeksikan rangkaian gambar-gambar film positif secara kontinyu dengan kecepatan putar tertentu sehingga mengakibatkan seolah-olah gambar tersebut kelihatan bergerak. Kecepatan putar yang normal ialah kurang lebih 18 buah gambar perdetik. Hal tersebut sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa kesan penglihatan baru akan lenyap paling cepat setelah seperdelapan belas detik berlalu. Dengan demikian kesan dari gambar yang satu belum hilang sudah disusul oleh gambar berikutnya, sehingga kita seperti mengamati sebuah gambar yang bergerak.

Media ini selain mengomunikasikan informasi melalui lambang visual juga mengomunikasikan informasi melalui lambang gerak. Informasi yang demikian itu jelas akan mempunyai kemungkinan lebih mudah diserap daripada

informasi yang hanya dikomunikasikan melalui lambang visual saja. Film bisu tidak mempunyai karakteristik suara sehingga pada waktu proses pembelajarannya guru boleh menambahnya dengan komentar seperlunya. Akan tetapi, harus dijaga jangan sampai komentar guru itu menjadi lebih dominan daripada film itu sendiri. Untuk keperluan tertentu dapat juga film bisu ini dibiarkan tanpa komentar guru.

Media ini dapat dipergunakan untuk melatih ketrampilan ekspresi lisan maupun ekspresi tulis.

Untuk melatih ekspresi lisan:

1. guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh para pembelajar,
2. film diputar dengan komentar guru maupun tanpa komentar guru,
3. sesudah film diputar pembelajar diminta untuk bercerita atau berdialog sesuai dengan isi cerita film yang baru saja disajikan.

Untuk melatih ekspresi tulis:

1. guru memberikan petunjuk mengenai apa yang harus dilakukan oleh para pembelajar,
2. film diputar tanpa ada komentar dari guru,
3. pembelajar diminta memperhatikan dengan cermat isi film,
4. setelah film selesai diputar, para pembelajar diminta menceritakan isi film tersebut dalam bentuk tertulis.

2.2.8.1.2.5 Film Loop

Media ini perangkat kerasnya (*hardware*) berupa proyektor film *loop*, sedangkan perangkat lunaknya (*software*) program yang berupa gulungan atau rol film yang berada dalam *cartridge* atau kaset. Program film *loop* ini lebih pendek dari pada film bisu. Biasanya hanya berisi suatu adegan tertentu atau suatu gerak tertentu saja.

2.2.8.1.2.6 Episcopes atau Epidiascope

Media ini hampir sama dengan OHP. Letak perbedaannya ialah OHP memroyeksikan benda transparan, sedangkan *epidiascope* memroyeksikan benda-benda *opaque*. Adapun benda-benda yang dapat diproyeksikan oleh *epidiascope* ini ialah benda-benda yang sesungguhnya, model, gambar, dan lain sebagainya.

2.2.8.2 Media Audio

Berbeda dengan media visual, media audio berkaitan dengan indra pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif, baik yang verbal (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, antara lain: rekaman, radio, dan laboratorium bahasa.

2.2.8.2.1 Rekaman

Media ini terdiri dari perangkat keras (*hardware*) yang berupa alat perekam (*tape recorder*) dan perangkat lunak (*software*) yang berupa program

dalam pita rekaman. Media rekaman ini sangat sesuai untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dan komprehensi lisan. Melatih keterampilan komprehensi lisan/menyimak, dilakukan dengan memperdengarkan rekaman sebuah cerita atau teks, kemudian guru menanyakan kepada pembelajar, apa yang didengarnya melalui pemutaran rekaman cerita tadi. Untuk melatih keterampilan ekspresi lisan dapat dilakukan dengan menggunakan metode latihan siap atau latihan praktek (*drill and practice method*). Penggunaan metode latihan praktek dalam pengajaran bahasa ini sejalan dengan prinsip aliran linguistik struktural. Aliran linguistik struktural beranggapan bahwa:

1. Bahasa merupakan hasil alat ucap. Oleh karena itu, keterampilan bahasa secara lisan merupakan hal yang harus dinomorsatukan.
2. Bahasa merupakan faktor kebiasaan (*habit*). Oleh karena itu untuk menguasai keterampilan berbahasa, seseorang harus melakukan latihan berulang-ulang. Semakin banyak latihan, semakin baik penguasaan bahasa seseorang.
3. Mekanisme berbahasa merupakan suatu proses rangsangan tanggapan (*stimulus-response*). Oleh karena itu, di dalam latihan para pembelajar dibiasakan menanggapi secara spontan rangsangan yang diberikan.

Sebagai suatu media, rekaman mempunyai kelebihan dan kelemahan.

Kelebihan rekaman

1. Media ini menggunakan perangkat keras yang hampir semua guru memilikinya. Dengan demikian, penyusunan program dapat dilakukan oleh guru sendiri dan dapat dilakukan sewaktu-waktu.

2. Media rekaman ini merupakan media yang dapat dipergunakan tanpa menuntut kehadiran guru.

Kelemahan rekaman

1. Tidak semua keterampilan berbahasa dapat diprogramkan dengan menggunakan media ini.
2. Interaksi antara guru dan pembelajar kurang begitu hidup. Sebagian peranan guru sudah digantikan oleh media, dan kegiatan pembelajar banyak yang bersifat mekanis.

2.2.8.2.2 Radio

Media ini berupa program siaran radio yang disalurkan dari pesawat pemancar, kemudian diterima oleh alat penerima radio untuk didengar oleh si penerima informasi. Bentuk program siaran radio yang dapat dijadikan program pembelajaran bahasa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu: (1) program dalam bentuk pidato, (2) program dalam bentuk dialog atau tanya jawab, dan (3) program dalam bentuk drama atau sandiwara.

1. Program dalam Bentuk Pidato

Program ini pada hakikatnya hampir sama dengan proses belajar mengajar yang menggunakan metode ceramah. Perbedaannya ialah pada proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ceramah, para pembelajar dapat bertatap muka secara langsung dengan si pembicara, sedangkan pada program radio dalam bentuk pidato ini para pembelajar tidak dapat bertatap muka dengan si pembicara.

2. Program dalam Bentuk Dialog

Program ini pada umumnya lebih menarik daripada program dalam bentuk pidato, sebab pesan yang dikomunikasikan dikemukakan dalam bentuk kalimat langsung sehingga tidak kelihatan instruktif.

3. Program dalam Bentuk Sandiwara

Program dalam bentuk drama atau sandiwara ini lebih menarik daripada kedua macam program yang telah dikemukakan sebelumnya. Hal ini dikarenakan drama dapat melukiskan situasi yang hampir sama dengan situasi sebenarnya yang terjadi dalam kehidupan masyarakat. Percakapan yang terjadi dalam suatu drama dapat berupa monolog, dialog, ataupun polilog (percakapan antarbanyak pihak). Pada drama biasanya juga disertai dengan ilustrasi musik atau suara-suara seperti suara angin, deburan ombak, pintu dibuka, dan sebagainya.

Seperti halnya dengan media-media yang lain, media radio ini pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dan kekurangan media radio ini adalah sebagai berikut.

Kelebihan radio

1. Program siaran radio mempunyai jangkauan yang luas dan variasi programnya banyak.
2. Sifatnya *mobile*, radio dapat dipindah-pindahkan dari satu ruangan keruangan lain dengan mudah.

Kekurangan radio

1. Program radio tidak dapat mengomunikasikan informasi secara visual, sebab radio hanya berkarakteristik tunggal, yaitu karakteristik suara saja.

Oleh karena itu, pesan atau informasi yang disampaikan pun akan sangat abstrak sehingga kemungkinan dapat diserap akan sangat kecil.

2. Konsentrasi bagi seseorang untuk mendengarkan sangat terbatas, sehingga tidak mungkin kita mengomunikasikan materi yang banyak melalui media ini.

2.2.8.2.3 Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih pembelajar mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam.

Dalam laboratorium bahasa, pembelajar duduk sendiri-sendiri di dalam kotak bilik akustik atau kotak suara. Pembelajar mendengarkan suara guru yang duduk di ruang kontrol lewat *headphone*. Pada saat pembelajar menirukan ucapan guru pembelajar juga mendengarkan suaranya sendiri lewat *headphonenya*, sehingga pembelajar dapat membandingkan ucapannya dengan ucapan guru. Dengan demikian, pembelajar dapat memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dibuatnya.

2.2.8.3 Media Audio-Visual

2.2.8.3.1 Sound Slide

Media ini merupakan perpaduan antara dua media, yaitu media visual, berupa *slide*, dan media dengar, berupa rekaman. Kedua media tersebut dipresentasikan bersama-sama untuk mengomunikasikan satu program.

Nama lain media ini adalah *slide* suara, *slide tape*, atau *photo play*. Prinsip kerjanya berupa pemroyeksian *slide* yang telah diurutkan sedemikian rupa sehingga dapat menggambarkan urutan kejadian, yang pemunculannya dilakukan satu persatu disertai narasi hasil pemutaran pita rekaman.

Adapun kelebihan dan kekurangan media ini adalah sebagai berikut.

Kelebihan *sound slide*

1. Media ini dapat mengomunikasikan informasi melalui lambang verbal dan visual sekaligus. Dengan demikian informasi tersebut akan lebih banyak terserap (apabila dibandingkan dengan media visual dan media dengar).
2. Media ini dapat dipresentasikan tanpa kehadiran guru.
3. Media ini dapat dipakai untuk belajar secara individual.

Kekurangan *sound slide*

1. Walaupun tergolong media audio-visual, media ini belum dapat mengomunikasikan informasi melalui lambang gerak.
2. Proses pembuatan media ini memerlukan waktu yang relatif lama.
3. Presentasi gambar tidak dapat diperlama, sebab harus menyesuaikan dengan presentasi audionya.

2.2.8.3.2 Film Suara

Film suara pada prinsipnya sama dengan media film bisu. Perbedaannya, pada film suara disertai dengan karakteristik suara sedangkan pada film bisu tidak disertai dengan karakteristik suara. Suara tersebut tidak berasal dari pemutaran pita rekaman seperti pada *slide* suara, melainkan sudah menjadi satu dengan pita

celluloid yang menjadi bahan pembuatan film tersebut. Suara yang dihasilkan oleh media ini dapat berupa komentar, dialog, monolog, suara musik, maupun suara alam.

Media ini dapat mengomunikasikan informasi lewat lambang verbal, visual, dan gerak. Informasi yang dikomunikasikan dengan cara itu akan lebih konkret sehingga mudah terserap oleh penerima informasi. Di negara-negara maju, media pembelajaran semacam ini tersedia di perpustakaan sebagaimana buku-buku pelajaran pada umumnya.

Sebagai media pembelajaran bahasa, film suara sangat sesuai untuk melatih keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, dan keterampilan mengarang/menulis. Untuk melatih keterampilan menyimak dapat dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan isi cerita film yang baru saja dilihat dan didengarnya. Untuk melatih keterampilan berbicara dapat dilakukan dengan cara meminta pembelajar menceritakan kembali isi film yang baru saja disaksikan. Untuk melatih keterampilan menulis dapat dilakukan dengan cara meminta pembelajar membuat ringkasan isi cerita film yang baru saja disaksikan.

Kelebihan dan kekurangan media film suara adalah sebagai berikut.

Kelebihan film suara.

1. Media ini dapat mengomunikasikan informasi lewat lambang verbal, visual, dan gerak. Dengan demikian, informasi itu akan lebih konkret sehingga mudah diserap oleh penerima informasi.

2. Dalam waktu yang relatif singkat media ini dapat mengomunikasikan materi yang cukup banyak.
3. Media ini dapat dipresentasikan tanpa kehadiran guru.

Kekurangan film suara

1. Harga peralatannya cukup mahal sehingga jarang sekolah maupun lembaga pendidikan yang memilikinya.
2. Pembuatan programnya memerlukan waktu yang lama, dan tidak dapat dilakukan oleh guru sendiri.
3. Presentasinya memerlukan ruang khusus.

2.2.8.3.3 Televisi

Media ini merangkum karakteristik yang dimiliki baik oleh film maupun radio. Saluran informasi yang dipakai sama dengan film, yakni lambang verbal, visual, dan gerak, tetapi presentasinya sama dengan radio, yaitu dengan cara mempresentasikan lewat pesawat pemancar yang kemudian diterima oleh si penerima informasi lewat pesawat penerima. Sebagai media pembelajaran bahasa, media ini dapat dipergunakan secara langsung dan secara tidak langsung.

Cara langsung dilakukan dengan jalan mempresentasikan materi pelajaran pada acara yang memang direncanakan khusus untuk itu. Acara “Pembinaan Bahasa Indonesia” dan “BINAR (Bahasa Indonesia yang Benar)” yang diselenggarakan oleh TVRI stasiun pusat dapat digolongkan cara langsung ini.

Cara tidak langsung dapat dilakukan dengan jalan memanfaatkan acara siaran umum untuk keperluan pengajaran bahasa. Acara film, sandiwara, sinetron,

dan acara yang lain dapat dimanfaatkan untuk melatih ketrampilan ekspresi lisan, ekspresi tulis, dan komprehensi lisan.

Adapun kelebihan dan kekurangan media ini adalah sebagai berikut.

Kelebihan televisi

1. Dibandingkan dengan film suara, media ini mempunyai kelebihan karena dapat menjangkau sasaran yang lebih luas.
2. Dibandingkan dengan *slide* suara, media ini mempunyai kelebihan karena dapat mengomunikasikan informasi melalui lambang gerak.
3. Dibandingkan dengan media radio, media ini lebih unggul sebab dapat memvisualkan informasi.

Kelemahan televisi

1. Pesawat TV lebih besar daripada radio sehingga tidak dapat dibawa kemana-mana secara leluasa.
2. Media ini lebih didominasi fungsinya sebagai media hiburan daripada sebagai media pengajaran.

Berdasarkan konsepnya, dibedakan tiga tipe pengajaran melalui televisi, yaitu

1. pengajaran televisi yang merupakan kursus tersendiri,
2. pengajaran melalui televisi sebagai materi tambahan pengajaran di sekolah,
3. pengajaran melalui televisi yang diintegrasikan dalam pengajaran sekolah dan merupakan bagian dari pelajaran bahasa yang diajarkan di sekolah.

Yang paling baik adalah jika tipe ketiga dapat dilakukan karena, pertama peranan guru di dalam proses belajar mengajar dapat dipertahankan seluruhnya

dan kedua karena pengajaran melalui televisi yang merupakan bagian integral merupakan variasi, yang lebih dapat membangkitkan motivasi dan gairah belajar.

2.2.8.3.4 VTR (*Video Tape Recorder*)

Media ini biasa juga disebut VCR (*Video Cassete Recorder*). Pada hakikatnya, program media ini berupa rekaman lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak, yang pada gilirannya akan diputar kembali untuk mengomunikasikan pesan atau informasi yang telah direkam sebelumnya. Materi yang dapat direkam misalnya saja cerita untuk keperluan menyimak, mengarang, ataupun berbicara.

Media ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan, kelebihanannya adalah sebagai berikut.

1. Media ini dapat dipergunakan sewaktu-waktu, tidak terikat oleh waktu siaran seperti program TV dan radio.
2. Media ini dapat dipergunakan untuk mempertunjukkan suatu proses dengan sebaik-baiknya dan secermat-cermatnya, sebab gambarnya dapat dihentikan sewaktu-waktu.
3. Media ini dapat digunakan tanpa menuntut kehadiran guru.

Kekurangan media ini yaitu, saat ini sangat sulit untuk mendapatkan VTR karena berkembangnya teknologi. Untuk sekarang ini, media VTR sudah tidak diproduksi lagi. Media VTR sekarang sudah digantikan dengan media VCD ataupun DVD.

2.2.8.4 Pembelajaran Bahasa dengan Komputer

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960 (Lee, 1996 *via* Ena, 2001: 372). Dalam empat puluh tahun pemakaian komputer ini ada berbagai periode kecenderungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Periode yang pertama adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan *behaviorist*. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode *drill* dan praktik. Periode yang berikutnya adalah periode pembelajaran komunikatif sebagai reaksi terhadap pembelajaran *behaviorist*.

Periode atau kecenderungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberikan penekanan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca dengan mengintegrasikan teknologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Menurut Lee (1996) melalui Ena (2001: 372), ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran. Alasan-alasan itu adalah pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Dengan tersambungnyanya komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih

tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi.

Dana untuk penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian pula untuk pengadaan piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajaran pun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan teknis dari pengajar atau ahli pengajar dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran bahasa dari pemrogram.

2.2.9 Media Visual dalam Pembelajaran Bahasa Asing

Penelitian dalam bidang psikologi membuktikan bahwa kesan-kesan yang diperoleh orang kebanyakan melalui jalur visual (indra penglihatan); dan kesan yang didapatnya melalui jalur visual hampir 50% akan tinggal dalam ingatan (Hardjono, 1988: 96). Proses pengertian selalu terjadi melalui penangkapan indra

terutama melalui indra penglihatan. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran penggunaan media visual sangat dianjurkan.

Yang dimaksud dengan media visual dalam pembelajaran ialah yang menyangkut bidang bahasa itu sendiri seperti teks tertulis, tabel, ikhtisar; dan yang menyangkut bidang di luar bahasa, seperti benda-benda, model-model, dan gambar. Fungsi utama media di luar bidang bahasa ialah sebagai berikut.

1. Membantu menyampaikan pengertian leksik, istilah, ungkapan, atau unsur bahasa lain supaya lebih lama tinggal dalam ingatan yang dimungkinkan karena hasilnya merupakan perpaduan antara penelaahan visual dan realitas objektif.
2. Membantu mengembangkan kemampuan berbahasa lisan karena dengan adanya pengarahan oleh media penangkapan apa yang dilihat, pemahaman situasi komunikatif dan penyusunan konsep untuk mengungkapkan diri dipermudah. Lagi pula kemampuan mengungkapkan diri secara spontan, kecepatan bereaksi untuk memberi jawaban dan kemampuan memransfer materi yang dipelajari dalam situasi lain akan berkembang.
3. Membantu menanamkan dan mengembangkan pengetahuan kebudayaan yang dihubungkan dan diintegrasikan dalam pengajaran bahasa.

2.2.10 Media Audio dalam Pembelajaran Bahasa Asing

Media audio mengandung berbagai informasi. Dalam rangka pembelajaran bahasa asing informasi ini terdiri dari bunyi-bunyi, kata-kata, kalimat-kalimat, istilah-istilah, ungkapan-ungkapan, teks, dialog, musik, dan sebagainya. Media ini

dipakai untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lisan, yang membantu guru dalam melatih pembelajar mengucapkan bahasa yang dipelajari, menangkap atau menirukan ucapan-ucapan yang didengar. Media audio yang banyak dipakai adalah *tape/kaset recorder* atau video cd khususnya untuk mendengarkan musik. Latihan-latihan dengan menggunakan *tape* atau kaset bervariasi, mulai dari latihan mengucapkan bunyi-bunyi meningkat ke latihan struktur, menangkap dan memproduksi kalimat sampai ke latihan produktif dalam bentuk dialog atau monolog.

Latihan-latihan selain dapat mengembangkan kemampuan berbahasa yang memenuhi persyaratan komunikatif juga dapat membangkitkan motivasi pembelajar untuk ikut aktif dalam proses belajar mengajar.

2.2.11 Media Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Asing

Dengan menggunakan media audio-visual, informasi diberikan melalui dua saluran yaitu pendengaran dan penglihatan. Biasanya disajikan suatu teks yang didengar dan dihubungkan dengan gambar tidak bergerak atau satu seri gambar yang bergerak, seperti film atau siaran televisi.

Hardjono (1988: 100) mengatakan bahwa prinsip-prinsip yang menghubungkan gambar dengan teks ialah sebagai berikut.

1. Prinsip identitas, teks menerangkan isi gambar secara keseluruhan. Tidak ada informasi tambahan.
2. Prinsip kontra-poin, teks yang didengar menambah keterangan mengenai gambar itu sendiri. Misalnya kalau gambar menunjukkan suatu pemandangan,

maka informasi yang ditambahkan ialah mengenai letak daerah, penduduknya, dan sebagainya.

3. Prinsip kontras, dalam hal ini gambar hanya dipakai untuk memusatkan perhatian pembelajar pada suatu aspek atau bidang. Teks yang didengar sama sekali tidak memberi keterangan mengenai gambar itu sendiri, melainkan informasi yang diberikan ialah mengenai hal-hal yang ada hubungannya dengan gambar tersebut. Misalnya gambar memperlihatkan suatu pemandangan di pantai, dimana banyak orang berenang dan berjemur matahari. Teks yang berhubungan dengan gambar ini menceritakan kebiasaan orang barat menghabiskan liburan musim panas.

Penggunaan media audio-visual sebenarnya tidak berbeda dengan penggunaan media visual. Perbedaannya ialah bahwa dalam pemakaian media audio-visual keterangan harus ditangkap dari kaset atau *tape*, hal ini kadang-kadang lebih menguntungkan karena pembelajar mendapat kesempatan dan mendengarkan penutur asli.

Bentuk pengajaran dengan menggunakan media audio-visual yang khusus ialah pengajaran melalui televisi. Keuntungannya ialah:

1. pengajaran ini dapat menjangkau jumlah pendengar yang sangat luas,
2. bahasa sebagai alat komunikasi dapat dipakai dalam situasi dan lingkungan nyata.

2.2.12 Kaitan antara Media dengan Komponen Lain

2.2.12.1 Kaitan antara Tujuan Pembelajaran-Materi-Media

Menurut Zainuddin (1984: 80) dalam mengembangkan media salah satu langkah antara lain mengaitkan pengembangan media dengan pengembangan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian terdapatlah relevansi yang langsung dari tiap butir komponen dengan berbagai alternatif.

1. Mengembangkan materi yang disebut di dalam tujuan pembelajaran, menjadi butir-butir yang dapat dipelajari pembelajar.
2. Mengolah materi dalam tujuan pembelajaran menjadi bentuk-bentuk yang dapat membantu penghayatan pembelajar seperti grafik, diagram, dan sebagainya.
3. Mencari bentuk-bentuk atau sumber-sumber yang relevan dengan tingkah laku dan materi dalam tujuan pembelajaran, yang dapat memudahkan pembelajar mencapai tujuan.
4. Menetapkan alat-alat yang diperlukan seperti alat-alat laboratorium, OHP, dan lain-lain.

Berdasarkan alternatif-alternatif di atas tampak bahwa kaitan antara tujuan pembelajaran-materi-media sangat erat kaitannya. Media membantu melancarkan materi yang diberikan oleh guru. Sedangkan kaitan antara media dengan tujuan pembelajaran, media merupakan sarana yang digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan.

2.2.12.2 Kaitan antara Media-Kegiatan Belajar Mengajar

Menurut Zainuddin (1984: 81) langkah selanjutnya dalam pengembangan media adalah mengaitkan antara tujuan pembelajaran-materi-media dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, alternatif-alternatif media yang sudah dikembangkan dipilih yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang dimungkinkan untuk dilaksanakan berdasarkan situasi dan kondisi.

Pengembangan media didasarkan pada alternatif kegiatan yang telah dirumuskan. Setiap kegiatan memerlukan media tersendiri, misalnya sebagai berikut.

1. Diagram atau ikhtisar yang ditulis dalam transparansi untuk membantu penghayatan pembelajar.
2. Bila kegiatan merupakan membaca artikel secara individual, maka artikel harus disiapkan. Demikian juga tugas-tugas yang harus disiapkan sesudah membaca.
3. Bila kegiatan merupakan demonstrasi, mungkin diperlukan bahan atau media untuk demonstrasi, seperti: lembaran observasi bagi pembelajar, petunjuk demonstrasi bagi pelaksana demonstrasi atau alat/media yang lain.
4. Bila kegiatan merupakan mendengar sebuah percakapan melalui *tape recorder* maka yang harus dipersiapkan adalah: percakapan yang direkam dalam kaset, *tape recorder*, petunjuk bagi pembelajar selama dan setelah mendengarkan.

5. Bila kegiatan berupa diskusi kelompok, yang harus dipersiapkan adalah panduan diskusi yang berisi: tujuan, masalah, hasil yang diharapkan, prosedur, kisi-kisi, waktu, dan sebagainya.

Menurut Sudjana dan Rivai (1990: 7), melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar pembelajar.



BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian dapat diklasifikasikan dari berbagai cara atau sudut pandang. Dilihat dari pendekatan analisisnya, penelitian dibagi menjadi dua macam, yaitu (1) penelitian kuantitatif dan (2) penelitian kualitatif (Azwar, 2001: 4).

Penelitian dengan pendekatan kuantitatif menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Pada dasarnya, pendekatan kuantitatif dilakukan pada penelitian inferensial (dalam rangka pengujian hipotesis) dan menyadarkan kesimpulan hasilnya pada suatu probabilitas kesalahan penolakan hipotesis nihil. Dengan metode kuantitatif akan diperoleh signifikansi hubungan antarvariabel yang diteliti.

Penelitian dengan pendekatan kualitatif lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan induktif serta pada analisis terhadap dinamika hubungan antarfenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah (Azwar, 2001:5). Hal ini bukan berarti bahwa pendekatan kualitatif sama sekali tidak menggunakan dukungan data kuantitatif, akan tetapi penekanannya tidak pada pengujian hipotesis melainkan pada usaha menjawab pertanyaan penelitian melalui cara-cara berpikir formal dan argumentatif (Arikunto, 1997: 10).

Dilihat dari masalah dan tujuannya, penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini dapat dikategorikan ke dalam penelitian kualitatif. Jika dilihat dari kedalaman analisisnya, penelitian ini tergolong ke dalam penelitian deskriptif.

Dikatakan penelitian deskriptif karena penelitian deskriptif merupakan penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan (Arikunto, 1990:309).

Jadi, jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif karena hanya menekankan analisisnya pada proses penyimpulan induktif dan akan mengetahui informasi tentang gejala yang ada tanpa pengujian hipotesis. Menurut Arikunto (1990: 310), penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, melainkan hanya menggambarkan dengan “apa adanya” mengenai suatu variabel, gejala, atau suatu keadaan. Dalam penelitian ini dideskripsikan secara verbal hasil temuan selama di lapangan sesuai dengan rumusan tujuan penelitian ini. Peneliti mendeskripsikan hasil penelitian yang berupa: (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media-media pembelajaran tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

3.2 Data dan Sumber Data

3.2.1 Data

Data penelitian menurut Azwar (2001: 36) dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukur atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitian.

Data dalam penelitian ini berupa data primer. Hal itu dikarenakan peneliti memperoleh data penelitian tersebut secara langsung dari subjek penelitian. Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara.

Data yang diperoleh melalui observasi adalah (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (2) penggunaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Data yang berupa wawancara, diperoleh oleh peneliti melalui wawancara dengan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Data tersebut berupa (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang

muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data adalah subjek dari mana data dapat diperoleh (Arikunto, 1997: 107). Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data itu disebut responden, yaitu orang-orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik pertanyaan tertulis maupun lisan. Apabila peneliti menggunakan teknik observasi, maka sumber datanya dapat berupa benda, gerak atau proses sesuatu. Apabila peneliti menggunakan dokumentasi, maka sumber datanya dokumen atau isi catatan tersebut.

Sumber data dalam penelitian ini adalah benda (berupa media yang ada) dan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Media sebagai sumber data dapat memberikan data berupa media-media apa saja yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Guru BIPA sebagai sumber data dapat memberikan data yang berupa (1) gerak atau suatu proses, (2) penggunaan media oleh guru (menurut kepentingannya).

3.3 Prosedur Pengumpulan Data

Dalam subbab ini, dipaparkan prosedur pengumpulan data yang berupa: observasi dan wawancara. Prosedur pengumpulan data tersebut diuraikan selengkapnya di bawah ini.

3.3.1 Observasi

Observasi dapat dibedakan menjadi dua, yaitu observasi terbuka dan observasi tertutup. Observasi terbuka adalah observasi yang diketahui oleh subjek, dan observasi tertutup adalah observasi yang tidak diketahui oleh subjek, misalnya observasi di bioskop, taman, lapangan olah raga, tempat rapat, tempat-tempat hiburan (Moleong, 1989: 127).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi terbuka, yaitu observasi yang diketahui oleh subjek. Selain itu, peneliti juga terlibat langsung dalam penelitian sebagai partisipan. Peneliti berpartisipasi sepanjang memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian. Peneliti selain mengobservasi juga mendata media-media pembelajaran yang ada di Puri ILP Yogyakarta. Untuk meningkatkan hasil observasi peneliti juga menggunakan peralatan elektronik seperti *tape recorder* dan kamera.

3.3.2 Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara si penanya dan si penjawab dengan menggunakan alat yang dinamakan panduan wawancara (Nazir, 1983: 234). Maksud wawancara antara lain untuk (1) memperoleh dan memastikan fakta, (2) memperkuat kepercayaan; maksudnya memperoleh pendapat responden terhadap suatu fakta, (3) memperkuat perasaan, maksudnya penanya ingin mengetahui perasaan seseorang terhadap suatu fakta, dan (4) menggali standar (norma, baik etis maupun fisibilitas sesuatu) kegiatan.

Jenis wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara tidak berstruktur. Wawancara tidak berstruktur adalah jenis wawancara yang pertanyaan-pertanyaannya dapat dijawab secara bebas oleh responden tanpa terikat oleh pola-pola tertentu (Gulo, 2002: 120). Wawancara tak berstruktur dengan guru BIPA bertujuan untuk memperoleh data yang berupa: (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Arikunto, 1997: 177). Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri, lembar observasi, dan lembar wawancara. Selain itu peneliti juga menggunakan alat bantu sebagai perekam data yang berupa *tape recorder* dan kamera.

Pelaksanaan observasi dibagi menjadi beberapa langkah. Langkah-langkah observasi dalam penelitian ini (1) peneliti masuk kelas atau di luar ke kelas untuk mengamati kegiatan pembelajaran BIPA (khususnya ketika menggunakan media),

(2) peneliti mengisi lembar observasi, dan (3) peneliti mendokumentasikan proses pembelajaran di kelas (khususnya mengenai penggunaan media).

Dalam membuat instrumen pengumpulan data terlebih dahulu dibuat kisi-kisi sebagai kerangka berpikir dalam pembuatan instrumen tersebut. Berikut ini adalah kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang akan dikembangkan menjadi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengumpulkan data di lapangan pada penelitian ini.

Tabel 1 Tabel Kisi-kisi Observasi yang Dilakukan

No	Hal yang di Observasi
1	Media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.
2	Penggunaan media-media tersebut dalam pembelajaran BIPA, meliputi: <ol style="list-style-type: none"> a. media tersebut sesuai untuk <i>level</i> apa? b. bagaimana penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA?

Tabel 2 Tabel Kisi-kisi Wawancara dengan Guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta

No.	Hal yang Diwawancarai
1	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.
2	Penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA, meliputi:

<p>3</p>	<p>a. media tersebut sesuai untuk <i>level</i> apa?</p> <p>b. bagaimana penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA?</p> <p>Hambatan-hambatan yang dialami guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Hambatan-hambatan tersebut meliputi:</p> <p>a. hambatan ketika menggunakan media visual,</p> <p>b. hambatan ketika menggunakan media audio,</p> <p>c. hambatan ketika menggunakan media audio-visual.</p>
<p>4</p>	<p>Langkah-langkah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta,</p> <p>a. langkah-langkah yang ditempuh untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media visual,</p> <p>b. langkah-langkah yang ditempuh untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio,</p> <p>c. langkah-langkah yang ditempuh untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio-visual.</p>

3.5 Teknik Analisi Data

Menurut Moleong (1989), analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan urutan dasar sehingga

dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dapat berupa analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Analisis kuantitatif adalah analisis yang mempergunakan alat dengan model-model seperti matematika, model statistik, dan ekonometrik. Hasil analisisnya disajikan dalam bentuk angka-angka. Sedangkan analisis kualitatif adalah analisis yang tidak mempergunakan rumus-rumus dan angka-angka. Data penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan-tindakan. Kata-kata dan tindakan diperoleh dengan berbagai cara seperti pengamatan, wawancara, maupun melalui rekaman. Data dapat juga diperoleh melalui sumber tertulis: arsip, dokumen pribadi, dokumen resmi, data statistik. Jadi, berdasarkan hasil yang ingin diperoleh oleh peneliti dalam penelitian ini, maka teknik analisis penelitian ini mempergunakan teknik analisis kualitatif.

Analisis data untuk mengolah hasil dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa langkah. Langkah-langkah dalam menganalisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. mengumpulkan data observasi dan wawancara,
- b. menranskrip data yang berupa hasil observasi,
- c. menranskrip data yang berupa hasil wawancara,
- d. mengolah data hasil observasi dan wawancara,
- e. menglarifikasikan seluruh data sesuai dengan rumusan tujuan penelitian,
- f. membuat tabulasi dari hasil observasi,
- g. membuat tabulasi dari hasil wawancara,

- h. manglarifikasikan data hambatan-hambatan dalam penggunaan media dan pemecahan masalah dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta,
- i. mendeskripsikan data media-media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta,
- j. mendeskripsikan data tentang hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta,
- k. mendeskripsikan langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

3.6 Pengecekan Keabsahan Temuan

Pengecekan keabsahan temuan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara triangulasi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data itu (Moleong, 1989: 195).

Untuk mengecek keabsahan penelitian ini, peneliti melakukan triangulasi dengan cara melakukan konsultasi dengan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Triangulasi dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh kredibilitas penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan mengenai deskripsi data, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian tersebut. Deskripsi data diuraikan dalam subbab 4.1, hasil penelitian diuraikan dalam subbab 4.2, dan pembahasan hasil penelitian diuraikan dalam subbab 4.3.

4.1 Deskripsi Data

Penelitian ini berlangsung dari tanggal 22 Januari 2007 sampai tanggal 20 Maret 2007 di Puri *Indonesian Language Plus* (ILP) Yogyakarta. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta (berjumlah enam belas guru) dan benda (berupa media pembelajaran). Guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta sebagai sumber data dapat memberikan data yang berupa (1) gerak atau suatu proses dan (2) penggunaan media oleh guru. Benda (media) sebagai sumber data dapat memberikan data yang berupa media-media pembelajaran apa saja yang ada dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

4.2 Hasil Penelitian

Berdasarkan observasi dan wawancara diperoleh data seperti yang diisyaratkan dalam rumusan masalah penelitian ini. Data yang diperoleh adalah (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran

BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Data tentang media-media pembelajaran BIPA, hambatan-hambatan yang dialami guru ketika menggunakan media tersebut, dan langkah-langkah pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut, dapat dilihat pada tabulasi data hasil observasi dan tabulasi data hasil wawancara.

4.2.1 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta tersebut seperti disajikan pada tabel 4.1 berikut ini.

Tabel 4.1 Tabel Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

No.	Kelompok Media	Jenis Media
1	Visual	<i>White board</i> Brosur Benda pos <i>Dialog grid</i>

		<p><i>Flash card</i></p> <p>Gambar seri</p> <p><i>Info gap</i></p> <p>Jam</p> <p>Kartu gambar/foto</p> <p>Kartu kata</p> <p>Kartu kalimat</p> <p>Kartu angka</p> <p>Kartu huruf</p> <p>Kartu undangan</p> <p>Kartun</p> <p>Kalender</p> <p>Maket</p> <p>Peta</p> <p>Sketsa</p> <p>Benda nyata: meja, kursi, makanan, minuman, uang, dll.</p> <p>Model tiruan (<i>mock up</i>)</p> <p>Artikel</p> <p><i>Slide</i></p> <p>Permainan</p>
2	Audio	<p>Kaset</p> <p>CD</p> <p>Radio</p>
3	Audio-Visual	<p><i>Slide</i></p> <p>Film</p> <p>TV</p>

4.2.2 Penggunaan Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Dalam subbab ini dipaparkan mengenai penggunaan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Penggunaan media-media tersebut disajikan pada tabel 4.2 berikut ini.

Tabel 4.2 Tabel Penggunaan Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

No.	Kelompok Media	Jenis Media	Penggunaan
1	Visual	<i>White board</i> Brosur Benda pos <i>Dialog grid</i> <i>Flash card</i> Gambar seri <i>Info gap</i> Jam Kartu gambar/foto Kartu kata Kartu kalimat	Menuliskan konsep/struktur Pelatihan struktur Pengenalan konsep, pelatihan struktur Pelatihan struktur Pelatihan struktur Pelatihan struktur Pelatihan struktur Pengenalan konsep, pelatihan struktur Pengenalan konsep, pelatihan struktur, penubian konsep dan struktur Pelatihan pengucapan Pelatihan struktur

		Kartu angka	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Kartu huruf	Pengenalan konsep
		Kartu undangan	Pelatihan struktur
		Kartun	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Kalender	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Maket	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Peta	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Sketsa	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Benda nyata	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Model tiruan (<i>mock up</i>)	Pengenalan konsep, pelatihan struktur
		Artikel	Pelatihan struktur, diskusi
		<i>Slide</i>	Pelatihan struktur, diskusi
		Permainan	<i>Review</i> konsep dan struktur
		2	Audio
CD	Pelatihan struktur, diskusi		
Radio	Pelatihan struktur, diskusi		
3	Audio- Visual	<i>Slide</i>	Pelatihan struktur, diskusi
		Film	Pelatihan struktur, diskusi
		TV	Pelatihan struktur, diskusi

4.2.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat diklasifikasikan menjadi empat faktor, yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis. Hambatan-hambatan tersebut seperti disajikan pada tabel 4.3 berikut ini.

Tabel 4.3 Tabel Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

No.	Media	Klasifikasi Hambatan	Hambatan
1	Visual	Pembelajar	lupa dengan kosa kata, kesulitan membuat struktur kalimat yang benar, kesulitan memilih kosa kata yang tepat, salah menggunakan kosa kata, salah dalam mengucapkan kosa kata, pembelajar tidak bisa membaca maksud media, tidak tertarik karena media sudah rusak, tidak tertarik untuk mengapresiasi media, persepsi tidak sama dengan guru, terpancang pada media, tidak tahu informasi atau aturan pemakaian.
		Guru	tidak berkonsentrasi, pengetahuan yang kurang luas, tidak tahu cara menggunakan, persepsi yang tidak sama dengan pembelajar, tidak mempunyai variasi pemakaian, tidak

			mengerti maksud media, tidak/kurang melakukan persiapan, tidak tahu langkah penggunaan media, tidak bisa memberi informasi secara jelas.
		Materi pembelajaran	konsep/ kosa kata yang abstrak, materi yang sulit, tidak semua materi tercakup dalam media yang digunakan, teks terlalu sulit dan wacana terlalu panjang.
		Hambatan teknis	kurang lengkap, kualitas yang kurang baik, belum ada standar pemakaian, belum ada buku panduan pemakaian, media yang rusak dan belum diganti, jumlah yang kurang ataupun lebih dalam satu setnya.
2	Audio	Pembelajar	pendengaran pembelajar terganggu, tidak terbiasa dengan dialek pembicara, lupa dengan kosa kata yang sudah diajarkan, dalam kondisi capai sehingga tidak berkonsentrasi, struktur kalimat yang panjang dan kompleks, lupa dengan struktur kalimat yang sudah dipelajari.
		Guru	tidak melakukan persiapan, tidak tahu langkah-langkah pembelajaran, kurang pengetahuan, tidak terampil dalam mengoperasikan perangkat keras (<i>hardware</i>), pertama kali menggunakan media audio, tidak tanggap dengan ekspresi pembelajar.

		Materi pembelajaran	materi memuat banyak kosa kata baru, pembicara menggunakan bahasa campuran, struktur kalimat yang tidak biasa, materi audio tidak sesuai dengan materi buku, tidak sinkronnya dengan materi pembelajaran sebelumnya.
		Hambatan teknis	tidak ada keseragaman pemakaian media audio, belum ada transkrip, keterbatasan jumlah, perangkat keras (<i>hardware</i>) rusak, perangkat keras (<i>hardware</i>) kotor, perangkat lunak (<i>software</i>) tidak bagus suaranya, kualitas rekam yang tidak bagus, tidak ada kelas khusus untuk media audio, tidak punya <i>back up</i> , kelas yang terlalu besar, kalau listrik mati.
3	Audio-visual	Pembelajar	lupa dengan kosa kata, kesulitan dalam memilih kosa kata, struktur kalimat yang panjang dan kompleks, lebih fokus pada gambar daripada kata-kata/kalimat, pembelajar dalam kondisi capai sehingga tidak berkonsentrasi, tidak dapat berkonsentrasi pada dua hal, kesulitan dengan penggunaan dialek, kesulitan ketika pengucapan terlalu cepat, kurang tertarik dengan film, tidak mengerti isi/cerita film.
		Guru	kesulitan mendapatkan media langsung dari TV, kurang terampil dalam mengoperasikan perangkat keras (<i>hardware</i>), kurang

			<p>persiapan, kurang informasi, tidak tahu jeda untuk menghentikan film, tidak tahu karakter pembelajar.</p>
		Materi pembelajaran	<p>topik beragam, isi film tidak sesuai dengan topik buku, sulit mencari media audio-visual yang sesuai dengan buku, tidak sesuai dengan bidang kerja pembelajar, tidak memuat unsur budaya.</p>
		Hambatan teknis	<p>keterbatasan jumlah perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat keras (<i>hardware</i>) sudah lama, perangkat keras (<i>hardware</i>) kotor, keterbatasan perangkat lunak (<i>software</i>), kualitas perangkat lunak (<i>software</i>), tidak ada kelas khusus untuk media audio-visual, tidak punya <i>back up</i>, kelas yang besar, kalau listrik mati, kaset video (VTR) sudah ketinggalan jaman, TV yang <i>mono</i> bukan <i>stereo</i>.</p>

4.2.4 Pemecahan Masalah yang Dilakukan Guru untuk Mengatasi

Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta diuraikan menurut klasifikasi hambatan. Pemecahan masalah tersebut disajikan dalam tabel 4.4 berikut ini.

Tabel 4.4 Tabel Pemecahan Masalah yang Dilakukan Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

No.	Media	Klasifikasi Hambatan	Pemecahan masalah
1	Visual	Pembelajar	guru mengingatkan kosa kata yang pernah diajarkan, guru memberi tahu penulisan dan pengucapan kalimat yang sudah diajarkan, guru membantu menemukan kosa kata yang tepat, guru membiarkan pembelajar bereksplorasi, guru membetulkan pengucapan pembelajar, guru memberikan banyak situasi-situasi, guru memberikan penjelasan terlebih dahulu, guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengganti media yang sudah rusak, guru menawarkan pembelajar untuk memilih media yang sesuai, guru mengikuti persepsi pembelajar terlebih dahulu, guru memberi motivasi, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat peraturan dalam banyak bahasa asing.

		Guru	<p>guru mencoba untuk fokus dan berkonsentrasi dalam mengajar, guru banyak belajar dan membaca, guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengadakan pelatihan, guru memahami interpretasi pembelajar, guru banyak berlatih mengajar atau bertanya dengan guru lain, bertanya dengan guru yang lain, guru mencoba untuk profesional, guru membuat langkah-langkah pembelajaran, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat banyak peraturan dalam bahasa asing.</p>
		Materi pembelajaran	<p>guru membuat situasi-situasi, mengajar tanpa menggunakan media visual, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat media yang baru, guru menyederhanakan artikel.</p>
		Hambatan teknis	<p>guru bekerjasama dengan lembaga untuk menambah koleksi media, menggantinya dengan media yang berkualitas bagus, guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengadakan pelatihan, guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengganti media yang rusak, membuat tim untuk melakukan pengecekan.</p>
2	Audio	Pembelajar	<p>guru mengulang rekaman, guru menjelaskan pemakaian dialek terlebih dahulu, guru</p>

			<p>mengingatn kosa kata yang sudah diajarkan, guru memberi prediksi kata baru, guru membuat pembelajaran yang menyenangkan, guru melatih struktur kalimat yang baru, guru memberi tahu penulisan struktur kalimat yang benar.</p>
		Guru	<p>guru menyeleksi rekaman yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, guru menyiapkan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru mencari informasi pemerolehan bahasa pembelajar, guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru berlatih mengajar menggunakan media audio, guru mengulang rekaman berulang-ulang.</p>
		Materi pembelajaran	<p>guru menyeleksi materi sesuai dengan kemampuan pembelajar, pembelajar diminta mencatat kosa kata yang belum diketahuinya, guru menjelaskan struktur kalimat yang belum diketahui, guru bekerjasama dengan lembaga untuk memperbaharui rekaman, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat rekaman yang baru.</p>
		Hambatan teknis	<p>guru bekerjasama dengan lembaga membuat buku petunjuk, guru membuat transkrip, guru bekerjasama dengan lembaga untuk penambahan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengganti perangkat keras (<i>hardware</i>), guru</p>

			<p>bekerjasama dengan teknisi untuk melakukan perawatan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengganti perangkat lunak (<i>software</i>), mengganti perangkat lunak (<i>software</i>) yang sudah tidak berkualitas, guru mencari kelas, guru menyiapkan dua materi pembelajaran, guru dan pembelajar memakai <i>headphone</i>, guru menyiapkan batu baterai.</p>
3	Audio-visual	Pembelajar	<p>guru mengingatkan kosa kata yang sudah diajarkan, guru memberikan prediksi kata baru, guru melatih struktur kalimat yang baru, guru memberi motivasi kepada pembelajar, guru membuat langkah pembelajaran yang menyenangkan, meminta pembelajar untuk fokus, guru memberitahukan pemakaian dialek, guru menuliskan di <i>white board</i>, guru meminta pembelajar mengutarakan topik yang diminati, guru memberi sinopsis cerita.</p>
		Guru	<p>guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengadakan alat perekam TV, guru berlatih menggunakan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru berlatih menggunakan media audio-visual, guru memutar film lagi, guru mencoba untuk profesional, guru mempelajari isi film terlebih dahulu, guru selalu bertanya kepada pembelajar tentang masalah yang dihadapi, guru meminta pembelajar mengutarakan topik yang diminatinya.</p>

		<p>Materi pembelajaran</p>	<p>guru menyeleksi topik, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat media audio-visual sendiri, guru bekerjasama dengan lembaga untuk membuat media audio-visual yang sesuai struktur buku, guru mencari film yang sesuai bidang kerja pembelajar, guru mengembangkan isi/materi film untuk diskusi.</p>
		<p>Hambatan teknis</p>	<p>guru bekerjasama dengan lembaga untuk penambahan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerjasama dengan lembaga untuk mengganti perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerjasama dengan teknisi untuk melakukan perawatan, guru bekerjasama dengan lembaga untuk menambah perangkat lunak (<i>software</i>), guru mengganti perangkat lunak (<i>software</i>) yang lebih bagus, guru mencari kelas, guru menyiapkan alternatif lain, guru menyiapkan <i>headphone</i>, guru siap dengan dua materi pembelajaran, menransfer VTR menjadi VCD atau DVD, guru bekerjasama dengan lembaga untuk menyediakan <i>aktive speakers</i>.</p>

4.3 Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam subbab ini diuraikan mengenai pembahasan empat hal pokok pada penelitian ini. Pembahasan hasil penelitian ini meliputi (1) media-media pembelajaran BIPA yang ada di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, (2) penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta.

4.3.1 Pembahasan Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Dalam subbab ini dipaparkan pembahasan media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Pembahasan ini dibagi menjadi tiga bagian, yaitu (1) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA kelas *beginner* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, (2) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA kelas *intermediate* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta, dan (3) media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA kelas *advanced* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

4.3.1.1 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA Kelas *Beginner* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

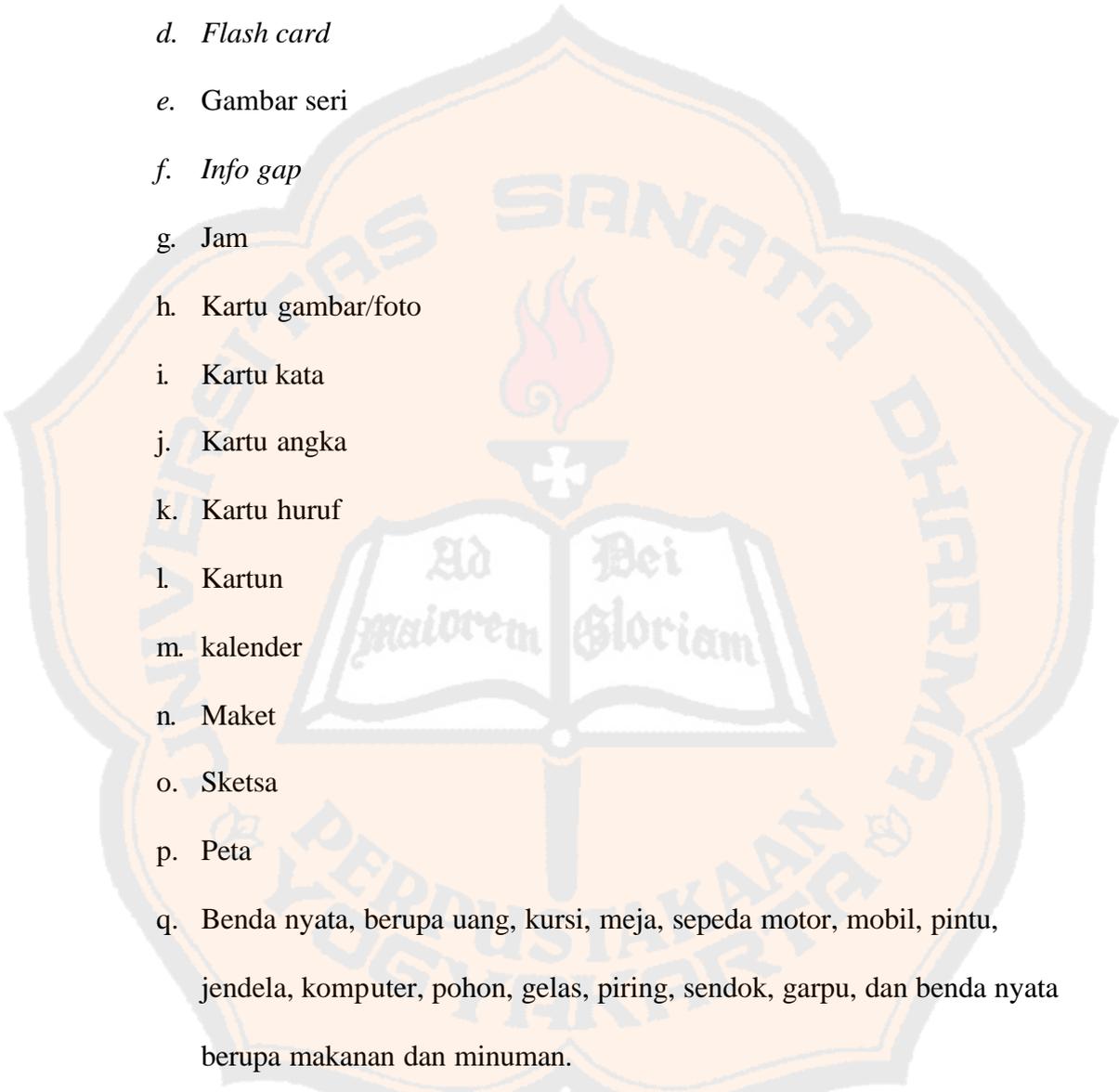
Kriteria untuk *level* pembelajar asing yang belajar bahasa Indonesia di setiap lembaga pembelajaran BIPA tidak sama. Hal tersebut dikarenakan belum adanya standar secara nasional mengenai *level* pembelajar asing yang belajar bahasa Indonesia sehingga setiap lembaga pembelajaran BIPA menetapkan sendiri kriteria-kriteria pembelajar dikategorikan pada *level beginner*, *intermediate*, atau *advanced*. Demikian pula halnya dengan Puri ILP, Puri ILP mempunyai kriteria tersendiri untuk menentukan *level* dari setiap pembelajar yang akan belajar di lembaga tersebut. Di Puri ILP pembelajar dikategorikan pada *level beginner* apabila pembelajar tersebut belum menguasai buku *Bahasaku** 1a dan 1b. Selain itu, pembelajar tersebut juga belum dapat berbahasa Indonesia sama sekali atau walaupun sudah dapat berbahasa Indonesia hanya sedikit saja.

Media-media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di kelas *beginner* adalah sebagai berikut.

4.3.1.1.1 Media Visual

Media visual yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA *level beginner* di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

Buku *Bahasaku** adalah buku yang dibuat dan dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Buku tersebut terdiri atas empat bagian, yaitu (1) buku *Bahasaku 1a* dan *1b*, digunakan untuk pembelajar *level beginner*, (2) buku *Bahasaku 2 a* dan *2 b* digunakan untuk pembelajar *level intermediate*, dan (3) buku *Bahasaku 3* dan *4*, digunakan untuk pembelajar *level advanced*.

- 
- a. *White board*
 - b. Benda pos
 - c. *Dialog grid*
 - d. *Flash card*
 - e. Gambar seri
 - f. *Info gap*
 - g. Jam
 - h. Kartu gambar/foto
 - i. Kartu kata
 - j. Kartu angka
 - k. Kartu huruf
 - l. Kartun
 - m. kalender
 - n. Maket
 - o. Sketsa
 - p. Peta
 - q. Benda nyata, berupa uang, kursi, meja, sepeda motor, mobil, pintu, jendela, komputer, pohon, gelas, piring, sendok, garpu, dan benda nyata berupa makanan dan minuman.
 - r. Model tiruan (*mock up*), berupa model tiruan buah, binatang, uang, dan alat transportasi.
 - s. Permainan: ludo, ular tangga, kuartet.

Pada *level beginner*, Puri ILP Yogyakarta hanya menggunakan media visual saja dalam pembelajarannya. Media audio dan audio-visual belum digunakan pada *level* ini karena kemampuan berbahasa Indonesia pembelajar pada *level* ini masih sangat terbatas.

4.3.1.2 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA Kelas *Intermediate* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Di Puri ILP Yogyakarta pembelajar dikategorikan pada *level intermediate* apabila pembelajar tersebut sudah menguasai buku *Bahasaku 1a dan 1b*, dan pembelajar tersebut belum menguasai buku *Bahasaku 2a dan 2b*. Media-media pembelajaran yang digunakan pada *level* ini adalah sebagai berikut.

4.3.1.2.1 Media Visual

Media visual yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di *level* ini adalah sebagai berikut.

- a. *White board*
- b. Brosur
- c. *Flash card*
- d. Gambar seri
- e. *Info gap*
- f. Kartu gambar/foto
- g. Kartu kalimat
- h. Kartu undangan
- i. Kartun

- j. Sketsa
- k. Slide
- l. Artikel

4.3.1.2.2 Media Audio

Media audio yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di *level* ini adalah sebagai berikut.

- a. Kaset
- b. CD

Di dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, sama halnya dengan *level beginner*, pada *level intermediate* media audio-visual belum digunakan karena penguasaan bahasa pembelajar yang masih terbatas.

4.3.1.3 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA Kelas *Advanced* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Di Puri ILP Yogyakarta pembelajar dikategorikan pada *level advanced* apabila pembelajar tersebut sudah menguasai buku *Bahasaku 1a dan 1b, 2a dan 2b*, dan akan belajar dari materi buku *Bahasaku 3, 4* ataupun belajar materi spesialisasi (*language for special purposes / LSP*). Media-media yang digunakan dalam pembelajaran BIPA pada *level advanced* di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

4.3.1.3.1 Media Visual

Media-media visual yang digunakan dalam pembelajaran BIPA pada *level advanced* sedikit sekali karena pada umumnya pembelajar pada *level* ini sudah mengenal banyak konsep/kata dan pembelajaran pada *level* ini lebih berfokus pada materi kebahasaan. Media-media visual yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. *White board*
- b. Gambar seri
- c. Kartu gambar/foto
- d. Kartun
- e. Artikel
- f. Permainan: ular tangga.

4.3.1.3.2 Media Audio

Media audio yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di *level advanced* adalah sebagai berikut.

- a. Kaset
- b. CD
- c. Radio

4.3.1.3.3 Media Audio-visual

Media audio-visual yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di *level advanced* ini adalah sebagai berikut.

- a. *Sound Slide*

- b. Film
- c. TV

4.3.2 Pembahasan Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Dalam subbab ini dipaparkan pembahasan penggunaan media-media pembelajaran dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Pembahasan mengenai hal tersebut akan diuraikan menjadi enam hal pokok. Pembahasan subbab ini meliputi (1) penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA untuk *level beginner* di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA untuk *level intermediate* di Puri ILP Yogyakarta, (3) penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA untuk *level advanced* di Puri ILP Yogyakarta, (4) penggunaan media audio dalam pembelajaran BIPA untuk *level intermediate* di Puri ILP Yogyakarta, (5) penggunaan media audio dalam pembelajaran BIPA untuk *level advanced* di Puri ILP Yogyakarta, dan (6) penggunaan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA untuk *level advanced* di Puri ILP Yogyakarta.

4.3.2.1 Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Beginner* di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

4.3.2.1.1 *White Board*

Dalam pembelajaran khususnya pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, *white board* merupakan media yang sangat fleksibel. *White board*

baru dapat dikatakan media kalau *white board* tersebut digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran. *White board* dapat digunakan untuk menuliskan konsep/kosa kata, struktur kalimat, menggambar, maupun membuat sketsa. Pada umumnya penggunaan *white board* sangat tergantung pada kreativitas guru di kelas. Tanpa kreativitas guru *white board* hanyalah sebuah media yang tidak ada artinya. Cara menggunakan *white board* dalam pembelajaran yaitu guru langsung menuliskan konsep atau kosa kata, struktur kalimat, membuat gambar langsung pada *white board*.

4.3.2.1.2 Benda Pos

Dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, benda pos digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur. Cara penggunaan benda pos untuk pengenalan konsep yaitu

- a. guru memperlihatkan benda pos yang akan dikenalkan (misalnya surat, perangko, amplop, dan paket)
- b. guru kemudian bertanya kepada pembelajar "Ini apa?" Kalau pembelajar tidak merespon, maka guru memberitahukan "Ini surat; ini perangko; ini amplop; dan ini paket"
- c. pembelajar diminta mengingat konsep yang diperkenalkan oleh guru
- d. sesudah itu guru mengenalkan benda pos yang lain
- e. sesudah guru memperlihatkan semua benda, guru mengambil benda yang tadi sudah dikenalkan kepada pembelajar sambil bertanya "Ini apa?"
- f. pembelajar diminta menjawab apa yang diperlihatkan oleh guru.

Cara penggunaan benda pos untuk pelatihan struktur:

- a. guru mengenalkan pola struktur kalimat yang akan digunakan terlebih dahulu
- b. sesudah struktur kalimat diajarkan, pembelajar diminta membuat kalimat (kalimat tanya maupun kalimat pernyataan) berdasarkan benda pos yang dilihatnya.

4.3.2.1.3 *Dialog Grid*

Dialog grid digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaan *dialog grid* yaitu

- a. ada dua buah kartu berpasangan yang masing-masing berisi gambar macam-macam aktivitas
- b. guru memberikan satu kartu untuk pembelajar dan satu kartu lagi untuk guru
- c. pembelajar dan guru diminta membuat percakapan (dialog) sesuai dengan gambar yang ada di dalam *dialog grid*.

4.3.2.1.4 *Flash Card*

Flash card digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaan *flash card* dalam pembelajaran BIPA yaitu

- a. pertama guru memberikan instruksi mengenai pola kalimat apa yang harus disusun oleh pembelajar

- b. perlu dicatat bahwa pola kalimat yang hendak dilatihkan itu adalah pola kalimat yang sudah dikuasai oleh pembelajar atau pola kalimat yang sudah diajarkan
- c. guru mempertunjukkan *flash card* kepada pembelajar
- d. sesudah pembelajar melihat *flash card*, pembelajar diminta merespon dengan kalimat yang polanya sudah ditetapkan sebelumnya dan kalimat tersebut harus sesuai dengan gambar yang ada di dalam *flash card* tersebut
- e. sesudah itu, pembelajar mempertunjukkan *flash card* yang lain kepada guru dan guru merespon dengan pola kalimat yang sudah ditetapkan
- f. kegiatan ini dilakukan secara bergantian dan terus-menerus sampai *flash card* dalam satu set habis.

4.3.2.1.5 Gambar Seri

Gambar seri dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta digunakan untuk pelatihan struktur. Pembelajar diminta membuat kalimat dengan pola struktur kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan satu set gambar kepada pembelajar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita.
- b. Guru kemudian memberikannya kepada pembelajar, tetapi sebelum diberikan guru mengacak kartu tersebut terlebih dahulu.

- c. Guru meminta pembelajar untuk menyusun kartu yang sudah diacak tersebut menjadi susunan yang benar (menjadi rangkaian cerita).
- d. Sesudah menyusun dengan benar, pembelajar diminta membahasakan rangkaian cerita tersebut dengan pola kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu baik secara tertulis maupun secara lisan.
- e. Guru kemudian mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan maupun ditulis oleh pembelajar.

4.3.2.1.6 *Info Gap*

Info gap digunakan untuk melatih struktur kalimat dalam bahasa Indonesia. Cara penggunaannya dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Ada dua kartu, satu kartu berisi informasi yang lengkap dan kartu yang lain berisi informasi yang tidak lengkap.
- b. Guru memberikan kartu yang tidak lengkap kepada pembelajar.
- c. Pembelajar diminta melengkapi bagian yang tidak lengkap dengan cara bertanya kepada guru dengan struktur kalimat yang sudah diajarkan.
- d. Pembelajar menulis bagian yang tidak lengkap tersebut.
- e. Kalau semua informasi sudah lengkap kemudian bergantian, guru memberikan informasi yang lengkap kepada pembelajar dan guru memegang kartu yang tidak lengkap.

- f. Guru bertanya kepada pembelajar untuk melengkapi bagian yang tidak lengkap tersebut. Pembelajar menjawab semua pertanyaan guru berkaitan dengan isi kartu tersebut.

4.3.2.1.7 Jam

Jam digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur. Penggunaan jam untuk pengenalan konsep adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan jam (bisa jam nyata maupun jam tiruan).
- b. Guru kemudian memutar jarum panjang dan jarum pendek, misalnya jarum pendek di angka enam dan jarum panjang di angka dua belas (06.00). Guru kemudian bicara “Jam enam tepat”.
- c. Guru mempertunjukkan lagi jam dengan jarum pendek di angka tujuh dan jarum panjang di angka dua belas (07.00), kemudian guru bicara “Jam tujuh tepat”.
- d. Kemudian guru mempertunjukkan jam dengan jarum pendek di angka sembilan dan jarum panjang di angka dua belas (09.00), kemudian guru bertanya “Jam berapa?”
- e. Pembelajar diminta menjawab.
- f. Apabila konsep “tepat” sudah dikuasai oleh pembelajar, kemudian guru mempertunjukkan jam dengan jarum panjang di angka sepuluh dan jarum pendek di angka delapan (08.50). Kemudian guru bicara “Jam sembilan kurang sepuluh menit”.

- g. Guru membuat contoh lagi dengan jarum panjang di angka sembilan dan jarum pendek di angka sembilan (09.45). Kemudian guru bicara “Jam sepuluh kurang lima belas menit atau seperempat”.
- h. Hal yang sama juga dilakukan ketika guru menjelaskan konsep “lebih (jam sepuluh lebih seperempat atau 10.15) dan konsep “setengah” (setengah sepuluh atau 09.30).
- i. Hal ini dilakukan terus sampai pembelajar mengerti dengan benar konsep jam/waktu di dalam bahasa Indonesia.

Penggunaan jam untuk pelatihan struktur dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan jam dengan jarum panjang di angka dua belas dan jarum pendek di angka enam (06.00), kemudian guru membuat kalimat “Jam enam pagi saya bangun. Jam berapa Anda bangun?”
- b. Pembelajar diminta menjawab pertanyaan guru.
- c. Kalau pembelajar sudah mengerti kemudian pembelajar diminta membuat pertanyaan kepada guru dengan konsep jam dan dengan cara yang sama.

4.3.2.1.8 Kartu Gambar/Foto

Kartu gambar/foto digunakan untuk pengenalan konsep, pelatihan struktur, dan penubian konsep dan struktur. Cara penggunaan kartu gambar/foto untuk pengenalan konsep yaitu

- a. guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar

- b. guru memberitahukan nama gambar/aktivitas yang ada di dalam kartu dengan mengucapkannya
- c. guru meminta pembelajar untuk mengucapkan kembali apa yang diucapkan oleh guru berkaitan dengan isi kartu
- d. demikian seterusnya sampai kartu habis dan pembelajar mengetahui nama-nama gambar/aktivitas yang ada di dalam gambar.

Cara penggunaan media gambar/foto untuk pelatihan struktur adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar.
- b. Guru membuat kalimat dalam bahasa Indonesia (kalimat tanya maupun pernyataan) dengan pola kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu.
- c. Kemudian guru meminta pembelajar untuk mengambil kartu dan membuat kalimat dengan cara yang sama tetapi dengan kartu gambar/foto yang berbeda.

Cara penggunaan media gambar/foto untuk penubian konsep dan struktur adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar diminta mengambil satu kartu gambar/foto dari banyak kartu gambar/foto.
- b. Pembelajar diminta memberitahukan kepada guru apa isi dari kartu gambar/foto tersebut.
- c. Sesudah itu pembelajar diminta membuat kalimat dari kartu gambar tersebut.

- d. Hal tersebut dilakukan secara terus menerus sampai kartu habis dan pembelajar benar-benar mengetahui konsep dan struktur kalimat yang digunakannya.

4.3.2.1.9 Kartu Kata

Kartu kata digunakan untuk pelatihan pengucapan (biasanya kartu kata digunakan pada waktu awal pembelajar belajar bahasa). Dalam penggunaannya, pembelajar tidak harus tahu arti dari kata yang diucapkannya tersebut karena fokusnya pembelajar dapat mengucapkan dengan benar apa yang tertulis dalam kartu kata. Cara penggunaan kartu kata untuk pelatihan pengucapan adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan kartu kata kepada pembelajar.
- b. Guru meminta pembelajar membaca dengan keras kata yang ada di dalam kartu kata tersebut.
- c. Kalau pengucapan pembelajar benar, maka diteruskan dengan kartu kata yang lain.
- d. Kalau pengucapan pembelajar salah, maka guru membetulkannya dan sesudah itu guru meminta pembelajar membaca lagi dengan benar.
- e. Dengan cara yang sama kegiatan ini dilakukan secara terus menerus sampai kartu kata habis.

4.3.2.1.10 Kartu Angka

Kartu angka dalam pembelajaran BIPA digunakan untuk pengenalan konsep angka dalam bahasa Indonesia. Cara penggunaan kartu angka adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan kartu yang berisi angka-angka kepada pembelajar.
- b. Masing-masing kartu berisi satu angka.
- c. Guru kemudian berbicara apa yang tertera di dalam kartu, misalnya di dalam kartu terdapat angka satu kemudian guru berbicara “Satu”.
- d. Pembelajar diminta mengulangi dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru.
- e. Guru melanjutkan dengan kartu yang lain, misalnya kartu tersebut berisi angka dua dan angka tiga.
- f. Guru kemudian berbicara lagi “Dua; Tiga”.
- g. Pembelajar diminta mengulangi dan mengingat lagi apa yang diucapkan oleh guru.
- h. Dengan cara yang sama guru melatih sampai pembelajar benar-benar mengerti konsep dan pengucapan angka-angka dalam bahasa Indonesia.

Penggunaan kartu angka untuk pelatihan struktur adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan angka di dalam gambar rumah dengan berbicara “Nomor rumah saya 3, nomor rumah Anda berapa?”
- b. Kemudian pembelajar di minta merespon pertanyaan guru.
- c. Guru kemudian bertanya lagi “Nomor telepon saya (0274) 4445445, nomor telepon Anda berapa?”

- d. Pembelajar diminta merespon kembali apa yang ditanyakan oleh guru.
- e. Pembelajar kemudian diminta bertanya kepada guru maupun orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta dengan struktur kalimat sama persis yang diucapkan oleh guru.

4.3.2.1.11 Kartu Huruf

Kartu huruf digunakan untuk pengenalan konsep huruf-huruf dalam bahasa Indonesia. Cara penggunaan kartu huruf adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan kartu yang berisi huruf kepada pembelajar.
- b. Guru kemudian berbicara “A, B, C, D, E, F” dalam bahasa Indonesia.
- c. Pembelajar diminta mengulangi dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru.
- d. Guru melanjutkan dengan kartu yang lain, misalnya F, G, H, I, J.
- e. Guru kemudian berbicara lagi “F, G, H, I, J” dalam bahasa Indonesia.
- f. Pembelajar diminta mengulangi dan mengingat lagi apa yang diucapkan oleh guru.
- g. Dengan cara yang sama guru melatih sampai pembelajar benar-benar mengerti pengucapan semua huruf-huruf dari A sampai Z dalam bahasa Indonesia.

4.3.2.1.12 Kartun

Kartun digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur. Pada dasarnya penggunaan kartun untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta sama dengan penggunaan media kartu gambar/foto. Perbedaannya hanya pada jenis gambarnya saja.

Penggunaan kartun untuk pengenalan konsep dalam pembelajaran BIPA yaitu

- a. guru memperlihatkan kartu yang berisi kartun kepada pembelajar
- b. guru memberitahukan nama atau aktivitas yang ada di dalam kartu
- c. guru meminta pembelajar untuk mengucapkan dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru berkaitan dengan isi kartu
- d. demikian seterusnya sampai kartu kartun habis dan pembelajar mengetahui nama-nama gambar/aktivitas yang ada di dalam kartu berisi kartun.

Cara penggunaan media kartun untuk pelatihan struktur yaitu

- a. guru memperlihatkan kartu yang berisi kartun kepada pembelajar
- b. guru membuat kalimat dalam bahasa Indonesia (kalimat tanya maupun pernyataan) berdasarkan gambar kartun yang ada di dalam kartu
- c. kemudian guru meminta pembelajar untuk mengambil kartu yang lain dan membuat kalimat dengan cara yang sama tetapi dengan kartu yang berisi kartun yang berbeda.

Cara penggunaan media kartun untuk penubian konsep dan struktur yaitu

- a. pembelajar diminta mengambil satu kartu yang berisi kartun

- b. pembelajar diminta memberitahukan kepada guru apa isi dari kartu kartun tersebut
- c. sesudah itu pembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan isi kartun tersebut dengan pola kalimat yang sudah ditetapkan
- d. hal tersebut dilakukan secara terus menerus sampai kartu kartun habis dan pembelajar benar-benar mengetahui konsep dan struktur kalimat yang digunakannya.

4.3.2.1.13 Kalender

Kalender digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur.

Penggunaan kalender untuk pengenalan konsep adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan kalender (misalnya guru memperlihatkan kalender bulan Januari 2007).
- b. Kemudian guru bicara ‘Sekarang hari Senin tanggal enam bulan Januari, besok hari Selasa tanggal tujuh bulan Januari, besok lusa hari Rabu tanggal delapan bulan Januari, tiga hari lagi hari Kamis bulan Januari, empat hari lagi hari Jumat bulan Januari’ demikian terus sampai hari Minggu.
- c. Guru kemudian memperlihatkan kalender lagi (misalnya bulan Februari 2007) kemudian guru bicara dengan cara yang sama seperti cara b.
- d. Guru memperlihatkan kalender (misalnya bulan Maret 2007), kemudian guru meminta pembelajar bicara atau mendeskripsikan seperti yang dilakukan oleh guru.

- e. Demikian terus menerus sampai konsep “hari, tanggal, dan tahun” dimengerti oleh pembelajar.

Penggunaan media kalender untuk pengenalan struktur.

- a. Guru bicara ‘Sekarang hari Senin tanggal delapan, saya berangkat ke Puri ILP jam 08.00’.
- b. Pembelajar diminta membuat kalimat yang sama tetapi dengan situasi pembelajar (sebelumnya nama-nama aktivitas sudah dikenalkan terlebih dahulu melalui media kartu gambar/foto).

4.3.2.1.14 Peta dan Maket

Peta dan maket digunakan untuk pengenalan konsep direksi dan pelatihan struktur. Penggunaan peta dan maket untuk pengenalan konsep adalah sebagai berikut.

- a. Guru memberikan peta atau maket kepada pembelajar.
- b. Guru memberi tahu simbol-simbol yang ada di dalam peta atau maket misalnya: perempatan, pertigaan, belok kanan, belok kiri, lampu merah, jalan terus.
- c. Pembelajar diminta menirukan yang diucapkan oleh guru.
- d. Pembelajar juga diminta mengingat konsep yang sudah diucapkan.
- e. Kegiatan ini dilakukan secara terus menerus sampai pembelajar benar-benar mengerti konsep-konsep tersebut.

Penggunaan peta dan maket untuk pelatihan struktur adalah sebagai berikut.

- a. Sesudah pembelajar tahu semua konsep-konsepnya, guru kemudian membuat kalimat berdasarkan konsep. Contoh kalimatnya
Q: “Dari Puri ILP ke Malioboro lewat mana?”
A: “Anda jalan terus sampai perempatan, kalau sudah sampai belok kanan dan jalan terus sampai lampu merah”.
- b. Pembelajar diminta membuat kalimat dengan cara yang sama seperti yang dibuat oleh guru.

4.3.2.1.15 Sketsa

Sketsa dalam pembelajaran BIPA di *level beginner* digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Sesudah semua konsep atau kosa kata diajarkan dan dilatihkan, guru kemudian memberikan sketsa kepada pembelajar.
- b. Pembelajar diminta mendeskripsikan sketsa yang diberikan oleh guru.
- c. Guru mengoreksi apabila pembelajar melakukan kesalahan dalam mendeskripsikan sketsa.

4.3.2.1.16 Benda Nyata: uang, kursi, meja, komputer, lampu, pintu, jendela, sepeda motor, mobil, pohon, gelas, piring, sendok, garpu

Benda nyata digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur.

Penggunaan benda nyata untuk pengenalan konsep yaitu

- a. guru memperlihatkan kepada pembelajar benda tersebut, misalnya meja
- b. guru berbicara “Ini meja”
- c. pembelajar diminta menirukan dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru
- d. guru menunjuk benda yang lain, misalnya “Itu mobil”
- e. pembelajar diminta menirukan lagi
- f. sesudah itu pembelajar diminta bertanya “Itu apa?” sambil menunjuk benda nyata yang ada di sekitar Puri ILP Yogyakarta
- g. guru menjawab apa yang ditanyakan oleh pembelajar
- h. demikian seterusnya sampai pembelajar mengerti dan mengingat nama-nama benda yang diperlihatkan oleh guru ataupun ditanyakan oleh pembelajar.

Penggunaan benda nyata untuk pelatihan struktur kalimat yaitu: pembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan benda yang dilihatnya dengan struktur-struktur kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu. Contohnya: “Ini mobil siapa?” Kalimat bisa pertanyaan maupun pernyataan.

4.3.2.1.17 Benda Nyata: makanan dan minuman

Benda nyata makanan dan minuman digunakan untuk pengenalan konsep “rasa” dan pelatihan struktur. Benda nyata makanan yang biasa digunakan yaitu garam, gula, cuka, sambal dan cabai. Benda nyata minuman yang biasa digunakan yaitu air putih, kopi, dan teh. Cara penggunaannya untuk pengenalan konsep yaitu

- a. guru memperlihatkan benda nyata makanan, misalnya garam
- b. pembelajar diminta memakan garam tersebut
- c. sesudah pembelajar memakan garam, kemudian guru berbicara “Rasanya asin”
- d. guru memperlihatkan benda nyata makanan yang lain, misalnya gula
- e. pembelajar diminta memakan gula tersebut
- f. sesudah pembelajar memakan gula, guru berbicara “Rasa gula manis”
- g. pembelajar diminta mengingat konsep “rasa” dalam bahasa Indonesia
- h. demikian seterusnya sampai konsep “rasa” di dalam bahasa Indonesia dikuasai oleh pembelajar.

Penggunaan benda nyata makanan dan minuman untuk pelatihan struktur.

- a. Sesudah guru mengajarkan pola-pola kalimatnya, guru kemudian berbicara “Apakah Anda suka rasa manis?”
- b. Pembelajar diminta menjawab pertanyaan guru.
- c. Kemudian guru bertanya lagi “Apakah Anda suka rasa pedas?”
- d. Kemudian pembelajar diminta menjawab lagi. Sesudah pembelajar menjawab, pembelajar diminta bertanya kepada guru atau orang di sekitar

Puri ILP Yogyakarta tentang topik “rasa” dengan struktur kalimat yang sudah diajarkan.

4.3.2.1.18 Model Tiruan (*mock up*)

Model tiruan (*mock up*) digunakan untuk pengenalan konsep, pelatihan struktur, dan penubian konsep dan struktur. Model tiruan yang digunakan terdiri dari model tiruan buah, model tiruan binatang, model tiruan uang, dan model tiruan alat transportasi.

Penggunaan model tiruan (*mock up*) untuk pengenalan konsep adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan model tiruan kepada pembelajar, misalnya model tiruan buah jeruk.
- b. Guru kemudian bicara “Ini jeruk”.
- c. Pembelajar diminta menirukan dan mengingat apa yang diucapkan dan diperlihatkan oleh guru.
- d. Kemudian dengan cara yang sama guru mengenalkan semua model-model tiruan yang ada.

Penggunaan model tiruan (*mock up*) untuk pelatihan struktur

- a. Guru memperlihatkan model tiruan kepada pembelajar, misalnya buah pisang.
- b. Pembelajar diminta membuta kalimat berdasarkan model tiruan tersebut dengan struktur-struktur kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu.

Misalnya “Berapa harga pisang satu kilo?” Kalimat bisa pertanyaan maupun pernyataan.

Penggunaan benda tiruan (*mock up*) untuk penubian konsep dan struktur

Biasanya untuk penubian struktur bisa dilakukan dengan cara *role play* atau bermain peran. Guru berpura-pura menjadi penjual dan pembelajar berpura-pura menjadi pembeli, kemudian pembelajar dan guru melakukan kegiatan jual beli berdasarkan model-model tiruan tersebut. Ketika melakukan dialog pembelajar harus menggunakan kalimat yang strukturnya sudah diajarkan.

4.3.2.1.19 Permainan

4.3.2.1.19.1 Ular tangga

Dalam pembelajaran BIPA kelas *beginner* di Puri ILP Yogyakarta, ular tangga digunakan untuk *review* konsep angka. Peralatan yang digunakan yaitu papan ular tangga yang berisi macam-macam angka, dadu, dan pion. Cara penggunaannya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Masing-masing pemain mengambil pion.
- b. Pemain pertama mengocok dadu, kemudian menjalankan pion tersebut sesuai dengan jumlah nomor yang tertera pada dadu.
- c. Sesudah menjalankan pion, pemain tersebut diminta mengucapkan dengan keras angka yang tertera di dalam kotak tempat pion berhenti.
- d. Kemudian bergantian dengan pemain yang lain dengan cara yang sama.
- e. Kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sampai salah satu pemain menjadi pemenang (sampai urutan teratas).

4.3.2.1.19.2 Ludo

Ludo adalah permainan sejenis ular tangga. Peralatan yang digunakan yaitu papan ludo, dadu, pion, dan kartu yang terdiri dari empat warna. Setiap kartu berisi perintah tersendiri, misalnya kartu berwarna kuning berisi daftar kata-kata kalau pemain mengambil kartu tersebut maka pemain harus membuat kalimat berdasarkan kata tersebut. Kartu kedua berwarna merah. Kartu ini berisi kata-kata yang tersusun secara acak (tidak dalam struktur kalimat yang benar). Apabila pemain mendapatkan kartu ini maka pemain harus menyusun kata-kata tersebut menjadi kalimat dengan pola struktur yang benar. Kartu ketiga berwarna biru. Kartu ini berisi daftar pertanyaan, kalau pemain mendapatkan kartu ini maka pemain tersebut harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di dalam kartu. Kartu keempat berwarna hijau. Di dalam kartu ini berisi daftar jawaban, kalau pemain mendapatkan kartu ini maka pemain harus membuat pertanyaan yang sesuai dengan jawaban yang ada di dalam kartu.

Ludo digunakan untuk *review* semua struktur kalimat yang diajarkan pada *level beginner*. Cara penggunaan permainan ini dalam pembelajaran BIPA di kelas adalah sebagai berikut.

- a. Pemain pertama mengocok dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan jumlah nomor yang tertera di dalam dadu (seperti bermain ular tangga).
- b. Apabila pion berhenti di kotak ludo warna kuning, maka pemain tersebut harus mengambil kartu berwarna kuning dan membuat kalimat

berdasarkan kata yang ada di dalam kartu (aktivitas pemain tergantung perintah di dalam masing-masing kartu berwarna).

- c. Pemain yang lain bergantian mengocok dadu kemudian melakukan aktivitas yang sama seperti di atas.
- d. Permainan berhenti kalau salah satu pemain sampai di kotak ludo paling akhir (pemenang).
- e. Dalam permainan ludo, guru berfungsi sebagai pengontrol apabila pembelajar melakukan kesalahan dalam membuat struktur kalimat maupun dalam pengucapan kata.

4.3.2.1.19.3 Kuartet

Kuartet digunakan untuk *review* konsep. Kuartet terdiri dari satu set kartu yang berisi lebih kurang empat puluh kartu. Kartu-kartu tersebut berisi gambar barang-barang yang berbeda (seperti: mobil, payung, tas, topi, dan lain-lain) dan setiap kartu terdapat empat gambar yang sama. Tugas pemain adalah mengelompokkan empat kartu tersebut berdasarkan kesamaannya.

Cara penguasaan permainan tersebut dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Kartu dikocok terlebih dahulu kemudian dibagikan kepada pemain (setiap pemain mendapat empat, delapan, atau lebih kartu) dan sisa kartu di taruh di tengah untuk *central* kartu.
- b. Masing-masing pemain berusaha mengelompokkan kartu-kartu tersebut menjadi empat gambar yang sama.

- c. Kalau pemain tidak punya gambar, maka pemain dapat bertanya apakah lawan main punya gambar yang diminta atau tidak. Kalau tidak maka pemain mencari di kartu-kartu yang menjadi *central*.
- d. Kemudian pemain yang lain bertanya dengan cara yang sama.
- e. Setiap bertanya pemain harus menggunakan struktur kalimat yang sudah diajarkan.
- f. Pemenangnya adalah pemain yang jumlah kartun yang sama (kuartet) paling banyak.

4.3.2.2 Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Intermediate* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

4.3.2.2.1 *White Board*

Sama halnya dengan penggunaan *white board* pada *level beginner*, pada *level intermediate* penggunaan *white board* sangat bergantung kepada kreativitas guru di kelas. Kalau tidak digunakan dalam pembelajaran maka *white board* tidak dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. *White board* digunakan untuk menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur kalimat, menggambar, maupun membuat sketsa.

4.3.2.2.2 Brosur

Brosur digunakan untuk pelatihan struktur. Sebelum brosur digunakan sebagai media pembelajaran BIPA, pertama-tama pembelajar sudah diajarkan terlebih dahulu struktur-struktur kalimat yang harus digunakan. Cara penggunaan brosur adalah sebagai berikut.

- a. Guru memberikan beberapa macam brosur dari berbagai macam perusahaan ataupun instansi di luar Puri ILP Yogyakarta.
- b. Guru meminta pembelajar memilih salah satu brosur tersebut.
- c. Guru dan pembelajar bermain peran (*role play*). Guru meminta pembelajar mengajak guru atau orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta untuk pergi ke tempat yang dirujuk oleh brosur yang dipilih oleh pembelajar. Ketika mengajak, pembelajar harus menggunakan struktur kalimat yang sudah diajarkan sebelumnya.
- d. Kalau sudah selesai, kemudian bergantian, guru yang mengajak pembelajar untuk pergi ke tempat yang dirujuk oleh brosur. Pembelajar harus merespon ajakan guru dengan menggunakan struktur kalimat dalam bahasa Indonesia yang sudah diajarkan.

4.3.2.2.3 *Flash Card*

Penggunaan *flash card* dalam pembelajaran BIPA di *level intermediate* sama dengan penggunaan *flash card* di *level beginner* yaitu untuk pelatihan struktur. Cara penggunaannya pun sama, yang berbeda hanyalah isi dari *flash card* tersebut. Cara penggunaan *flash card* dalam pembelajaran BIPA yaitu

- a. pertama-tama guru memberikan instruksi mengenai pola kalimat apa yang harus disusun oleh pembelajar
- b. perlu dicatat bahwa pola kalimat yang hendak dilatihkan itu adalah pola kalimat yang sudah dikuasai oleh pembelajar atau pola kalimat yang sudah diajarkan

- c. guru mempertunjukkan *flash card* kepada pembelajar
- g. sesudah pembelajar tersebut melihat *flash card*, pembelajar diminta merespon dengan kalimat yang polanya sudah ditetapkan sebelumnya dan kalimat tersebut harus sesuai dengan gambar yang ada di dalam *flash card*
- h. sesudah itu, kemudian pembelajar mempertunjukkan *flash card* yang lain kepada guru dan guru meresponnya dengan membuat kalimat yang pola strukturnya sudah ditetapkan tersebut
- i. kegiatan ini dilakukan secara bergantian dan terus-menerus sampai *flash card* dalam satu set habis.

4.3.2.2.4 Gambar Seri

Gambar seri digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaan gambar seri dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP untuk *level intermediate* sama dengan cara penggunaan gambar seri untuk *level beginner*. Perbedaannya hanyalah pada isi gambarnya saja. Cara penggunaannya adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan satu set gambar kepada pembelajar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita.
- b. Guru kemudian memberikannya kepada pembelajar, tetapi sebelum diberikan kepada pembelajar guru mengacak kartu tersebut terlebih dahulu.
- c. Guru meminta pembelajar untuk menyusun kartu yang sudah diacak tersebut menjadi susunan yang benar (menjadi rangkaian cerita).

- d. Sesudah menyusun dengan benar, pembelajar diminta membahasakan rangkaian cerita tersebut dengan pola kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu.
- e. Guru kemudian mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan maupun ditulis oleh pembelajar.

4.3.2.2.5 *Info Gap*

Info gap digunakan untuk melatih struktur kalimat dalam bahasa Indonesia. Cara penggunaannya dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Ada dua kartu, satu kartu berisi informasi yang lengkap dan kartu yang lain berisi informasi yang tidak lengkap.
- b. Guru memberikan kartu yang tidak lengkap kepada pembelajar.
- c. Pembelajar diminta melengkapi bagian yang tidak lengkap dengan cara bertanya kepada guru dengan struktur kalimat yang sudah diajarkan.
- d. Kalau semua informasi sudah lengkap kemudian bergantian, guru memberikan informasi yang lengkap kepada pembelajar dan guru memegang kartu yang tidak lengkap.
- e. Kemudian guru bertanya kepada pembelajar untuk melengkapi bagian yang tidak lengkap dan pembelajar menjawab semua pertanyaan guru berkaitan dengan isi kartu tersebut.

4.3.2.2.6 Kartu Gambar/Foto

Kartu gambar/foto digunakan untuk pengenalan konsep dan pelatihan struktur. Yang berbeda dengan *level beginner* adalah isi kartu gambar/foto dan penggunaannya pada pelatihan struktur. Cara penggunaan kartu gambar/foto untuk pengenalan konsep yaitu

- a. guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar
- b. guru memberitahu nama gambar/aktivitas yang ada di dalam kartu gambar/foto dengan mengucapkannya
- c. guru meminta pembelajar untuk mengucapkan dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru berkaitan dengan isi kartu
- d. demikian seterusnya sampai kartu habis dan pembelajar mengetahui nama-nama gambar/aktivitas yang ada di dalam gambar.

Cara penggunaan media gambar untuk pelatihan struktur adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar.
- b. Guru meminta pembelajar mendeskripsikan isi dari kartu gambar/foto tersebut.
- c. Guru mengoreksi apabila ada kesalahan dari pembelajar, baik kesalahan pengucapan maupun kesalahan pola struktur kalimat.

4.3.2.2.7 Kartu Kalimat

Kartu kalimat digunakan untuk pelatihan struktur. Dalam pembelajaran BIPA *level intermediate* kartu kalimat berisi beberapa kata yang disusun secara acak atau tidak dalam struktur yang benar (*word order*). Cara penggunaan kartu kalimat adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar diberi kartu kalimat yang berisi beberapa kata yang susunannya tidak benar.
- b. Pembelajar diminta memperbaiki susunan kata tersebut menjadi sebuah kalimat yang benar pola stukturanya.
- c. Pembelajar diminta memberitakukan struktur kalimat yang sudah dibuat.
- d. Apabila struktur yang dibuat oleh pembelajar benar, maka dilanjutkan dengan kartu kalimat yang lain dengan cara yang sama.
- e. Apabila struktur kalimat salah, guru memberitahukan kesalahannya dan meminta pembelajar untuk mencoba memperbaikinya.

4.3.2.2.8 Kartu Undangan

Kartu undangan digunakan untuk pelatihan struktur. Sebelum kartu undangan digunakan sebagai media pembelajaran BIPA, pertama-tama pembelajar diajarkan terlebih dahulu struktur-struktur kalimat yang harus digunakan. Cara penggunaan kartu undangan tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Guru memberikan beberapa macam kartu undangan (bisa undangan pernikahan, undangan pesta, undangan makan malam) kepada pembelajar.
- b. Guru meminta pembelajar memilih salah satu kartu undangan tersebut.

- c. Guru dan pembelajar bermain peran (*role play*). Guru meminta pembelajar mengajak guru atau orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta untuk pergi ke acara yang ada di dalam kartu undangan yang dipilih pembelajar. Ketika mengajak, pembelajar harus menggunakan struktur kalimat yang sudah diajarkan sebelumnya.
- d. Kalau sudah selesai, kemudian bergantian guru yang mengajak pembelajar untuk pergi ke suatu acara yang ada di dalam kartu undangan. Pembelajar harus merespon ajakan guru dengan menggunakan struktur kalimat yang sudah diajarkan.

4.3.2.2.9 Kartun

Kartun digunakan untuk pengenalan konsep. Cara penggunaan kartun dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP adalah sebagai berikut.

- a. Guru menunjukkan kartun kepada pembelajar.
- b. Guru memberi tahu pembelajar mengenai isi atau konsep dalam kartun.
- c. Pembelajar diminta mengingat isi atau konsep tersebut.
- d. Guru dan pembelajar melakukan aktivitas tanya jawab berdasarkan isi atau konsep yang ada di dalam kartun tersebut. Contohnya kartun berisi konsep ekspresi orang marah, maka guru dapat bertanya “Kapan Anda merasa marah?” dan pembelajar diminta menjawab. Sesudah itu pembelajar diminta bertanya menggunakan konsep yang ada di dalam kartun.

4.3.2.2.10 Sketsa

Sketsa digunakan untuk pengenalan konsep. Contoh penggunaan sketsa dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP adalah sebagai berikut.

- a. Guru memperlihatkan sketsa kepada pembelajar.
- b. Guru kemudian memberitahu pembelajar isi aktivitas maupun konsep yang ada di dalam sketsa.
- c. Pembelajar diminta mengingat konsep dalam sketsa tersebut.
- d. Sesudah itu, pembelajar dan guru melakukan tanya jawab maupun berdiskusi berkaitan dengan isi sketsa.

4.3.2.2.11 Slide

Slide dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta digunakan untuk pelatihan struktur. Penggunaan *slide* dalam pembelajaran BIPA ada dua cara.

Cara pertama

- a. Guru memberikan pengantar mengenai isi dari *slide* yang akan dilihat.
- b. Guru dan pembelajar melihat isi *slide* tersebut sampai selesai dengan seksama.
- c. Sesudah *slide* selesai dilihat, pembelajar diminta membahasakan apa yang dilihatnya tersebut (dapat secara tertulis maupun secara lisan).
- d. Guru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajar.

Cara kedua

- a. Guru memberikan pengantar mengenai isi dari *slide* yang akan dilihat.

- b. Guru dan pembelajar melihat isi *slide* tersebut perbagian (misalnya setiap lima menit *slide* dihentikan).
- c. Pembelajar diminta membahasakan apa yang dilihatnya tersebut (dapat tertulis maupun secara lisan).
- d. Guru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajar.
- e. Kalau tidak ada masalah, kemudian pembelajar dan guru melanjutkan melihat isi *slide* berikutnya.
- f. Dengan cara yang sama, setiap lima menit atau perbagian guru menghentikan *slide* kemudian pembelajar diminta membahasakan isi *slide* tersebut.
- g. Apabila isi *slide* sudah dilihat semua, kemudian guru meminta pembelajar membahasakan secara keseluruhan isi dari *slide* tersebut.
- h. Guru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajar.

4.3.2.2.12 Artikel

Artikel digunakan untuk pelatihan struktur kalimat. Cara penggunaan artikel dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP yaitu

Cara pertama

- a. Guru memberikan artikel kepada pembelajar.
- b. Guru memberi prediksi kata-kata baru yang ada di dalam artikel tersebut.
- c. Guru dan pembelajar membahas kata-kata baru tersebut.

- d. Pembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan kata-kata baru tersebut.
- e. Sesudah kata-kata baru yang ada di dalam artikel dikuasai oleh pembelajar, pembelajar diminta membaca artikel tersebut perparagraf.
- f. Sesudah membaca satu paragraf pembelajar diminta menceritakan isi dari paragraf tersebut (*rettel*).
- g. Guru dan pembelajar membahas isi perparagraf tersebut.
- h. Sesudah itu pembelajar diminta melanjutkan membaca paragraf berikutnya sampai selesai.
- i. Dengan cara yang sama, setiap paragraf pembelajar diminta menceritakan isi paragraf tersebut.
- j. Sesudah semua paragraf dibaca, pembelajar diminta menceritakan secara keseluruhan isi artikel tersebut dengan bahasa pembelajar.
- k. Pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi paragraf tersebut.

Cara kedua

- a. Guru memberikan artikel kepada pembelajar.
- b. Guru meminta pembelajar membaca atikel tersebut (dapat perparagraf maupun secara keseluruhan).
- c. Guru bertanya apakah pembelajar ada masalah dengan artikel tersebut (masalah dapat berupa kata baru atau pola struktur kalimat).
- d. Kalau ada masalah kemudian guru mencoba menjelaskan kepada pembelajar apa yang menjadi permasalahan.
- e. Kalau sudah tidak ada masalah, guru meminta pembelajar menceritakan isi paragraf tersebut dengan kata-kata pembelajar (*rettel*).

- f. Sesudah itu guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi paragraf.

4.3.2.3 Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Advanced* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

4.3.2.3.1 *White Board*

Tidak berbeda dengan penggunaan *white board* pada *level beginner* dan *intermediate*, pada *level advanced* pun penggunaan *white board* sangat bergantung kreativitas guru. Penggunaan *white board* biasanya untuk menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur, menggambar, maupun membuat skema.

4.3.2.3.2 Gambar Seri

Gambar seri digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaan gambar seri dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta untuk *level advanced* adalah sebagai berikut.

- a. Guru mempertunjukkan gambar seri kepada pembelajar. Gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita.
- b. Guru kemudian memberikannya kepada pembelajar.
- c. Guru meminta pembelajar membahasakan rangkaian cerita tersebut dengan menggunakan kata-kata berafik.
- d. Guru kemudian mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan maupun ditulis oleh pembelajar.

4.3.2.3.3 Kartu Gambar/Foto

Kartu gambar/foto digunakan untuk pelatihan struktur. Cara penggunaan kartu gambar/foto untuk pelatihan struktur yaitu

- a. guru memperlihatkan kartu yang berisi gambar/foto aktivitas
- b. pembelajar diminta memberitahukan kepada guru tentang isi gambar/foto tersebut
- c. kalau pembelajar salah, maka guru membenarkannya
- d. kalau pembelajar benar mengatakan apa isi gambar tersebut, kemudian guru meminta pembelajar membuat kalimat berdasarkan gambar tersebut atau mendeskripsikan gambar tersebut.

4.3.2.3.4 Artikel

Artikel digunakan untuk pelatihan struktur kalimat. Cara penggunaan artikel dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta yaitu

Cara pertama

- a. Guru memberikan artikel kepada pembelajar.
- b. Guru memberi prediksi kata-kata baru yang ada di dalam artikel tersebut.
- c. Guru dan pembelajar membahas kata-kata baru tersebut.
- d. Sesudah kata-kata baru yang ada di dalam artikel dikuasai oleh pembelajar, pembelajar diminta membaca artikel tersebut perparagraf.
- e. Guru dan pembelajar membahas isi perparagraf tersebut.
- f. Sesudah itu pembelajar diminta melanjutkan membaca paragraf berikutnya sampai habis dengan cara yang sama.

- g. Sesudah semua paragraf dibaca, pembelajar diminta membahasakan isi artikel tersebut dengan bahasa pembelajar.
- h. Guru memberikan daftar pertanyaan berkaitan dengan isi artikel dan pembelajar diminta menjawabnya.
- i. Pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi artikel tersebut.

Cara kedua

- a. Guru memberikan artikel kepada pembelajar.
- b. Guru meminta pembelajar membaca artikel tersebut (pembelajar dapat membaca perparagraf maupun secara keseluruhan).
- c. Kemudian guru bertanya apakah pembelajar ada masalah dengan artikel tersebut (masalah dapat berupa kata baru maupun struktur kalimat).
- d. Kalau ada masalah kemudian guru mencoba menjelaskan kepada pembelajar apa yang menjadi permasalahan tersebut.
- e. Kalau sudah tidak ada masalah guru meminta pembelajar menceritakan isi paragraf tersebut dengan kata-kata pembelajar (*rettel*).
- f. Guru memberikan daftar pertanyaan berkaitan dengan isi artikel dan pembelajar diminta menjawabnya.
- g. Sesudah itu guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi paragraf.

4.3.2.3.5 Permainan: Ular tangga

Dalam pembelajaran BIPA kelas *advanced* di Puri ILP Yogyakarta ular tangga digunakan untuk *review* afiksasi. Peralatan yang digunakan yaitu papan

ular tangga (yang setiap kotaknya berisi kata), dadu, dan pion. Cara penggunaannya dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Masing-masing pemain mengambil pion.
- b. Pemain pertama mengocok dadu, kemudian menjalankan pion tersebut sesuai dengan jumlah nomor yang tertera pada dadu.
- c. Pemain harus membuat kata yang tertera pada kotak tersebut menjadi kata berafiks, contohnya kata “bom” maka pemain harus membuat kata tersebut dengan kata berafik seperti “mengebom”.
- d. Pemain diminta membuat kalimat berdasarkan kata bentukan yang dibuat.
- e. Kemudian bergantian dengan pemain yang lain dengan cara yang sama.
- f. Kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sampai salah satu pemain menjadi pemenang (sampai urutan teratas).

4.3.2.4 Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Intermediate* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

4.3.2.4.1 Kaset dan CD

Penggunaan kaset dan CD dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta pada dasarnya sama. Perbedaannya hanyalah pada perangkat kerasnya (*hardware*) saja. Kalau kaset perangkat kerasnya berupa *tape* sedangkan CD perangkat kerasnya berupa *CD/VCD Player*. Cara penggunaan kedua media tersebut dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP ada tiga cara. Cara pertama adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar langsung mendengarkan kaset tanpa ada komentar dari guru.

- b. Kemudian pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarnya tersebut (*rettel*).
- c. Kalau ada kesalahan guru membetulkannya.
- d. Sesudah itu guru memberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan isi dari cerita atau dialog yang didengar oleh pembelajar.
- e. Pembelajar diminta untuk menjawabnya.
- f. Di akhir kegiatan pembelajaran, guru dan pembelajar berdiskusi berdasarkan topik yang didengarnya.

Cara kedua

- a. Pembelajar diberi sinopsis atau garis besar materi yang akan didengarnya.
- b. Kemudian pembelajar mendengarkan materi tersebut sampai selesai.
- c. Sesudah itu pembelajar diminta menceritakan kembali apa yang didengarnya (*rettel*).
- d. Kalau pembelajar salah dalam pengucapan maupun struktur kalimatnya, guru langsung membenarkannya.
- e. Sesudah itu guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi dari materi yang didengarnya tersebut.

Cara ketiga

- a. Pembelajar diberi prediksi kata baru dari materi yang akan didengarnya.
- b. Guru dan pembelajar membahas kata baru tersebut.
- c. Pembelajar diminta membuat kalimat dengan kata-kata baru tersebut.

- d. Sesudah prediksi kata baru dikuasai oleh pembelajar, pembelajar mulai mendengarkan tetapi tidak sampai selesai (setiap lima menit atau satu paragraf atau perbagian) dihentikan.
- e. Pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarnya (*rettel*) dengan kata-kata pembelajar dan dengan pola-pola kalimat yang sudah diajarkan.
- f. Pembelajar melanjutkan mendengarkan (dengan cara yang sama setiap lima menit atau satu paragraf dihentikan kemudian pembelajar diminta membahasakan kembali).
- g. Sesudah selesai mendengarkan semua, pembelajar diminta membahasakan secara keseluruhan.
- h. Pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi dari materi yang didengarnya.

4.3.2.5 Penggunaan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Advanced* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

4.3.2.5.1 Kaset dan CD

Penggunaan kaset dan CD dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta untuk *level advanced* pada dasarnya sama dengan penggunaan kaset dan CD dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta untuk *level intermediate*. Perbedaannya hanya ada beberapa aktivitas yang tidak sama ketika menggunakan kaset dan CD untuk *level intermediate*. Selain itu, materi yang didengarkan pada *level advanced* lebih sulit dan lebih kompleks. Penggunaan kaset dan CD untuk *level advanced* adalah sebagai berikut.

Cara pertama

- a. Pembelajar langsung mendengarkan rekaman tanpa ada komentar dari guru.
- b. Kemudian pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarkan tersebut (*rettel*).
- c. Kalau ada kesalahan guru membetulkannya.
- d. Sesudah itu guru memberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan isi dari materi yang didengarkannya tersebut.
- e. Pembelajar diminta menjawab daftar pertanyaan yang diajukan oleh guru.
- f. Pembelajar dan guru kemudian berdiskusi berkaitan dengan isi dari materi.

Cara kedua

- a. Pembelajar diberi sinopsis atau garis besar materi yang akan didengarnya.
- b. Kemudian pembelajar mendengarkan cerita tersebut sampai selesai.
- c. Sesudah itu pembelajar diminta menceritakan kembali apa yang didengarnya (*rettel*).
- d. Kalau pembelajar salah dalam pengucapan maupun struktur kalimatnya, guru langsung membenarkannya.
- e. Sesudah itu guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi dari cerita atau dialog yang didengarnya tersebut.

Cara ketiga

- a. Pembelajar diberi prediksi kata baru dari materi yang akan didengarnya.
- b. Guru dan pembelajar membahas prediksi kata baru tersebut.

- c. Sesudah prediksi kata baru dikuasai oleh pembelajar, pembelajar mulai mendengarkan.
- d. Ketika sudah setengahnya, kemudian kaset atau CD dihentikan.
- e. Pembelajar diminta melanjutkan cerita tersebut dengan versi pembelajar.
- f. Sesudah pembelajar selesai melanjutkan cerita, kemudian pembelajar melanjutkan mendengarkan kembali materi yang didengarnya tadi.
- i. Sesudah itu guru dan pembelajar berdiskusi membahas materi yang didengarnya.

Sebenarnya penggunaan media kaset atau CD dalam pembelajaran BIPA ada banyak variasi, semuanya itu tergantung dari kecakapan guru untuk membuat langkah-langkah pembelajaran yang semenarik mungkin.

4.3.2.5.2 Radio

Penggunaan radio untuk pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta bertujuan untuk melatih struktur sekaligus mengenalkan pemakaian bahasa di dalam radio. Penggunaan radio ini ditujukan kepada pembelajar *level advanced* yang memang sudah menguasai bahasa Indonesia secara mendalam. Penggunaan media ini dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

- a. Sebelum siaran dilaksanakan guru perlu mempersiapkan diri dengan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber (buku petunjuk siaran, buku teks, jadwal siaran, maupun artikel dari internet) yang dapat digunakan pembelajar supaya mereka dapat mengikuti siaran dengan baik.

- b. Sehari sebelumnya guru dapat menugaskan pembelajar untuk mempelajari berbagai sumber di atas yang ada hubungannya dengan topik program yang akan disiarkan.
- c. Selambat-lambatnya lima menit sebelum program disiarkan radio harus sudah dihidupkan dan arahkan pada stasiun pemancar yang akan menyiarkan program.
- d. Sesudah program disiarkan, guru dan pembelajar mendengarkannya dengan seksama.
- e. Pembelajar diminta mencatat bagian siaran yang belum jelas dan belum dimengerti.
- f. Sesudah program siaran selesai guru mencoba menjelaskan yang belum dimengerti oleh pembelajar (menindaklanjuti e).
- g. Pembelajar mengerjakan tugas-tugas dari guru berkaitan dengan topik, kalau tidak pembelajar diminta menceritakan apa yang sudah didengarkannya tadi (*rettel*).
- h. Guru dan pembelajar mendiskusikan isi siaran radio.
- i. Kalau masih ada waktu, guru dan pembelajar dapat mencari program dari siaran radio yang lain kemudian melakukan aktivitas belajar dengan cara yang sama.

4.3.2.6 Penggunaan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA untuk *Level Advanced* di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

4.3.2.6.1 Slide Suara

Slide suara digunakan untuk materi pelatihan struktur. Cara penggunaan *slide* suara dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar melihat gambar sambil mendengarkan informasi yang dibacakan oleh narator.
- b. Sesudah semuanya diputar, guru bertanya apakah ada kesulitan.
- c. Guru memutar *slide* satu kali lagi tetapi tidak dengan suara dari narator.
- d. Pembelajar diminta menjadi narator.
- e. Di akhir pembelajaran guru membenarkan atau mengoreksi kesalahan yang dilakukan oleh pembelajar, baik itu kesalahan pengucapan maupun kesalahan struktur kalimat.
- f. Guru dan pembelajar dapat berdiskusi berkaitan dengan topik yang dilihat dan dengarnya di dalam *slide* tersebut.

4.3.2.6.2 Film

Di Puri ILP Yogyakarta terdapat dua jenis film yang digunakan dalam pembelajaran BIPA. Film pertama berjenis film dokumenter seperti film *Anak Seribu Pulau*, dan film kedua berjenis film layar lebar seperti film *Biola Tak Bardawai*, *Kiamat Sudah Dekat*, dan film-film cerita rakyat seperti *Bawang Merah Bawang Putih* dan *Malin Kundang*. Film tersebut pun dalam dua bentuk,

yang pertama berbentuk kaset video atau (*Video Cassette Recorder*) dan yang kedua berbentuk VCD (*Video Campaq Disk*). Film-film tersebut digunakan untuk materi suplemen pelatihan struktur. Pada dasarnya penggunaan kaset video sama saja dengan penggunaan VCD. Perbedaannya terletak pada perangkat kerasnya (*hardware*) saja. Kalau kaset video perangkat kerasnya berupa *video player* dan VCD perangkat kerasnya berupa VCD/DCD *player*. Cara penggunaan kaset video maupun VCD dalam pembelajaran BIPA adalah sebagai berikut.

Cara pertama

- a. Film diputar secara keseluruhan.
- b. Pembelajar diminta menonton film tersebut tanpa diminta komentar sampai film selesai.
- c. Pembelajar diminta menceritakan kembali apa yang ditontonnya tersebut (*rettel*).
- d. Guru membenarkan dan mengoreksi apabila ada kesalahan baik pengucapan maupun struktur kalimat yang digunakan oleh pembelajar ketika menceritakan kembali isi film tersebut.
- e. Pembelajar dan guru berdiskusi mengenai isi dari film tersebut.

Cara kedua

- a. Film diputar secara keseluruhan.
- b. Kemudian film diputar lagi (diulangi) tetapi tidak sampai selesai (dapat perbagian ataupun setiap sepuluh menit dihentikan).
- c. Pembelajar diminta menceritakan film tersebut perbagian.

- d. Sesudah film diputar semua, pembelajar diminta menceritakan film secara keseluruhan.
- e. Pembelajar diminta berkomentar tentang isi film.
- f. Pembelajar diminta berkomentar tentang tokoh-tokoh yang ada di film tersebut.
- g. Guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi film tersebut.

Cara ketiga

- a. Guru memberi sinopsis film yang akan ditontonnya kepada pembelajar.
- b. Pembelajar membaca terlebih dahulu sinopsis film tersebut.
- c. Pembelajar diminta berkomentar berkaitan dengan isi film yang akan ditontonnya tersebut sesudah membaca sinopsis.
- d. Pembelajar dan guru menonton film dengan seksama.
- e. Pembelajar menceritakan kembali isi film dengan kata-kata pembelajar.
- f. Pembelajar diminta berkomentar tentang isi film.
- g. Pembelajar diminta berkomentar tentang tokoh-tokoh yang ada di dalam film.
- h. Pembelajar dan guru berdiskusi berkaitan dengan isi film.

Cara keempat

- a. Guru memberi sinopsis film yang akan ditontonnya kepada pembelajar.
- b. Pembelajar menonton film tersebut sambil membaca sinopsis film yang diberikan guru.
- c. Pembelajar menceritakan kembali dengan bahasa pembelajar.
- d. Pembelajar diminta berkomentar tentang isi film.

- e. Pembelajar diminta berkomentar tentang tokoh-tokoh yang ada di dalam film.
- f. Pembelajar dan guru berdiskusi berkaitan dengan isi film yang dilihatnya.

4.3.2.6.3 TV

Di Puri ILP Yogyakarta, TV dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran BIPA *level advanced*. Biasanya media ini digunakan apabila ada pembelajar yang secara khusus ingin mengetahui bahasa yang digunakan dalam program TV. Cara penggunaan TV dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Sehari sebelumnya guru dan pembelajar membuat kesepakatan untuk menonton program TV yang akan digunakan dalam pembelajaran (biasanya sinetron).
- b. Ketika jam tayang sudah mulai, guru dan pembelajar menonton program TV tersebut.
- c. Pembelajar diminta menonton perbagian (sebelum iklan).
- d. Pembelajar diminta mencatat kosa kata, penggunaan struktur kalimat yang belum diketahui.
- e. Guru juga mencatat kalau ada pemakaian bahasa daerah, bahasa *slank*, maupun pemakaian dialek.
- f. Ketika iklan guru berusaha menjelaskan apa yang tidak diketahui oleh pembelajar secara sekilas (tidak mendalam).

- g. Sesudah iklan selesai, guru dan pembelajar menonton TV kembali, dengan cara yang sama (pembelajar diminta mencatat hal-hal yang belum diketahuinya).
- h. Sesudah program TV (sinetron) selesai, guru meminta pembelajar berkomentar tentang program TV (sinetron) yang dilihatnya tersebut.
- i. Guru menjelaskan kepada pembelajar secara lebih mendalam hal-hal yang dicatat oleh pembelajar (hal-hal yang belum diketahui).
- j. Guru dan pembelajar berdiskusi berkaitan dengan acara yang baru saja ditontonnya.

Cara kedua

- a. Guru merekam program yang ada di TV sebelum kegiatan pembelajaran dimulai (biasanya yang direkam program berita).
- b. Guru bekerjasama dengan orang media untuk mengedit isi program TV tersebut (menghilangkan iklan).
- c. Ketika pembelajaran, guru dan pembelajar menonton program TV yang sudah diedit.
- d. Guru dan pembelajar menonton berita tersebut per topik (karena berita biasanya per topik, seperti topik politik, ekonomi, kriminal).
- e. Sesudah menonton guru bertanya apakah pembelajar ada kesulitan, kalau ada guru mengulang kembali dan pembelajar diminta menontonnya lagi.
- f. Guru membuat daftar pertanyaan untuk mengetahui apakah pembelajar menguasai atau tidak.

- g. Sesudah itu pembelajar diminta bercerita mengenai topik yang ditontonnya tersebut.
- h. Kemudian di akhir pembelajaran, guru dan pembelajar berdiskusi tentang topik yang ditontonnya tersebut.

4.3.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta bersumber dari empat faktor. Keempat faktor tersebut adalah (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis. Secara lengkap hambatan-hambatan dari masing-masing faktor ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta akan diuraikan dibawah ini.

4.3.3.1 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Media visual digunakan untuk proses pembelajaran dari *level beginner* sampai *level advanced*. Dalam penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA muncul berbagai hambatan. Akan tetapi, walaupun media tersebut digunakan baik dalam pembelajaran *beginner, intermediate* maupaun *advanced* pada umumnya hambatan-hambatan yang dialami ketika menggunakan media tersebut sama. Dalam penerapannya di dalam kelas muncul hambatan yang

bersumber dari empat faktor. Faktor tersebut adalah pembelajar, guru, materi, dan hambatan teknis.

Hambatan yang berasal dari pembelajar berdasarkan pengamatan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media visual adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar lupa dengan kosa kata yang sudah diberikan oleh guru. Misalnya pembelajar ingin menyebutkan kata “gemuk” tetapi pembelajar lupa sehingga pembelajar mengatakan “tidak kurus”.
- b. Pembelajar kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi struktur kalimat yang benar. Misalnya, pembelajar sering mengatakan “Anda nama siapa?” seharusnya struktur kalimat yang benar adalah “Nama Anda siapa?”.
- c. Pembelajar tidak tahu kata apa yang akan digunakan untuk menceritakan atau menginterpretasikan media visual karena penguasaan kosa kata dalam bahasa Indonesia masih terbatas. Misalnya, ketika ada gambar orang sedang menyopir mobil. Pembelajar tidak tahu kata “menyopir” sehingga pembelajar menggunakan bahasa tubuh untuk mengungkapkan maksud menyopir.
- d. Pembelajar salah dalam menggunakan kosa kata ketika menceritakan atau menginterpretasikan media visual. Misalnya, pembelajar menggunakan kata “supaya” untuk kalimat “Sepeda motor dia rusak supaya dia jalan kaki ke kantor”. Seharusnya pembelajar menggunakan kata “sehingga”.
- e. Pembelajar kadang salah dalam mengucapkan kata-kata. Hal ini terjadi karena pembelajar belum terbiasa mengucapkan kata-kata dalam bahasa

Indonesia. Misalnya, ketika pembelajar mengucapkan kata “jemput” menjadi “jembut”, “salak” menjadi “sarak” .

- f. Pembelajar tidak dapat membaca apa yang dimaksudkan oleh media karena media memiliki arti yang bias.
- g. Pembelajar kurang tertarik pada media karena media sudah rusak, ketinggalan zaman, kurang bagus sehingga dalam pembelajaran pembelajar kurang antusias.
- h. Pembelajar kurang tertarik untuk menginterpretasikan media visual yang bergambar karena menurut pembelajar media visual tersebut tersebut tidak menarik.
- i. Persepsi pembelajar berbeda dengan persepsi guru.
- j. Pembelajar terpancang pada media dan memomorduakan apa yang seharusnya menjadi target.
- k. Untuk media visual permainan, pembelajar tidak tahu cara bermain karena pemberian informasi dari guru kurang bisa ditangkap dengan baik oleh pembelajar.

Hambatan yang bersumber dari guru berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Guru tidak konsentrasi dalam mengajar menggunakan media visual. Misalnya, guru melamun.
- b. Pengetahuan guru tentang isi media kurang luas sehingga tidak dapat mengembangkan media tersebut dengan baik.

- c. Guru tidak tahu bagaimana cara menggunakan media tersebut dengan tepat atau sesuai konteks.
- d. Interpretasi guru dan pembelajar tidak sama sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.
- e. Guru tidak punya ide untuk memberikan variasi pemakaian media visual yang digunakan.
- f. Kadang-kadang guru kurang mengerti maksud media (khususnya media gambar yang menjelaskan kata yang abstrak) sehingga guru gagal ketika memakaikannya kepada pembelajar yang juga tidak memahami maksudnya.
- g. Guru kurang melakukan persiapan (guru tidak menyiapkan media visual yang sesuai dengan kemampuan pembelajar).
- h. Guru tidak tahu langkah-langkah penggunaan media tersebut.
- i. Guru tidak bisa memberi informasi mengenai cara bermain media visual tersebut; apa yang dimaksudkan oleh guru tidak ditangkap secara jelas oleh pembelajar (guru kurang menguasai bahasa ibu pembelajar).

Hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Konsep/kosa kata dalam materi yang abstrak sulit digambarkan atau dibuatkan media visualnya sehingga pembelajar sering salah tangkap, misalnya kata “tergantung” dan kata “titip”.

- b. Materi yang diminta oleh pembelajar kadang tidak selalu ada media visualnya. Misalnya ketika ada pembelajar ingin kosa kata yang berhubungan dengan bidang kesehatan, di Puri ILP tidak ada media visual yang berhubungan dengan bidang kesehatan.
- c. Tidak semua materi tercakup dalam media yang digunakan.
- d. Untuk media visual artikel, teks terlalu sulit dan bahasanya susah di mengerti serta wacananya terlalu panjang.

Hambatan-hambatan teknis yang menghambat jalannya pembelajaran BIPA berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Jumlah media visual yang ada terbatas.
- b. Kualitas media yang kurang bagus.
- c. Belum ada standar penggunaan media tersebut dalam poses pembelajaran.
- d. Belum ada buku panduan penggunaan media visual sehingga kalau ada media visual yang baru tidak semua guru dapat menggunakannya.
- e. Media sudah rusak atau tidak layak pakai dan belum diganti.
- f. Untuk media kartu, ada yang satu setnya terdapat dua atau lebih gambar yang sama, dan ada juga kartu yang satu setnya kurang.
- g. Media tidak langsung dipahami oleh pembelajar, terutama untuk media visual gambar/foto dan kartun yang menjelaskan hal yang abstrak (misalnya menjelaskan kata “tergantung”).

4.3.3.2 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Media audio digunakan untuk proses pembelajaran dari *level beginner* sampai *level advanced*. Sama halnya dengan penggunaan media visual, dalam penggunaan media audio pun muncul berbagai hambatan. Dalam penerapannya di kelas hambatan-hambatan yang ada bersumber dari empat faktor. Faktor pertama adalah pembelajar, kedua adalah guru, ketiga adalah materi pembelajaran, dan keempat adalah hambatan teknis.

Hambatan yang berasal dari pembelajar berdasarkan pengamatan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio adalah sebagai berikut.

- a. Pendengaran pembelajar terganggu (biasanya pembelajar yang sudah tua).
- b. Pembelajar belum biasa dengan dialek pembicara yang ada di dalam rekaman.
- c. Pembelajar lupa dengan kosa kata yang sudah diajarkan.
- d. Kosa kata pembelajar yang terbatas sehingga pembelajar kurang bisa menangkap isi rekaman.
- e. Pembelajar dalam kondisi capai sehingga kurang/tidak konsentrasi.
- f. Pembelajar kurang bisa menangkap isi dari rekaman yang didengarnya karena struktur kalimat yang panjang dan kompleks.
- g. Pembelajar kesulitan dalam menangkap struktur kalimat yang ada di dalam rekaman karena pembelajar lupa dengan struktur kalimat yang sudah diajarkan.

Hambatan yang berasal dari guru berdasarkan hasil wawancara dengan para guru BPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio adalah sebagai berikut.

- a. Guru kurang/ tidak menyiapkan materi rekaman dengan baik.
- b. Guru kurang/tidak menyiapkan alatnya (*hardware*) seperti *tape* atau CD *player*.
- c. Guru tidak tahu langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan pembelajar.
- d. Guru berpengetahuan terbatas sehingga kurang dapat mengembangkan isi dari materi yang didengar oleh pembelajar.
- e. Guru kurang terampil dalam mengoperasikan alat-alat (*hardware*nya).
- f. Guru baru pertama kali menggunakan media audio sehingga masih ragu-ragu. Kasus ini banyak dialami oleh guru baru.
- g. Guru kurang tanggap dengan ekspresi pembelajar ketika pembelajar mulai bingung sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan lancar.

Hambatan yang berasal dari materi pembelajaran berdasarkan pengamatan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio adalah sebagai berikut.

- a. Materi yang sulit untuk pembelajar karena memuat banyak kosa kata baru. Misalnya materi rekaman dari radio ataupun televisi.
- b. Pembicara menggunakan bahasa campuran (bahasa Indonesia, bahasa jawa, dan bahasa gaul) sehingga pembelajar kesulitan memahaminya.

- c. Kalau materi yang bersumber dari buku tidak ada masalah, tetapi kalau materi lepas seperti dari radio atau rekaman berita dari TV pembelajar sering kesulitan dalam memahami struktur kalimat yang digunakan.
- d. Materi dengar yang ada (dialog ataupun cerita) dalam kaset atau CD tidak selalu sesuai dengan materi yang ada di dalam buku *Bahasaku* karena materi di dalam buku *Bahasaku* sudah diperbaharui sedangkan materi di dalam kaset atau CD belum diperbaharui.
- e. Materi pembelajaran sebelumnya kurang sinkron dengan media audio yang akan digunakan selanjutnya.

Hambatan-hambatan teknis yang menghambat jalannya pembelajaran BIPA ketika menggunakan media audio berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Belum ada keseragaman pemakaian media audio karena belum ada petunjuk mengenai cara penggunaan media tersebut.
- b. Belum ada transkrip dari setiap materi dengar yang ada.
- c. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti *tape* dan *CD player* jumlahnya terbatas.
- d. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti *tape* dan *CD player* sudah lama dan sering macet (rusak).
- e. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti *tape* dan *CD player* kotor sehingga dalam pemakaiannya kurang maksimal.
- f. Perangkat lunaknya (*software*) seperti kaset atau CD yang ada jumlahnya sangat terbatas.

- g. Perangkat lunaknya (*software*) seperti kaset atau CD yang ada terlalu sering digunakan sehingga suaranya sudah tidak bagus lagi.
- h. Kualitas rekam perangkat lunak (*software*) seperti kaset atau CD yang ada kurang baik karena ada bunyi dengung atau desisi yang mendominasi.
- i. Tidak ada kelas khusus untuk menggunakan media audio.
- j. Kurang/tidak punya *back up* baik dari perangkat lunak (*software*) maupun perangkat kerasnya (*hardware*) yang memadai kalau terjadi kerusakan.
- k. Kelas yang terlalu besar sehingga terjadi gema.
- l. Kalau listrik mati sehingga proses belajar mengajar terganggu.

4.3.3.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Di Puri ILP Yogyakarta media audio-visual hanya digunakan untuk proses pembelajaran pada *level advanced*. Dalam penerapannya di kelas, penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA mengalami berbagai hambatan baik dari pembelajar, guru, materi pembelajaran, maupun hambatan teknik.

Hambatan yang berasal dari pembelajar berdasarkan pengamatan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio-visual pada umumnya adalah sebagai berikut.

- a. Pembelajar lupa dengan kosa kata yang sudah diajarkan. Ketika pembelajar akan menceritakan ulang (*rettel*) apa yang baru saja ditontonnya pembelajar sering lupa dengan kosa kata yang handak dipakai.

- b. Pembelajar sering kesulitan dengan pilihan kosa kata yang sangat beragam. Misalnya kata “mau” dengan “akan”, kata “ketika” dengan “waktu” dan “saat”, kata “kalau” dengan “seandainya”.
- c. Pembelajar sering mengalami kesulitan ketika struktur kalimat yang ada terlalu panjang dan kompleks.
- d. Pembelajar lebih fokus pada gambar daripada dengan kata-kata sehingga apa yang ditangkap maupun diceritakan kembali diambilnya semata-mata dari gambar.
- e. Pembelajar dalam kondisi capai sehingga kurang/tidak bisa konsentrasi.
- f. Pembelajar tidak bisa konsentrasi pada dua hal yaitu gambar dan audio.
- g. Pembelajar kesulitan dan belum biasa dengan adanya pemakaian dialek yang ada di dalam film. Misalnya ketika menonton film “Kiamat Sudah Dekat” pembelajar sering kesulitan dengan penggunaan dialek betawi.
- h. Pembelajar kesulitan ketika pengucapan terlalu cepat.
- i. Pembelajar kurang tertarik dengan film yang digunakan sehingga proses belajar mengajar kurang lancar karena pembelajar tidak/kurang antusias.
- j. Pembelajar tidak mengerti isi cerita dari film yang dilihatnya.

Hambatan yang berasal dari guru berdasarkan hasil wawancara dengan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio-visual adalah sebagai berikut.

- a. Guru kesulitan untuk mendapatkan media yang direkam langsung dari TV karena tidak punya alatnya.
- b. Guru kurang terampil dalam mengoperasikan alat-alat (*hardware*nya).

- c. Guru baru pertama kali mengajar menggunakan media audio-visual sehingga masih ragu-ragu. Kasus ini untuk guru baru (tahun awal bekerja) yang baru pertama kali mengajar menggunakan media audio-visual.
- d. Guru kurang tanggap dengan ekspresi pembelajar ketika pembelajar mulai bingung sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan dengan lancar.
- e. Guru kurang persiapan dalam mengajar, baik persiapan materi maupun persiapan alat pendukungnya (*hardware* maupun *software*).
- f. Guru kurang informasi atau pengetahuan yang mendukung pengembangan materi.
- g. Guru kadang kurang atau tidak tahu kapan harus menghentikan media untuk memberi jeda yang tepat supaya membantu pembelajar dalam memahami cerita.
- h. Guru belum tahu kesukaan atau karakter pembelajar sehingga tidak tahu selera pembelajar dan ketika menggunakan media itu pembelajar kurang antusias

Hambatan yang berasal dari materi pembelajaran berdasarkan pengamatan para guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta ketika menggunakan media audio-visual adalah sebagai berikut.

- a. Beragamnya topik sehingga guru kurang bisa menentukan mana yang sesuai dengan pembelajar.
- b. Tidak cocoknya struktur-struktur kalimat yang diajarkan di buku *Bahasaku* dengan yang ada di media audio-visual.

- c. Sulit mencari media audio-visual yang sesuai dengan topik yang ada di dalam buku *Bahasaku*.
- d. Tidak selalu tersedianya materi yang sesuai dengan bidang kerja atau keinginan pembelajar. Misalnya ada pembelajar dari UNDP (*United Nation Develoment Program*) yang ingin menonton film dengan topik sanitasi. Guru kesulitan untuk mendapatkan film dengan topik sanitasi.
- e. Amanat yang terkandung dalam materi tidak memuat unsur budaya Indonesia.

Hambatan-hambatan teknis yang dapat menghambat jalannya pembelajaran BIPA ketika menggunakan media audio-visual berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta adalah sebagai berikut.

- a. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti VCD *player* dan TV jumlahnya terbatas.
- b. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti VCD *player* sudah lama dan sering macet (rusak).
- c. Perangkat kerasnya (*hardware*) seperti VCD *player* dan TV kotor sehingga dalam pemakaiannya kurang maksimal.
- d. Perangkat lunaknya (*software*) seperti kaset video atau VCD yang ada jumlahnya sangat terbatas.
- e. Perangkat lunaknya (*software*) seperti kaset video dan VCD yang ada terlalu sering digunakan sehingga suaranya sudah tidak bagus lagi.

- f. Kualitas rekam perangkat lunak (*software*) seperti kaset video dan VCD yang ada kurang baik karena bukan yang asli (bajakan).
- g. Tidak ada kelas khusus untuk menggunakan media audio-visual.
- h. Kurang/tidak punya *back up*, baik dari perangkat lunak (*software*) maupun perangkat kerasnya (*hardware*) yang memadai kalau terjadi kerusakan.
- i. Kelas yang terlalu besar sehingga terjadi gema.
- j. Kalau listrik mati sehingga proses belajar mengajar terganggu.
- k. Untuk kaset video (VTR) sudah ketinggalan jaman.
- l. Masih menggunakan TV yang *mono* bukan *stereo* sehingga suara yang dihasilkan tidak maksimal.

4.3.4 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ternyata mendapatkan berbagai hambatan dari berbagai faktor. Hambatan-hambatan tersebut harus diatasi untuk dapat mencapai pembelajaran yang optimal.

Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai pembahasan pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Pembahasan pemecahan masalah yang akan diuraikan ini berdasarkan wawancara dengan guru-guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Pembahasan akan dibagi menjadi tiga, yaitu (1) langkah-langkah pemecahan

masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (3) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Pembahasan secara terperinci mengenai ketiga hal tersebut diuraikan sebagai berikut.

4.3.4.1 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta mengalami berbagai hambatan. Hambatan tersebut berasal dari pembelajar, guru, materi pembelajaran, dan hambatan teknis. Hambatan yang berasal dari empat faktor tersebut harus dicari solusinya yang tepat untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Di bawah ini akan dipaparkan mengenai langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media visual dalam pembelajaran BIPA.

Hambatan yang bersumber dari pembelajar dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru mencoba mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan. Misalnya, ketika pembelajar lupa dengan kata “gemuk” maka guru memberitahukan lagi.
- b. Guru memberitahukan kembali tentang penulisan atau pengucapan struktur kalimat yang benar seperti yang sudah diajarkan; Guru memberikan pancingan dengan lebih banyak memberikan latihan-latihan *word order*.
- c. Guru membiarkan pembelajar berbicara sesuai dengan kemampuan penguasaan bahasanya, kemudian guru membetulkan penggunaan kosa kata yang masih salah.
- d. Guru membantu pembelajar untuk menemukan kosa kata yang tepat dalam menceritakan atau menginterpretasikan media visual. Misalnya, ketika pembelajar membuat kalimat “Sepeda dia rusak supaya dia jalan kaki ke kantor” maka guru memberitahu pembelajar kalau pemakaian konjungsi “supaya” tidak tepat, yang tepat adalah konjungsi “sehingga”.
- e. Guru membetulkan pengucapan pembelajar yang salah kemudian guru meminta pembelajar untuk mengucapkan kembali dengan benar.
- f. Guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang media visual yang digunakan, atau guru memberikan situasi-situasi yang mengarahkan pembelajar untuk berpikir ke arah yang dimaksudkan oleh media visual yang bersangkutan. Misalnya, ketika akan menjelaskan kata “pinjam” guru memberikan situasi sebagai berikut: saya mau menulis tetapi saya tidak

punya bolpoin, saya tahu kalau Anda punya dua bolpoin, saya berbicara “Boleh pinjam bolpoin Anda?”

- g. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang sudah rusak dan ketinggalan jaman dengan media yang baru.
- h. Guru mencoba menawarkan pembelajar untuk memilih media visual bergambar yang sesuai/ menarik menurut pembelajar.
- i. Guru mencoba mengikuti persepsi pembelajar terlebih dahulu. Kalau ternyata persepsi pembelajar salah maka guru harus memberitahukan bahwa persepsi pembelajar berkaitan dengan media visual yang digunakan salah.
- j. Guru memberi motivasi dan mengingatkan pembelajar bahwa fokusnya adalah belajar bahasa bukan melihat gambar.
- k. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing sehingga sebelum permainan dimulai pembelajar dapat membaca peraturan permainan dalam bahasa ibu pembelajar.

Hambatan yang bersumber dari guru dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru berusaha untuk lebih fokus atau konsentrasi dalam mengajar.
- b. Sebelum mengajar dan menggunakan media, guru banyak belajar lagi dengan membaca atau bertanya sehingga guru dapat mengembangkan penggunaan media visual tersebut secara optimal.

- c. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA; Guru bertanya dengan guru lain atau yang lebih tahu tentang masalah yang dihadapi.
- d. Guru mencoba memahami interpretasi pembelajar terlebih dahulu, kalau ternyata interpretasi pembelajar salah guru membetulkannya.
- e. Sebelum menggunakan media visual, guru banyak berlatih baik dengan sesama guru maupun secara individu tentang variasi-variasi penggunaan media sehingga guru punya banyak ide untuk menggunakan media visual; Guru belajar dengan cara bertanya dengan guru lain sehingga guru mempunyai banyak pandangan tentang penggunaan suatu media visual dari guru-guru yang lain.
- f. Sebelum menggunakan media apabila guru merasa kesulitan dalam menginterpretasikan, guru bertanya dengan guru lain yang lebih tahu tentang penggunaan media tersebut.
- g. Guru berusaha untuk profesional dengan melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar (menyiapkan dan menyeleksi media-media visual yang sesuai dengan kemampuan pembelajar).
- h. Sebelum mengajar, guru membuat langkah-langkah pembelajaran menggunakan media visual terlebih dahulu, sehingga guru mengetahui apa saja langkah-langkah yang harus ditempuh dalam kegiatan pembelajaran.
- i. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing sehingga sebelum

permainan dimulai pembelajar dapat membaca peraturan permainan dalam bahasa ibu pembelajar.

Hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru membantu pembelajar dengan membuat situasi-situasi yang mengarahkan pembelajar ke suatu konsep apabila pembelajar salah mengartikan konsep.
- b. Guru mencoba mengajar tanpa menggunakan media visual; Guru bertanya terlebih dahulu kepada pembelajar tentang materi yang dimintanya ketika pembelajar mendaftar, dan ketika guru tahu permintaan pembelajar guru mencoba membuat media yang sesuai dengan materi permintaan pembelajar.
- c. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk secara terus menerus membuat media visual baru yang sesuai dengan situasi-situasi nyata yang ada di dalam masyarakat.
- d. Guru menyederhanakan artikel menjadi wacana yang pendek, guru mengganti kosa kata yang belum diketahui oleh pembelajar dengan kosa kata yang sudah diketahui oleh pembelajar.

Hambatan yang bersumber dari hambatan teknis dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media visual.

- b. Menggantinya dengan media visual yang berkualitas bagus secara bertahap.
- c. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran sehingga ada standar penggunaan media visual dalam pembelajaran.
- d. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku panduan penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA sehingga kalau ada guru yang lupa atau tidak dapat menggunakan, guru tersebut dapat membaca buku panduannya terlebih dahulu.
- e. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang rusak ataupun sudah tidak layak pakai.
- f. Lembaga atau pihak terkait membuat tim untuk melakukan pengecekan terhadap semua media visual, sehingga apabila ada kartu yang satu setnya jumlahnya kurang atau lebih dapat langsung diketahui; sebelum menggunakannya guru mengecek terlebih dahulu.
- g. Guru membantu pembelajar dengan cara memberikan banyak situasi-situasi; guru menranslit dengan bahasa Inggrisnya kalau pembelajar yang bersangkutan tahu bahasa Inggris.

4.3.4.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Dalam penggunaan media audio untuk pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta mengalami berbagai hambatan. Hambatan tersebut bersumber dari empat faktor, yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis. Pada bagian ini akan dipaparkan mengenai langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru-guru BIPA di Puri ILP untuk mengatasi hambatan-hambatan yang dapat mengganggu jalannya pembelajaran.

Hambatan yang bersumber dari pembelajar dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru mengulang rekaman secara terus menerus dengan kecepatan yang rendah atau pelan kemudian guru mengulang lagi dengan kecepatan yang normal.
- b. Sebelum mendengarkan isi rekaman guru memberitahukan kalau akan ada pemakaian dialek dan guru menjelaskan penggunaan dialek itu terlebih dahulu.
- c. Guru mencoba mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan.
- d. Guru memberikan prediksi kata baru yang ada di dalam rekaman yang kiranya belum diketahui pembelajar, kemudian guru melatih penggunaan kata baru tersebut.

- e. Guru mempersiapkan materi rekaman tersebut menjadi pembelajaran yang santai dan menyenangkan; guru memberitahukan sehari sebelumnya kalau akan ada materi mendengarkan dan pembelajar diminta menyiapkan diri.
- f. Sebelum mendengarkan guru melatih struktur yang ada di dalam rekaman yang kiranya baru untuk pembelajar.
- g. Guru memberitahukan kembali tentang penulisan atau pengucapan struktur kalimat yang benar seperti yang sudah diajarkan; guru memberikan pancingan dengan lebih banyak memberikan latihan-latihan *word order*.

Hambatan yang bersumber dari guru dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru mengusahakan menyiapkan materi rekaman yang sesuai kemampuan dan kesukaan pembelajar sehari sebelumnya.
- b. Guru menyiapkan dan mengecek perangkat keras (*hardware*) yang akan digunakan minimal dua jam sebelum proses pembelajaran berlangsung.
- c. Guru mencari informasi tentang kemampuan berbahasa pembelajar terlebih dahulu, kemudian guru membuat langkah-langkah pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan pembelajar.
- d. Guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (*hardware*) sehari sebelumnya sehingga ketika pembelajaran berlangsung guru tidak kesulitan dalam mengoperasikannya.
- e. Guru berlatih mengajar menggunakan media audio terlebih dahulu sebelum digunakan di kelas.

- f. Guru berlatih mengajar menggunakan media audio terlebih dahulu sebelum digunakan di kelas.
- g. Guru mengulang lagi rekaman dari awal dengan konsekuensi waktu pembelajaran diperpanjang atau guru harus menghilangkan beberapa aktivitas yang sudah dipersiapkan.

Hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru memilih materi secara selektif yang sesuai dengan kemampuan pembelajar; guru memberi prediksi kata-kata baru dari materi yang akan didengarkan.
- b. Guru meminta pembelajar mencatat kata-kata yang tidak diketahuinya kemudian sesudah mendengarkan guru mencoba menjelaskan kata-kata yang tidak diketahui oleh pembelajar.
- c. Guru menjelaskan terlebih dahulu struktur-struktur kalimat yang ada di dalam isi rekaman.
- d. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk memperbaharui isi rekaman sehingga isi rekaman sama dengan isi buku *Bahasaku*.
- e. (belum ada pemecahan masalahnya)

Hambatan yang bersumber dari hambatan teknis dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku petunjuk penggunaan media audio sehingga ada keseragaman (standar) dalam menggunakan media audio ketika pembelajaran BIPA.
- b. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat transkrip dari setiap rekaman yang ada.
- c. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (*hardware*) seperti *tape* dan *CD player* secara bertahap.
- d. Guru bekerja sama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (*hardware*) yang sudah tua dan sering rusak ketika digunakan dalam pembelajaran.
- e. Guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan terhadap perangkat keras (*hardware*) secara rutin, sehingga bisa digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.
- f. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi perangkat lunaknya (*software*) dan disesuaikan dengan kondisi nyata sekarang.
- g. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti koleksi perangkat lunak (*software*) yang sudah tidak bagus lagi suaranya.
- h. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk melakukan perekaman lagi (perbaikan kualitas rekam).

- i. Guru mencari kelas yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan media audio.
- j. Guru menyediakan dua materi pembelajaran sekaligus, sehingga ketika terjadi kerusakan dan guru tidak punya *back up*-nya, guru dapat mangganti dengan materi pembelajaran yang lain.
- k. Guru dan pembelajar memakai *headphone* sehingga tidak menimbulkan gema.
- l. Guru menyiapkan batu baterai sehingga kalau listrik mati proses pembelajaran tetap dapat berjalan; guru mencari alternatif lain seperti membacakan materi tersebut kemudian pembelajar diminta mendengarkannya.

4.3.4.3 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Sama halnya dengan penggunaan media visual dan media audio, dalam penggunaan media audio-visual pun dalam pembelajaran BIPA mengalami berbagai hambatan. Hambatan tersebut berasal dari pembelajar, guru, materi pembelajaran, dan hambatan teknis. Hambatan yang berasal dari empat faktor tersebut harus dicari solusinya yang tepat untuk mencapai pembelajaran yang optimal. Di bawah ini akan dipaparkan mengenai langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan oleh guru untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA.

Hambatan yang bersumber dari pembelajar dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru mencoba mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan. Misalnya, ketika pembelajar lupa dengan kata “penyakit” maka guru mengingatkan lagi dengan cara memberitahukannya.
- b. Guru memberikan prediksi kata baru yang ada di dalam film yang kiranya belum diketahui oleh pembelajar, kemudian guru melatih penggunaan kata baru tersebut. Apabila pembelajar sudah mengetahui padanan kata dari kata yang ada di dalam film, maka guru memberikan kata yang sama dengan yang sudah diketahui oleh pembelajar.
- c. Sebelum menonton guru melatih struktur kalimat yang ada di dalam film yang kiranya baru untuk pembelajar; Apabila struktur terlalu panjang guru mengajarkan pembelajar untuk menyiasatinya dengan mengkap kunci atau inti dari struktur kalimat yang didengarnya tersebut; Guru menjelaskan dulu kosa kata dan struktur-struktur kunci/pentingnya.
- d. Guru memotivasi dan mengingatkan kepada pembelajar bahwa fokusnya adalah belajar bahasa, media visual hanya untuk membantu saja.
- e. Guru menciptakan situasi pembelajaran yang tidak terlalu berat untuk pembelajar karena kondisi pembelajar yang capai, misalnya kalau menonton film, maka aktivitas yang dipersiapkan oleh guru yang berupa latihan-latihan dapat diganti dengan diskusi saja.
- f. Meminta pembelajar untuk fokus pada salah satu saja, visualnya atau audionya.

- g. Sebelum menonton film, guru memberitahukan kalau akan ada pemakaian dialek dan guru menjelaskan penggunaan dialek itu terlebih dahulu; Guru meminta pembelajar menulis pemakaian dialek yang ada di dalam film kemudian sesudah film diputar guru menjelaskan pemakaian dialek tersebut; Ketika ada pemakaian dialek guru mem-*pause* film kemudian menjelaskan pemakaian dialek tersebut.
- h. Guru menuliskan di *white board* kalimat yang diucapkan di dalam film yang terlalu cepat.
- i. Beberapa hari sebelum menggunakan media audio-visual guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari. Berdasarkan permintaan pembelajar tersebut kemudian guru mencari film yang sesuai dengan permintaan pembelajar.
- j. Guru memberi sinopsis film dengan bahasa yang mudah (diketahui oleh pembelajar); Guru memberikan kesempatan pembelajar untuk melihat secara keseluruhan dari film, kemudian pembelajar diminta menceritakan secara umum isi dari film tersebut dengan kata-kata pembelajar sendiri; Guru memberikan pertanyaan-pertanyaan yang dapat membimbing pembelajar ke arah pemahaman isi yang lebih baik.

Hambatan yang bersumber dari guru dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan alat perekam TV seperti “TV *tunner internal*”.

- b. Guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (*hardware*) sehari sebelumnya sehingga ketika pembelajaran berlangsung guru tidak kesulitan dalam mengoperasikannya.
- c. Guru berlatih mengajar menggunakan media audio-visual terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar yang sesungguhnya di kelas.
- d. Karena guru tidak tanggap dengan ekspresi pembelajar, maka apabila pembelajar belum jelas dengan isi film guru memutar lagi film tersebut disertai dengan penjelasan-penjelasan guru perbagian isinya dengan konsekuensi menambah jam pembelajaran.
- e. Guru berusaha untuk profesional dengan melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar (menyiapkan dan menyeleksi media-media audio-visual yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, menyiapkan alat-alat pendukung seperti kabel listrik, *white board*, spidol, *VCD player* dan TV).
- f. Guru mempelajari isi film sehari sebelumnya kemudian mencoba memahaminya. Sesudah itu guru mencari bahan diskusi ataupun mempelajari hal-hal lain (artikel) yang bisa digunakan untuk mendukung pengembangan materi dari film tersebut.
- g. Guru selalu bertanya apakah pembelajar kesulitan dalam memahami isi film.
- h. Beberapa hari sebelum menggunakan media audio-visual guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari. Berdasarkan

permintaan pembelajar tersebut kemudian guru mencari film yang sesuai dengan permintaan pembelajar.

Hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru menyeleksi topik materi yang ada di dalam film yang sesuai dengan kemampuan pembelajar.
- b. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan materi yang diajarkan di dalam buku *Bahasaku*.
- c. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan materi yang diajarkan di dalam buku *Bahasaku*.
- d. Guru memutar film yang hampir sesuai dengan bidang kerja pembelajar, apabila tidak ada guru dapat memutar film yang ada (yang tersedia) baru kemudian dalam diskusi dikembagkan ke bidang kerja pembelajar.
- e. Guru mengembangkannya dengan diskusi yang mengarah ke budaya Indonesia.

Hambatan yang bersumber dari hambatan teknis dapat diatasi dengan cara sebagai berikut.

- a. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (*hardware*) seperti *VCD player* ataupun *DVD player* secara bertahap.

- b. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (*hardware*) yang sering rusak ketika digunakan dalam pembelajaran.
- c. Guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan terhadap perangkat keras (*hardware*) secara rutin sehingga dapat digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.
- d. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media-visual.
- e. Menggantinya dengan media audio-visual yang berkualitas bagus secara bertahap.
- f. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti film-film yang tidak asli (bajakan) dengan film-film yang asli (*original*).
- g. Guru mencari kelas yang dapat digunakan mengajar menggunakan media audio-visual kemudian memastikan bahwa di kelas tersebut tidak ada distorsi suara ketika proses pembelajaran.
- h. Guru menyiapkan alternatif materi film lain apabila film yang ditontonnya tiba-tiba rusak dan tidak ada *back up*.
- i. Guru menyiapkan *headphone* apabila terjadi gema di dalam kelas.
- j. Guru mencari alternatif pembelajaran lain (guru harus siap dengan dua materi tidak hanya dengan satu materi).
- k. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menransfer kaset video (VTR) ke dalam VCD maupun DVD.

1. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menyiapkan *active speaker* apabila penggantian TV *stereo* tidak memungkinkan.



BAB V

PENUTUP

Dalam bab penutup ini dipaparkan mengenai (1) kesimpulan hasil penelitian, (2) implikasi, dan (3) saran-saran. Ketiga hal tersebut diuraikan selengkapnya seperti pada subbab berikut ini.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan tentang (1) media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) hambatan-hambatan yang dialami guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

5.1.1 Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Ada banyak media yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Hal ini tampak dari banyaknya media yang digunakan oleh guru, yaitu 32 jenis media yang terdiri dari media visual 25 jenis, media audio 3 jenis, dan media audio-visual 4 jenis. Media-media yang ada tersebut digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA mulai dari *level beginner*

sampai *level advanced*. Hasil kesimpulan mengenai media-media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta akan disajikan dalam tabel 5.1 berikut ini.

Tabel 5.1 Tabel Media-media Pembelajaran yang Digunakan oleh Guru dalam Kegiatan Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

No.	Level	Kelompok Media	Jenis Media
1	<i>Beginner</i>	Visual	<i>white board</i> , benda pos, <i>dialog grid</i> , <i>flash card</i> , gambar seri, <i>info gap</i> , jam, kartu gambar/foto, kartu kata, kartu angka, kartu huruf, kartun, kalender, maket, sketsa, peta, benda nyata (berupa uang, kursi, meja, sepeda motor, mobil, pintu, jendela, komputer, pohon, gelas, piring, sendok, garpu, dan benda nyata berupa makanan dan minuman), model tiruan/ <i>mock up</i> (berupa model tiruan buah, binatang, uang, dan alat transportasi), permainan (ludo, ular tangga, kuartet)
2	<i>Intermediate</i>	Visual	<i>white board</i> , brosur, <i>flash card</i> , gambar seri, <i>info gap</i> ,

3	<i>Advanced</i>	Audio	kartu gambar/foto, kartu kalimat, kartu undangan, kartun, sketsa, <i>slide</i> , artikel. kaset dan CD
		Visual	<i>white board</i> , gambar seri, kartu gambar/foto, kartun, artikel, permainan: ular tangga.
		Audio	kaset, CD, dan radio
		Audio-visual	<i>sound slide, film</i> , dan TV

5.1.2 Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Media-media pembelajaran yang ada di Puri ILP Yogyakarta digunakan untuk pembelajaran BIPA *level beginner, intermediate, dan advanced*. Penggunaan masing-masing media tersebut berbeda menurut fungsinya masing-masing. Hasil kesimpulan mengenai penggunaan media-media pembelajaran dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta akan disajikan dalam tabel 5.2 berikut ini.

Tabel 5.2 Tabel Penggunaan Media-media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

No.	Level	Kelompok Media	Jenis Media	Penggunaan
1	<i>Beginner</i>	Visual	<p><i>White board</i></p> <p>Benda pos</p> <p><i>Dialog grid</i></p> <p><i>Flash card</i></p> <p>Gambar seri</p> <p><i>Info gap</i></p> <p>Jam</p> <p>Kartu gambar/foto</p> <p>Kartu kata</p> <p>Kartu angka</p> <p>Kartu huruf</p> <p>Kartun</p> <p>Kalender</p> <p>Maket dan peta</p>	<p>Menuliskan konsep (baik itu kosa kata maupun struktur kalimat, membuat gambar maupun sketsa)</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep, pelatihan struktur, penubian konsep dan struktur</p> <p>Pelatihan pengucapan</p> <p>Pengenalan konsep angka dalam bahasa Indonesia</p> <p>Pengenalan konsep huruf dalam bahasa Indonesia</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep direksi dan pelatihan struktur</p>

			<p>Sketsa</p> <p>Benda nyata (berupa uang, kursi, meja, sepeda motor, mobil, pintu, jendela, komputer, pohon, gelas, piring, sendok, garpu, dan benda nyata berupa makanan dan minuman)</p> <p>Model tiruan/<i>mock up</i> (berupa model tiruan buah, binatang, uang, dan alat transportasi)</p> <p>Permainan (ular tangga, ludo, kuartet)</p>	<p>Pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p><i>Review</i> konsep dan <i>review</i> struktur</p>
2	<i>Intermediate</i>	Visual	<p><i>White board</i></p> <p>Brosur</p> <p><i>Flash card</i></p> <p>Gambar seri</p> <p><i>Info gap</i></p>	<p>Menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur kalimat, menggambar, maupun membuat sketsa</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p>

			<p>Kartu gambar/foto</p> <p>Kartu kalimat</p> <p>Kartu undangan</p> <p>Kartun</p> <p>Sketsa</p> <p>Slide</p> <p>Artikel</p> <p>Kaset dan CD</p>	<p>Pengenalan konsep dan pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pengenalan konsep</p> <p>Pengenalan konsep</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p>
3	<i>Advanced</i>	<p>Visual</p> <p>Audio</p> <p>Audio-visual</p>	<p><i>White board</i></p> <p>Gambar seri</p> <p>Kartu gambar/foto</p> <p>Kartun</p> <p>Artikel</p> <p>Permainan: ular tangga</p> <p>Kaset, CD, dan radio</p> <p><i>Sound slide, film, dan TV</i></p>	<p>Menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur kalimat, menggambar, maupun membuat sketsa</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur.</p> <p><i>Review afiksasi</i></p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Pelatihan struktur</p>

5.1.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu (1) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILPYogyakarta, (2) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (3) hambatan-hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

5.1.3.1 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat terkait dalam empat faktor. Keempat faktor tersebut yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, hambatan dari pembelajar ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA ada sebelas hambatan. Kesebelas hambatan tersebut adalah sebagai berikut: (1) pembelajar lupa dengan kosa kata, (2) pembelajar kesulitan dalam merangkai kata-kata menjadi struktur kalimat yang benar, (3) pembelajar kesulitan dalam memilih kosa kata yang tepat, (4) pembelajar salah dalam

menggunakan kosa kata ketika menceritakan atau menginterpretasikan media visual, (5) pembelajar kadang salah dalam mengucapkan kata-kata, (6) pembelajar tidak dapat membaca apa yang dimaksudkan oleh media karena media memiliki arti yang bias, (7) kadang-kadang pembelajar tidak antusias, (8) pembelajar kurang tertarik untuk menginterpretasikan media visual yang bergambar karena menurut pembelajar media visual tersebut tersebut tidak menarik, (9) persepsi pembelajar berbeda dengan persepsi guru, (10) pembelajar terpancang pada media dan menomorduakan apa yang seharusnya menjadi target, (11) untuk media visual permainan, pembelajar tidak tahu cara bermain.

Kedua, hambatan yang bersumber dari guru ada sembilan hambatan. Kesembilan hambatan tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru tidak konsentrasi dalam mengajar, (2) pengetahuan guru tentang isi media kurang luas, (3) guru tidak tahu cara menggunakan media dengan tepat, (4) interpretasi guru dan pembelajar tidak sama, (5) guru tidak punya variasi pemakaian media visual, (6) kadang-kadang guru kurang mengerti maksud media (khususnya media gambar yang menjelaskan kata yang abstrak seperti kata “tergantung”), (7) guru kurang melakukan persiapan, (8) guru tidak tahu langkah-langkah penggunaan media tersebut, (9) guru tidak bisa memberi informasi mengenai cara bermain media visual tersebut.

Ketiga, hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran ada empat hambatan. Keempat hambatan tersebut adalah sebagai berikut: (1) konsep/kosa kata dalam materi yang abstrak sulit digambarkan atau dibuatkan media visualnya, (2) materi yang diminta oleh pembelajar kadang tidak selalu ada media visualnya,

(3) tidak semua materi tercakup dalam media yang digunakan, (4) untuk media visual artikel, teks terlalu sulit dan wacananya terlalu

Keempat, hambatan yang bersumber dari hambatan teknis ada tujuh hambatan. Ketujuh hambatan tersebut adalah sebagai berikut: (1) jumlah media visual ada yang terbatas, (2) kualitas media yang kurang bagus, (3) belum ada standar penggunaan media tersebut dalam proses pembelajaran, (4) belum ada buku panduan penggunaan media visual, (5) media sudah rusak atau tidak layak pakai dan belum diganti, (6) jumlah yang kurang ataupun lebih dalam satu setnya, (7) media tidak langsung dipahami oleh pembelajar, terutama untuk media visual gambar/foto dan kartun yang menjelaskan hal yang abstrak (misalnya menjelaskan kata “tergantung”).

5.1.3.2 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat terkait dalam empat faktor. Keempat faktor tersebut yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, hambatan yang bersumber dari pembelajar ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA ada tujuh hambatan. Ketujuh hambatan tersebut yaitu: (1) pendengaran pembelajar terganggu, (2) pembelajar belum biasa dengan dialek pembicara yang ada di dalam rekaman, (3) pembelajar lupa dengan kosa kata, (4) kosa kata pembelajar yang terbatas, (5) pembelajar dalam kondisi

capai sehingga kurang/tidak konsentrasi, (6) pembelajar kurang bisa menangkap isi dari rekaman yang didengarnya karena struktur kalimat yang panjang dan kompleks, (7) pembelajar kesulitan dalam menangkap struktur kalimat.

Kedua, hambatan yang bersumber dari guru ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA ada tujuh hambatan. Ketujuh hambatan tersebut yaitu: (1) guru kurang/ tidak menyiapkan materi rekaman dengan baik, (2) guru kurang/tidak persiapan, (3) guru tidak tahu langkah-langkah yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, (4) guru berpengetahuan terbatas sehingga kurang bisa mengembangkan materi, (5) guru kurang terampil dalam mengoperasikan alat-alat (*hardware*nya), (6) guru baru pertama kali menggunakan media audio sehingga masih ragu-ragu, (7) guru kurang tanggap dengan ekspresi pembelajar.

Ketiga, hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA ada empat hambatan. Keempat hambatan tersebut yaitu: (1) materi memuat banyak kosa kata baru, (2) pembicara menggunakan bahasa campuran (bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa gaul), (3) kalau materi yang bersumber dari buku *Bahasaku* tidak ada masalah, tetapi kalau materi lepas seperti dari radio atau rekaman berita dari TV pembelajar sering kesulitan dalam memahami struktur kalimat yang digunakan, (4) materi dengar yang ada (dialog ataupun cerita) dalam kaset atau CD tidak selalu sesuai dengan materi yang ada di dalam buku *Bahasaku*.

Keempat, hambatan yang bersumber dari hambatan teknis ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA ada dua belas hambatan. Kedua belas hambatan tersebut yaitu: (1) belum ada keseragaman pemakaian

media audio, (2) belum ada transkrip, (3) perangkat kerasnya (*hardware*) jumlahnya terbatas, (4) perangkat kerasnya (*hardware*) sudah lama dan sering macet (rusak), (5) perangkat kerasnya (*hardware*) kotor, (6) perangkat lunaknya (*software*) jumlahnya sangat terbatas, (7) perangkat lunaknya (*software*) terlalu sering digunakan sehingga suaranya sudah tidak bagus lagi, (8) kualitas rekam perangkat lunak (*software*) kurang baik karena ada bunyi dengung atau desisi yang mendominasi, (9) tidak ada kelas khusus, (10) kurang/tidak punya *back up* baik dari perangkat lunak (*software*) maupun perangkat kerasnya (*hardware*), (11) kelas yang terlalu besar sehingga terjadi gema, (12) kalau listrik mati sehingga proses belajar mengajar terganggu.

5.1.3.3 Hambatan-hambatan yang Dialami oleh Guru ketika Menggunakan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Hambatan yang dialami oleh guru ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat terkait dalam empat faktor. Keempat faktor tersebut yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, hambatan yang bersumber dari pembelajar ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA ada sepuluh hambatan. Kesepuluh hambatan tersebut yaitu: (1) pembelajar lupa dengan kosa kata yang sudah diajarkan, (2) pembelajar kesulitan dalam memilih kosa kata, (3) pembelajar kesulitan dengan struktur kalimat yang terlalu panjang dan kompleks, (4) pembelajar lebih fokus pada gambar, (5) pembelajar capai sehingga kurang/tidak

bisa konsentrasi, (6) pembelajar tidak bisa konsentrasi pada dua hal yaitu gambar dan audio, (7) pembelajar kesulitan karena belum terbiasa dengan adanya pemakaian dialek, (8) pembelajar kesulitan ketika pengucapan terlalu cepat, (9) pembelajar kurang tertarik dengan film, (10) pembelajar tidak mengerti isi cerita dari film yang dilihatnya.

Kedua, hambatan yang bersumber dari guru ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA ada delapan hambatan. Kedelapan hambatan tersebut yaitu: (1) kesulitan untuk mendapatkan media yang direkam langsung dari TV, (2) guru kurang terampil dalam mengoperasikan alat-alat (*hardware*nya), (3) guru baru pertama kali mengajar menggunakan media audio-visual sehingga masih ragu-ragu, (4) guru kurang tanggap dengan ekspresi pembelajar, (5) guru kurang persiapan dalam mengajar, (6) guru kurang informasi atau pengetahuan yang mendukung pengembangan materi, (7) guru kadang tidak tahu kapan harus menghentikan media untuk memberi jeda yang tepat supaya membantu pembelajar dalam memahami cerita, (8) guru belum tahu kesukaan atau karakter pembelajar.

Ketiga, hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA ada lima hambatan. Kelima hambatan tersebut yaitu: (1) topik yang beragam, (2) tidak cocoknya struktur-struktur kalimat yang diajarkan di buku *Bahasaku* dengan yang ada di media audio-visual, (3) sulit mencari media audio-visual yang sesuai dengan topik yang ada di dalam buku *Bahasaku*, (4) tidak selalu tersedianya materi yang sesuai

dengan bidang kerja atau keinginan pembelajar, dan (5) amanat yang terkandung dalam materi tidak memuat unsur budaya Indonesia.

Keempat, hambatan yang bersumber dari hambatan teknis ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA ada dua belas hambatan. Kedua belas hambatan tersebut yaitu: (1) perangkat kerasnya (*hardware*) jumlahnya terbatas, (2) perangkat kerasnya (*hardware*) sudah lama dan sering macet (rusak), (3) perangkat kerasnya (*hardware*) kotor, (4) perangkat lunaknya (*software*) jumlahnya sangat terbatas, (5) perangkat lunaknya (*software*) terlalu sering digunakan sehingga suaranya sudah tidak bagus lagi, (6) kualitas rekam perangkat lunak (*software*) kurang baik, (7) tidak ada kelas khusus untuk menggunakan media audio-visual, (8) kurang/tidak punya *back up*, baik dari perangkat lunak (*software*) maupun perangkat kerasnya (*hardware*), (9) kelas yang terlalu besar sehingga terjadi gema, (10) kalau listrik mati sehingga proses belajar mengajar terganggu, (11) kaset video (VTR) sudah ketinggalan jaman, dan (12) TV yang *mono* bukan *stereo* sehingga suara yang dihasilkan tidak maksimal.

5.1.4 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta diklasifikasikan menjadi tiga, yaitu (1) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi

hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media visual, (2) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio, dan (3) langkah-langkah pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media audio-visual.

5.1.4.1 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta dapat terkait dalam empat faktor, yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan dari pembelajar ada sebelas langkah. Kesebelas langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan, (2) guru memberitahukan kembali penulisan atau pengucapan struktur kalimat yang benar, (3) guru membantu pembelajar untuk menemukan kosa kata yang tepat, (4) guru membiarkan pembelajar bicara sesuai dengan kemampuan penguasaan bahasanya kemudian guru membetulkan penggunaan kosa kata yang masih salah, (5) guru membetulkan pengucapan pembelajar yang salah, (6) guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang media visual yang digunakan, (7) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang

sudah rusak dan ketinggalan jaman, (8) guru mencoba menawarkan pembelajar untuk memilih media visual bergambar yang sesuai/menarik menurut pembelajar, (9) guru mengikuti persepsi pembelajar terlebih dulu, (10) guru memberi motivasi dan mengingatkan pembelajar, (11) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing.

Kedua, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari guru ada sembilan langkah. Kesembilan langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru berusaha untuk lebih fokus atau konsentrasi dalam mengajar, (2) sebelum mengajar dan menggunakan media, guru banyak belajar lagi dengan membaca atau bertanya dengan guru lain, (3) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan media visual dalam pembelajaran BIPA, (4) guru mencoba memahami interpretasi pembelajar terlebih dahulu, (5) sebelum menggunakan media visual, guru banyak berlatih baik dengan sesama guru maupun secara individu tentang variasi-variasi penggunaan media, (6) sebelum menggunakan media apabila guru merasa kesulitan dalam menginterpretasikan, guru bertanya dengan guru lain yang lebih tahu tentang penggunaan media tersebut, (7) guru berusaha untuk profesional dengan melakukan persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar (menyiapkan dan menyeleksi media-media visual yang sesuai dengan kemampuan pembelajar), (8) membuat langkah-langkah pembelajaran menggunakan media visual terlebih dahulu, (9) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing.

Ketiga, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan dari materi pembelajaran ada empat langkah. Keempat langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru membantu pembelajar dengan membuat situasi-situasi, (2) guru mencoba mengajar tanpa menggunakan media visual; guru bertanya terlebih dahulu kepada pembelajar tentang materi yang dikehendaki, (3) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk secara terus menerus membuat media visual yang baru yang sesuai dengan situasi-situasi nyata yang ada di dalam masyarakat, (4) guru menyederhanakan artikel menjadi wacana yang pendek dan guru mengganti kosa kata yang belum diketahui oleh pembelajar dengan kosa kata yang sudah diketahui oleh pembelajar.

Keempat, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan dari masalah teknis ada tujuh langkah. Ketujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media visual, (2) menggantinya dengan media visual yang berkualitas bagus secara bertahap, (3) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan media visual, (4) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku panduan penggunaan media visual, (5) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang rusak ataupun sudah tidak layak pakai, (6) lembaga atau pihak terkait membuat tim untuk melakukan pengecekan terhadap semua media visual, dan (7) guru membantu pembelajar dengan cara memberikan banyak situasi-situasi.

5.1.4.2 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Audio dalam Pembelajaran BIPA di Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru ketika menggunakan media audio dalam pembelajaran BIPA dapat terkait dalam empat faktor, yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari pembelajar ada tujuh langkah. Ketujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru mengulang-ulang rekaman, (2) sebelum mendengarkan isi rekaman guru memberitahukan kalau akan ada pemakaian dialek dan guru menjelaskan penggunaan dialek itu terlebih dahulu, (3) guru mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan, (4) guru memberikan prediksi kata baru yang ada di dalam rekaman, (5) guru mempersiapkan materi rekaman tersebut menjadi pembelajaran yang santai dan menyenangkan, (6) guru melatih struktur yang ada di dalam rekaman yang kiranya baru untuk pembelajar terlebih dahulu, dan (7) guru memberitahukan kembali tentang penulisan atau pengucapan struktur kalimat yang benar.

Kedua, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari guru ada tujuh langkah. Ketujuh langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru menyiapkan materi rekaman yang sesuai kemampuan dan kesukaan pembelajar, (2) guru menyiapkan dan mengecek perangkat keras (*hardware*), (3) guru mencari informasi tentang kemampuan berbahasa pembelajar terlebih dahulu, (4) guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (*hardware*) sehari

sebelumnya, (5) guru berlatih mengajar menggunakan media audio terlebih dahulu sebelum digunakan di kelas, (6) guru berlatih mengajar menggunakan media audio terlebih dahulu sebelum digunakan di kelas, dan (7) guru mengulang lagi rekaman dari awal dengan konsekuensi waktu pembelajaran diperpanjang.

Ketiga, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan dari materi pembelajaran ada lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah sebagai berikut:

(1) guru memilih materi secara selektif yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, (2) guru meminta pembelajar mencatat kata-kata yang tidak diketahuinya kemudian sesudah mendengarkan guru mencoba menjelaskan kata-kata yang tidak diketahui oleh pembelajar, (3) guru menjelaskan terlebih dahulu struktur-struktur kalimat yang ada di dalam isi rekaman, (4) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk memperbaharui isi rekaman, dan (5) belum ada pemecahan masalahnya.

Keempat, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari masalah teknis ada dua belas langkah. Dua belas langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku petunjuk penggunaan media audio, (2) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat transkrip dari setiap rekaman yang ada, (3) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (*hardware*) seperti *tape* dan *CD player* secara bertahap, (4) guru bekerja sama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (*hardware*) yang sudah atau sering rusak, (5) guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan

terhadap perangkat keras (*hardware*) secara rutin, (6) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi perangkat lunaknya (*software*) dan disesuaikan dengan kondisi nyata sekarang, (7) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti koleksi perangkat lunak (*software*) yang sudah tidak bagus lagi suaranya, (8) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk melakukan perekaman lagi (perbaikan kualitas rekam), (9) guru mencari kelas yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan media audio, (10) guru menyediakan dua materi pembelajaran sekaligus, (11) guru dan pembelajar memakai *headphone* sehingga tidak menimbulkan gema, dan (12) guru menyiapkan batu baterai sehingga kalau listrik mati proses pembelajaran tetap dapat berjalan; guru mencari alternatif lain seperti membacakan materi tersebut kemudian pembelajar diminta mendengarkannya.

5.1.4.3 Langkah-langkah Pemecahan Masalah yang Ditempuh oleh Guru untuk Mengatasi Hambatan-hambatan yang Muncul ketika Menggunakan Media Audio-Visual dalam Pembelajaran BIPA di Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta

Pemecahan masalah yang ditempuh oleh guru ketika menggunakan media audio-visual dalam pembelajaran BIPA dapat terkait dalam empat faktor, yaitu (1) pembelajar, (2) guru, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis.

Pertama, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari pembelajar ada sepuluh langkah. Kesepuluh langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru mencoba mengingatkan pembelajar mengenai kosa kata yang sudah pernah diajarkan, (2) guru memberikan prediksi kata baru yang ada di

dalam film, (3) sebelum menonton guru melatih struktur kalimat yang ada di dalam film yang kiranya baru untuk pembelajar, (4) guru memotivasi dan mengingatkan kepada pembelajar bahwa fokusnya adalah belajar bahasa, media visual hanya untuk membantu saja, (5) guru menciptakan situasi pembelajaran yang tidak terlalu berat untuk pembelajar karena kondisi pembelajar yang capai, (6) meminta pembelajar untuk fokus pada salah satu saja, visualnya atau audionya, (7) sebelum menonton film, guru memberitahukan kalau akan ada pemakaian dialek dan guru menjelaskan penggunaan dialek itu terlebih dahulu, (8) guru menuliskan di *white board* kalimat yang diucapkan di dalam film yang terlalu cepat, (9) beberapa hari sebelum menggunakan media audio-visual guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari, dan (10) guru memberi sinopsis film dengan bahasa yang mudah (diketahui oleh pembelajar).

Kedua, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari guru ada delapan langkah. Kedelapan langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan alat perekam TV seperti “*TV tuner internal*”, (2) guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (*hardware*) sehari sebelumnya, (3) guru berlatih mengajar menggunakan media audio-visual terlebih dahulu sebelum proses belajar mengajar yang sesungguhnya di kelas, (4) karena guru tidak tanggap dengan ekspresi pembelajar, maka apabila pembelajar belum jelas dengan isi film guru memutar lagi film tersebut disertai dengan penjelasan-penjelasan guru perbagian isinya, (5) guru berusaha untuk profesional dengan melakukan

persiapan terlebih dahulu sebelum mengajar (menyiapkan dan menyeleksi media audio-visual yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, menyiapkan alat-alat pendukung seperti kabel listrik, *white board*, spidol, *VCD player* dan TV), (6) guru mencari bahan diskusi ataupun mempelajari hal-hal lain (artikel) yang bisa digunakan untuk mendukung pengembangan materi dari film tersebut, (7) guru selalu bertanya apakah pembelajar kesulitan dalam memahami isi film, dan (8) beberapa hari sebelum menggunakan media audio-visual guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari.

Ketiga, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari materi pembelajaran ada lima langkah. Kelima langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru menyeleksi topik/materi yang ada di dalam film yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, (2) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan struktur-struktur yang diajarkan di dalam buku *Bahasaku*, (3) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan struktur-struktur yang diajarkan di dalam buku *Bahasaku*, (4) guru memutar film yang hampir sesuai dengan bidang kerja pembelajar, dan (5) guru mengembangkannya dengan diskusi yang mengarah ke budaya Indonesia.

Keempat, pemecahan masalah untuk mengatasi hambatan yang bersumber dari hambatan teknis ada dua belas langkah. Kedua belas langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (*hardware*) seperti *VCD player* ataupun *DVD player* secara bertahap, (2) guru bekerjasama dengan lembaga atau

pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (*hardware*) yang sudah atau sering rusak, (3) guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan terhadap perangkat keras (*hardware*) secara rutin, (4) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media-visual, (5) menggantinya dengan media audio-visual yang berkualitas bagus secara bertahap, (6) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti film-film yang tidak asli (bajakan) dengan film-film yang asli (*original*), (7) guru mencari kelas yang dapat digunakan mengajar menggunakan media audio-visual, (8) guru menyiapkan alternatif materi film lain apabila film yang ditontonnya tiba-tiba rusak dan tidak ada *back up*, (9) guru menyiapkan *headphone* apabila terjadi gema di dalam kelas, (10) guru mencari alternatif pembelajaran lain (guru harus siap dengan dua materi tidak hanya dengan satu materi), (11) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menransfer kaset video (VTR) ke dalam VCD maupun DVD, dan (12) guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menyiapkan *active speaker* apabila penggantian TV *stereo* tidak memungkinkan.

5.2 Implikasi

Setiap penelitian dan juga hasil pembahasan penelitian membawa implikasi khusus pada hal-hal tertentu. Pada bagian ini peneliti akan memaparkan implikasi penelitian ini yang diharapkan dapat membuka mata pembaca untuk mengerti arah dari penelitian beserta hasilnya.

Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan ada berbagai bentuk media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta. Media-media tersebut dibuat bervariasi sesuai *level* dan karakter pembelajar. Implikasi yang dapat dilakukan dari hasil penelitian tersebut adalah bahwa guru perlu mempertahankan media pembelajaran yang selama ini ada. Di samping itu, guru perlu memilih/menyeleksi media pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan dan karakter pembelajar sehingga pembelajar (1) lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran BIPA, (2) cepat dalam memahami konsep/materi pembelajaran, dan (3) mendapat pengalaman belajar yang maksimal. Dengan modal tersebut diharapkan pemerolehan hasil belajar pembelajar tinggi. Namun, perlu diingat bahwa media pembelajaran hanyalah merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan pemerolehan hasil belajar pembelajar. Masih banyak faktor lain yang perlu diperhatikan oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar pembelajar khususnya pembelajar BIPA.

Kesimpulan lain menunjukkan bahwa banyak hambatan yang muncul ketika menggunakan media, baik itu media visual, media audio, maupun media audio-visual dalam pembelajaran BIPA. Hambatan-hambatan tersebut berasal dari pembelajar, guru, materi pembelajaran, dan hambatan teknis. Implikasi dari hal ini adalah perlunya guru ataupun pihak terkait untuk mengevaluasi semua media pembelajaran yang selama ini ada dan digunakan dalam kegiatan pembelajaran di Puri ILP Yogyakarta. Hambatan merupakan salah satu faktor penghalang tercapainya pembelajaran yang optimal. Terhalangnya pembelajaran yang optimal akan berpengaruh besar terhadap hasil/pencapaian belajar pembelajar. Untuk itu,

guru harus mampu meminimalkan hambatan yang ada bahkan menghilangkan berbagai hambatan yang ada dengan berbagai solusi yang tepat.

Kesimpulan terakhir adalah solusi-solusi yang dilakukan oleh guru atas hambatan-hambatan yang muncul. Secara garis besar yang mencari solusi adalah guru, namun diharapkan bahwa pola ini kemudian diubah. Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk selalu mengevaluasi segala macam solusi-solusi untuk mengatasi hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA. Apakah solusi yang ditempuh tersebut efektif atau tidak.

5.3 Saran-saran

Berdasarkan temuan data, pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti mengajukan saran kepada tiga pihak, yaitu (1) guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) manajemen Puri ILP Yogyakarta, dan (3) peneliti berikutnya. Secara rinci saran-saran tersebut akan diuraikan seperti berikut ini.

Pertama, guru BIPA di Puri ILP Yogyakarta hendaknya lebih peka untuk mengetahui permasalahan yang menjadi hambatan dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran merupakan salah satu cara agar proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, guru harus dapat menggunakan media tersebut secara lebih menarik sehingga tidak monoton. Selain itu guru juga harus mampu mengatasi permasalahan atau hambatan yang muncul baik dari diri pembelajar, diri sendiri (guru), materi pembelajaran, maupun hambatan-hambatan teknis yang dapat mengganggu pembelajaran di kelas.

Guru juga diharapkan membekali dirinya dengan berbagai kemampuan teknologi/mengikuti perkembangan zaman karena di Puri ILP terdapat banyak komputer yang terhubung dengan jaringan internet tetapi pemanfaatan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran belum maksimal.

Kedua, saran untuk pihak manajemen Puri ILP Yogyakarta. Manajemen Puri ILP hendaknya melakukan evaluasi secara keseluruhan terhadap hambatan-hambatan dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya evaluasi secara keseluruhan, dapat diketahui sumber adanya hambatan-hambatan dalam pembelajaran. Pihak manajemen Puri ILP Yogyakarta juga hendaknya membantu guru untuk mencari solusi yang tepat sehingga dapat meminimalkan bahkan menghilangkan berbagai hambatan yang muncul. Selain itu, pihak manajemen Puri ILP Yogyakarta diharapkan dapat mengganti semua media pembelajaran yang sudah rusak (tidak layak pakai) dengan media pembelajaran yang baru. Pihak manajemen Puri ILP hendaknya juga menyediakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, berkualitas, dan *up to date*. Di Puri ILP Yogyakarta juga tersedia komputer yang terhubung dengan jaringan internet, tetapi selama ini penggunaannya belum dioptimalkan. Akan lebih baik jika manajemen Puri ILP Yogyakarta mengadakan pelatihan tentang penggunaan media berbasis teknologi kepada semua guru yang ada.

Ketiga, bagi peneliti berikutnya yang akan mengadakan penelitian lanjutan di Puri ILP Yogyakarta. Penelitian ini akan lebih baik apabila ditindaklanjuti dengan penelitian tentang hubungan antara media pembelajaran dengan pemerolehan hasil belajar pembelajar. Dengan penelitian lanjutan tersebut

diharapkan dapat diketahui sejauh mana media pembelajaran berperan terhadap pemerolehan hasil belajar pembelajar.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1990. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 1997. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifudin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Buanawati, FR. Iin. 2004. *Efektivitas Media Gambar Seri dalam Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menulis Cerita (Studi Kasus Di SD Kanisius Pugeran1 dan Kanisius Pugeran 2 Kelas V Yogyakarta Tahun Ajaran 2003/2004)*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Ena, Oeda Teda. 2001. "Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi". Makalah KIP BIPA III.
- Gani, Erizal. 2001. *Pemberdayaan Pengajaran BIPA*. FBSS Universitas Negeri Padang.
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Gramedia.
- Hardjono, Sartinah. 1988. *Prinsip-Prinsip Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hamalik, Oemar. 1981. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- _____. 1990. *Pengembangan Kurikulum: Dasar-Dasar dan Pengembangannya*. Bandung: Mandar Maju.
- Hartiningsih, Susana Retno. 2003. *Kemampuan Menyimak Dongeng "Detektif Kancil" melalui Media Audio-Visual Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar Pius Satu Wonosobo Tahun Ajaran 2002/2003*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Hermawati, Lusi Veranita. 2004. *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran BIPA Tingkat Dasar (Beginner) di Puri Bahasa Yogyakarta. Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Karmin, Y. 2001. "Mengembangkan Kurikulum BIPA yang Ramah terhadap Pembelajar". Makalah KIP BIPA III.
- Moleong, Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Nazir, Moh. 1983. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nugraha, Setya Tri. 2002. "Reader: Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- _____. 2002. "Reader: Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran BIPA". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Poerwadarminta. 1984. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pranowo. 2002. "Reader: Pengembangan Media Pembelajaran Berfokus pada Pembelajar". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Pusat Kurikulum. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Balitbang Depdiknas.
- Sadiman, Arief, dkk. 1984. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana dan Rivai. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.

Sugono, Dendy. 2003. *Kebijakan Umum Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing*. Jakarta: Pusat Bahasa.

2001. *Prosiding Konferensi Internasional Pengajaran Bahasa Indonesia untuk Orang Asing IV*. Bali: IALF.

Wibawa, Basuki dan Farida Mukti. 1993. *Media Pengajaran*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Werdiningsih, Dyah. 1999. *Pengembangan Silabus dan Materi Mata Kuliah Umum Bahasa Indonesia pada Fakultas Ekonomi Universitas Islam Malang*. Tesis. Malang: IKIP MALANG.

Widharyanto. 2002. "Reader: Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing". Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Widharyanto, dkk. 2003. *Student Active Learning*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Zainuddin, HRL. 1984. *Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.



LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Lembar Observasi

LEMBAR OBSERVASI

Nama Lembaga : Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Alamat : Komplek Kolombo 4 Yogyakarta

Hari, tanggal :

Hal-hal yang diobservasi:

1. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.
2. Penggunaan media-media tersebut dalam proses pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta.

Lampiran 2. Lampiran Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

Nama Lembaga : Puri *Indonesian Language Plus* Yogyakarta

Alamat : Komplek Kolombo 4 Yogyakarta

Responden :

Hari, tanggal :

1. Media pembelajaran apa sajakah yang digunakan dalam pembelajaran BIPA di lembaga kursus BIPA Puri ILP Yogyakarta?
2. Media-media tersebut sesuai atau digunakan untuk *level* apa?
3. Bagaimanakah penggunaan media-media tersebut dalam pembelajaran BIPA?
4. Apakah ada hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA?
Sebutkan?
5. Apa usaha yang ditempuh oleh guru untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA?

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Gambar seri</p> <p><i>Info gap</i></p> <p>Jam</p>	<p>sampai <i>flash card</i> dalam satu set habis.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan satu set gambar kepada pembelajar (gambar-gambar tersebut merupakan satu rangkaian cerita)guru kemudian memberikannya kepada pembelajar, tetapi sebelum diberikan guru mengacak kartuguru meminta pembelajar untuk menyusun kartu yang sudah diacak tersebut menjadi susunan yang benar (menjadi rangkaian cerita)pembelajar diminta membahasakan rangkaian cerita tersebutguru kemudian mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan maupun ditulis oleh pembelajar. <p>Pelatihkan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">ada dua kartu, satu kartu berisi informasi yang lengkap dan kartu yang lain berisi informasi yang tidak lengkapguru memberikan kartu yang tidak lengkap kepada pembelajarpembelajar diminta melengkapi bagian yang tidak lengkap dengan cara bertanya kepada gurupembelajar menulis bagian yang tidak lengkap tersebutkalau semua informasi sudah lengkap kemudian bergantian, guru memberikan informasi yang lengkap kepada pembelajar dan guru memegang kartu yang tidak lengkapguru bertanya kepada pembelajar untuk melengkapi bagian yang tidak lengkap tersebut. <p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan jam (bisa jam nyata maupun jam tiruan)guru mengenalkan konsep jam dalam bahasa Indonesia
--	--	--	--	---

			<p>Kartu gambar/foto</p>	<p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> guru mempertunjukkan jam dengan jarum panjang di angka dua belas dan jarum pendek di angka enam (06.00), kemudian guru membuat kalimat “Jam enam pagi saya bangun. Jam berapa Anda bangun?” pembelajar diminta menjawab pertanyaan guru kalau pembelajar sudah mengerti kemudian pembelajar diminta membuat pertanyaan kepada guru dengan konsep jam dan dengan cara yang sama. <p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar guru memberitahukan nama gambar/aktivitas pembelajar diminta mengingat nama konsep/aktivitas demikian seterusnya sampai kartu habis dan pembelajar mengetahui nama-nama gambar/aktivitas yang ada di dalam gambar. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> guru memperlihatkan kartu gambar/foto kepada pembelajar guru membuat kalimat dalam bahasa Indonesia (kalimat tanya maupun pernyataan) dengan pola kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu kemudian guru meminta pembelajar untuk mengambil kartu dan membuat kalimat dengan cara yang sama tetapi dengan kartu gambar/foto yang berbeda. <p>Penubian konsep dan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> pembelajar diminta mengambil satu kartu gambar/foto pembelajar diminta memberitahukan kepada guru apa isi dari kartu gambar/foto tersebut pembelajar diminta membuat kalimat dari kartu gambar tersebut hal tersebut dilakukan secara terus menerus sampai kartu
--	--	--	--------------------------	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Kartu kata</p> <p>Kartu angka</p>	<p>habis dan pembelajar benar-benar mengetahui konsep dan struktur kalimat yang digunakannya.</p> <p>Pelatihan pengucapan</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan kartu kata kepada pembelajarguru meminta pembelajar membaca dengan keras kata yang ada di dalam kartu kata tersebutkalau pengucapan pembelajar benar, maka diteruskan dengan kartu kata yang lainkalau pengucapan pembelajar salah, maka guru membetulkannya dan sesudah itu guru meminta pembelajar membaca lagi dengan benarkegiatan ini dilakukan secara terus menerus sampai kartu kata habis. <p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan kartu yang berisi angka-angka kepada pembelajarmasing-masing kartu berisi satu angkaguru menjelaskan konsep angka dalam bahasa Indonesiapembelajar diminta mengingat konsep angka yang dijelaskan oleh guru. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru memperlihatkan angka di dalam gambar rumah dengan berbicara “Nomor rumah saya 3, nomor rumah Anda berapa?”kemudian pembelajar diminta merespon pertanyaan guruguru kemudian bertanya lagi “Nomor telepon saya (0274) 4445445, nomor telepon Anda berapa?”pembelajar diminta merespon kembali apa yang ditanyakan oleh guruPembelajar kemudian diminta bertanya kepada guru maupun orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta dengan struktur kalimat sama persis yang diucapkan oleh guru.
--	--	--	--------------------------------------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Kartu huruf</p>	<p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan kartu yang berisi hurufguru kemudian memberitahukan pengucapan huruf-huruf (dari A sampai Z) dalam bahasa Indonesia.pembelajar diminta mengulangi dan mengingat apa yang diucapkan oleh guru.
			<p>Kartun</p>	<p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru memperlihatkan kartu kepada pembelajarguru memberitahukan nama atau aktivitas yang ada di dalam kartuguru meminta pembelajar untuk mengucapkan dan mengingatdemikian seterusnya sampai kartu kartun habis dan pembelajar mengetahui nama-nama gambar/aktivitas yang ada di dalam kartu berisi kartun. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru memperlihatkan kartu kepada pembelajarguru membuat kalimat dalam bahasa Indonesia berdasarkan gambar kartun yang ada di dalam kartukemudian guru meminta pembelajar untuk mengambil kartu yang lain dan membuat kalimat dengan cara yang sama tetapi dengan kartu yang berisi kartun yang berbeda. <p>Penubian konsep dan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">pembelajar diminta mengambil satu kartupembelajar diminta memberitahukan kepada guru apa isi dari kartu kartun tersebutpembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan isi kartun tersebut.
			<p>Kalender</p>	<p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru memperlihatkan kalenderguru menjelaskan konsep “hari, tanggal, dan tahun” kepada

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

				<p>pembelajar</p> <p>c. pembelajar diminta mengingat konsep-konsep tersebut</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru bicara “Sekarang hari Senin tanggal delapan, saya berangkat ke Puri ILP jam 08.00”</p> <p>b. pembelajar diminta membuat kalimat yang sama tetapi dengan situasi pembelajar (sebelumnya nama-nama aktivitas sudah dikenalkan terlebih dahulu melalui media kartu gambar/foto).</p> <p>Pengenalan konsep</p> <p>a. guru memberikan peta atau maket kepada pembelajar</p> <p>b. guru memberi tahu simbol-simbol yang ada di dalam peta atau maket misalnya: perempatan, pertigaan, belok kanan, belok kiri, lampu merah, jalan terus</p> <p>c. pembelajar menirukan yang diucapkan oleh guru</p> <p>d. pembelajar juga diminta mengingat konsep</p> <p>e. kegiatan ini dilakukan secara terus menerus sampai pembelajar benar-benar mengerti konsep-konsep tersebut.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru membuat kalimat berdasarkan konsep</p> <p>b. pembelajar diminta membuat kalimat dengan cara yang sama seperti yang dibuat oleh guru.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru melatih struktur kalimat</p> <p>b. guru memberikan sketsa kepada pembelajar</p> <p>c. pembelajar mendeskripsikan sketsa yang diberikan oleh guru</p> <p>d. guru mengoreksi apabila pembelajar melakukan kesalahan dalam mendeskripsikan sketsa.</p>
			Maket dan peta	
			Sketsa	

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Benda nyata: uang, kursi, meja, sepeda motor, mobil, pintu, jendela, komputer, pohon, gelas, piring, sendok, garpu</p> <p>Benda nyata: makanan dan minuman</p> <p>Model tiruan/<i>mock up</i> (berupa model tiruan buah, binatang, uang, dan alat transportasi)</p>	<p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru memperlihatkan benda nyata kepada pembelajar b. guru memberitahukan konsep/ nama benda tersebut c. pembelajar diminta menirukan dan mengingat konsep/ nama dari benda nyata tersebut. <p>Pelatihan struktur kalimat yaitu: pembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan benda yang dilihatnya dengan struktur-struktur kalimat yang sudah diajarkan terlebih dahulu. Contohnya: "Ini mobil siapa?" Kalimat bisa pertanyaan maupun pernyataan.</p> <p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru memperlihatkan benda nyata makanan b. pembelajar diminta memakan makanan yang disediakan c. guru menjelaskan konsep "rasa" dari makanan tersebut d. pembelajar diminta mengingat konsep "rasa" dalam bahasa Indonesia <p>Pelatihan struktur.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru mengajarkan pola-pola kalimatnya, guru kemudian berbicara "Apakah Anda suka rasa manis?" b. pembelajar diminta menjawab pertanyaan guru c. kemudian guru bertanya lagi "Apakah Anda suka rasa pedas?" d. kemudian pembelajar diminta menjawab lagi e. sesudah pembelajar menjawab, pembelajar diminta bertanya kepada guru atau orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta tentang topik "rasa" dengan struktur kalimat yang sudah diajarkan. <p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru memperlihatkan model tiruan b. guru memberitahukan/menjelaskan nama model tiruan c. pembelajar diminta mengingat apa yang diperlihatkan oleh
--	--	--	--	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>guru.</p> <p>d. kemudian dengan cara yang sama guru mengenalkan semua model-model tiruan yang ada.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru memperlihatkan model tiruan</p> <p>b. pembelajar diminta membuta kalimat berdasarkan model tiruan tersebut, misalnya “Berapa harga pisang satu kilo?” Kalimat bisa pertanyaan maupun pernyataan.</p> <p>Penubian konsep dan struktur</p> <p>Biasanya untuk penubian struktur bisa dilakukan dengan cara bermain peran. Guru berpura-pura menjadi penjual dan pembelajar berpura-pura menjadi pembeli, kemudian pembelajar dan guru melakukan kegiatan jual beli berdasarkan model-model tiruan tersebut. Ketika melakukan dialog pembelajar harus menggunakan kalimat yang strukturnya sudah diajarkan.</p> <p>Permainan: Ular tangga</p> <p>Permainan: Ludo</p>	<p>d. kemudian dengan cara yang sama guru mengenalkan semua model-model tiruan yang ada.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru memperlihatkan model tiruan</p> <p>b. pembelajar diminta membuta kalimat berdasarkan model tiruan tersebut, misalnya “Berapa harga pisang satu kilo?” Kalimat bisa pertanyaan maupun pernyataan.</p> <p>Penubian konsep dan struktur</p> <p>Biasanya untuk penubian struktur bisa dilakukan dengan cara bermain peran. Guru berpura-pura menjadi penjual dan pembelajar berpura-pura menjadi pembeli, kemudian pembelajar dan guru melakukan kegiatan jual beli berdasarkan model-model tiruan tersebut. Ketika melakukan dialog pembelajar harus menggunakan kalimat yang strukturnya sudah diajarkan.</p> <p>Review konsep angka</p> <p>a. masing-masing pemain mengambil pion</p> <p>b. pemain pertama mengocok dadu, kemudian menjalankan pion tersebut sesuai dengan jumlah nomor yang tertera pada dadu</p> <p>c. sesudah menjalankan pion, pemain tersebut diminta mengucapkan dengan keras angka yang tertera di dalam kotak tempat pion berhenti</p> <p>d. kemudian bergantian dengan pemain yang lain dengan cara yang sama</p> <p>e. kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sampai salah satu pemain menjadi pemenang (sampai urutan teratas).</p> <p>Review semua struktur kalimat buku <i>Bahasaku 1a dan 1b</i></p> <p>a. pemain pertama mengocok dadu kemudian menjalankan pion sesuai dengan jumlah nomor yang tertera di dalam dadu</p>
--	--	--	---	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2	Intermediate	Visual	<p>Permainan: Kuartet</p> <p>White board</p> <p>Brosur</p>	<p>(seperti bermain ular tangga)</p> <ol style="list-style-type: none"> apabila pion berhenti di kotak ludo warna kuning, maka pemain tersebut harus mengambil kartu berwarna kuning dan membuat kalimat berdasarkan kata yang ada di dalam kartu (aktivitas pemain tergantung perintah di dalam masing-masing kartu berwarna) pemain yang lain bergantian mengocok dadu kemudian melakukan aktivitas yang sama seperti di atas permainan berhenti kalau salah satu pemain sampai di kotak ludo paling akhir (pemenang) dalam permainan ludo, guru berfungsi sebagai pengontrol apabila pembelajar melakukan kesalahan dalam membuat struktur kalimat maupun dalam pengucapan kata. <p>Review konsep dan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> kartu dikocok kemudian dibagikan kepada pemain (setiap pemain mendapat empat, delapan, atau lebih kartu) dan sisa kartu di taruh di tengah untuk <i>central</i> kartu masing-masing pemain berusaha mengelompokkan kartu-kartu tersebut menjadi empat gambar yang sama kalau pemain tidak punya gambar, maka pemain dapat bertanya apakah lawan main punya gambar yang diminta atau tidak. Kalau tidak maka pemain mencari di kartu-kartu yang menjadi <i>central</i> kemudian pemain yang lain bertanya dengan cara yang sama pemenangnya adalah pemain yang jumlah kartun yang sama (kuartet) paling banyak. <p>Menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur kalimat, menggambar, maupun membuat sketsa.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> guru memberikan beberapa macam brosur dari berbagai macam perusahaan ataupun instansi di luar Puri ILP
---	--------------	--------	--	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Flash card</p> <p>Gambar seri</p>	<p>Yogyakarta</p> <ol style="list-style-type: none">guru meminta pembelajar memilih salah satu brosur tersebutguru meminta pembelajar mengajak guru atau orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta untuk pergi ke tempat yang dirujuk oleh brosur yang dipilih oleh pembelajarketika mengajak, pembelajar harus menggunakan struktur kalimat yang sudah diajarkan sebelumnya.kalaupun sudah selesai, kemudian bergantian, guru yang mengajak pembelajar untuk pergi ke tempat yang dirujuk oleh brosurpembelajar harus merespon ajakan guru. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru menjelaskan struktur kalimatguru mempertunjukkan <i>flash card</i>pembelajar diminta merespon dengan kalimat sesuai dengan gambar yang ada di dalam <i>flash card</i>pembelajar mempertunjukkan <i>flash card</i> yang lain kepada guru dan guru meresponnya dengan membuat kalimat yang pola strukturnya sudah ditetapkan tersebutkegiatan ini dilakukan secara bergantian dan terus-menerus sampai <i>flash card</i> dalam satu set habis. <p>Pelatihan srtuktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempertunjukkan satu set gambarguru memberikannya kepada pembelajar, tetapi sebelum diberikan kepada pembelajar guru mengacak kartu tersebut terlebih dahuluguru meminta pembelajar untuk menyusun kartu yang sudah diacak tersebut menjadi susunan yang benar (menjadi rangkaian cerita)pembelajar diminta membahasakan rangkaian cerita tersebutguru mengontrol dan mengoreksi kesalahan pembelajar.
--	--	--	--------------------------------------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Kartu undangan</p> <p>Kartun</p>	<p>menjadi sebuah kalimat yang benar pola stukturanya</p> <p>c. pembelajar diminta memberitakukan struktur kalimat yang sudah dibuat</p> <p>d. apabila struktur yang dibuat oleh pembelajar benar, maka dilanjutkan dengan kartu kalimat yang lain dengan cara yang sama</p> <p>e. apabila struktur kalimat salah, guru memberitahukan kesalahannya dan meminta pembelajar untuk mencoba memperbaikinya.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>a. guru memberikan beberapa macam kartu undangan (bisa undangan pernikahan, undangan pesta, undangan makan malam)</p> <p>b. pembelajar diminta memilih salah satu kartu undangan tersebut</p> <p>c. guru dan pembelajar bermain peran (<i>role play</i>)</p> <p>d. guru meminta pembelajar mengajak guru atau orang di sekitar Puri ILP Yogyakarta untuk pergi ke acara yang ada di dalam kartu undangan yang dipilih pembelajar</p> <p>e. kemudian bergantian guru yang mengajak pembelajar untuk pergi ke suatu acara yang ada di dalam kartu undangan.</p> <p>Pengenalan konsep</p> <p>a. guru menunjukkan kartun</p> <p>b. guru memberi tahu pembelajar mengenai isi atau konsep dalam kartun</p> <p>c. pembelajar diminta mengingat isi atau konsep tersebut</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>guru dan pembelajar melakukan aktivitas tanya jawab berdasarkan isi atau konsep yang ada di dalam kartun tersebut.</p>
--	--	--	-------------------------------------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			<p>Sketsa</p> <p><i>Slide</i></p>	<p>Pengenalan konsep</p> <ol style="list-style-type: none">guru memperlihatkan sketsaguru memberitahu isi aktivitas maupun konsep yang ada di dalam sketsapembelajar diminta mengingat konsep dalam sketsa tersebutpembelajar dan guru melakukan tanya jawab maupun berdiskusi berkaitan dengan isi sketsa. <p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara pertama</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberikan pengantar mengenai isi <i>slide</i>guru dan pembelajar melihat isi <i>slide</i> tersebut sampai selesaipembelajar diminta membahasakan apa yang dilihatnya tersebut (dapat secara tertulis maupun secara lisan)guru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajar <p>Cara kedua</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberikan pengantar mengenai isi dari <i>slide</i>guru dan pembelajar melihat isi <i>slide</i> tersebut perbagian (misalnya setiap lima menit <i>slide</i> dihentikan)pembelajar diminta membahasakan apa yang dilihatnya tersebut (dapat tertulis maupun secara lisan)guru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajarkalau tidak ada masalah, kemudian pembelajar dan guru melanjutkan melihat isi <i>slide</i> berikutnyadengan cara yang sama guru menghentikan <i>slide</i> perbagian kemudian pembelajar diminta membahasakan isi <i>slide</i> tersebutpembelajar diminta membahasakan secara keseluruhan isi dari <i>slide</i> tersebutguru mengontrol dan mengoreksi apa yang diucapkan atau ditulis oleh pembelajar.
--	--	--	-----------------------------------	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			Artikel	<p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara pertama</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberikan artikelguru memberi prediksi kata-kata baruguru dan pembelajar membahas kata-kata baru tersebutpembelajar diminta membuat kalimat berdasarkan kata-kata baru tersebutpembelajar diminta membaca artikel tersebut perparagrafpembelajar diminta menceritakan isi dari paragraf tersebut (<i>rettel</i>)guru dan pembelajar membahas isi perparagraf tersebutpembelajar diminta melanjutkan membaca paragraf berikutnya sampai selesaidengan cara yang sama, setiap paragraf pembelajar diminta menceritakan isi paragraf tersebutsesudah semua paragraf dibaca, pembelajar diminta menceritakan secara keseluruhan isi artikel tersebut dengan bahasa pembelajarpembelajar dan guru berdiskusi tentang isi paragraf tersebut. <p>Cara kedua</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberikan artikelpembelajar diminta membaca artikel tersebut (dapat perparagraf maupun secara keseluruhan)guru bertanya apakah pembelajar ada masalah dengan artikel tersebutkalau ada masalah kemudian guru mencoba menjelaskan kepada pembelajar apa yang menjadi permasalahankalau sudah tidak ada masalah, guru meminta pembelajar menceritakan isi paragraf tersebut dengan kata-kata pembelajar (<i>rettel</i>)guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi paragraf.
--	--	--	---------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3	<i>Intermediate</i>	Audio	Kaset dan CD	<p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> pembelajar langsung mendengarkan kaset tanpa komentar dari guru pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarnya tersebut (<i>rettel</i>) kalau ada kesalahan guru membetulkannya guru memberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materi pembelajar diminta untuk menjawabnya guru dan pembelajar berdiskusi berdasarkan topik yang didengarnya. <p>Cara kedua</p> <ol style="list-style-type: none"> pembelajar diberi sinopsis atau garis besar materi kemudian pembelajar mendengarkan materi tersebut pembelajar diminta menceritakan kembali apa yang didengarnya (<i>rettel</i>) kalau pembelajar salah dalam pengucapan maupun struktur kalimatnya, guru langsung membenarkannya guru dan pembelajar berdiskusi tentang isi dari materi yang didengarnya tersebut. <p>Cara ketiga</p> <ol style="list-style-type: none"> pembelajar diberi prediksi kata baru guru dan pembelajar membahas kata baru tersebut pembelajar diminta membuat kalimat dengan kata-kata baru tersebut pembelajar mendengarkan tetapi tidak sampai selesai pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarnya (<i>rettel</i>) pembelajar melanjutkan mendengarkan sesudah selesai mendengarkan semua, pembelajar diminta membahasakan secara keseluruhan pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi dari materi yang didengarnya.
---	---------------------	-------	--------------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4	<i>Advanced</i>	Visual	<p><i>White board</i></p> <p>Gambar seri</p> <p>Kartu gambar/foto</p> <p>Artikel</p>	<p>Menuliskan konsep/kosa kata, menuliskan struktur, menggambar, maupun membuat skema.</p> <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru mempertunjukkan gambar seri (gambar-gambar tersebut berhubungan satu dengan yang lainnya sehingga merupakan rangkaian cerita) b. guru kemudian memberikannya kepada pembelajar c. pembelajar diminta membahasakan rangkaian cerita tersebut dengan menggunakan kata-kata berafik d. guru mengontrol dan mengoreksi kesalahan pembelajar <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru memperlihatkan kartu yang berisi gambar/foto aktivitas b. pembelajar diminta memberitahukan kepada guru tentang isi gambar/foto tersebut c. kalau pembelajar salah, maka guru membenarkannya d. kalau pembelajar benar mengatakan apa isi gambar tersebut, kemudian guru meminta pembelajar membuat kalimat berdasarkan gambar tersebut atau mendeskripsikan gambar tersebut. <p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara petama</p> <ol style="list-style-type: none"> a. guru memberikan artikel b. guru memberi prediksi kata-kata baru c. guru dan pembelajar membahas kata-kata baru d. pembelajar diminta membaca artikel tersebut perparagraf e. guru dan pembelajar membahas isi perparagraf tersebut f. pembelajar diminta melanjutkan membaca paragraf berikutnya sampai habis dengan cara yang sama g. pembelajar diminta membahasakan isi artikel tersebut dengan bahasa pembelajar h. guru memberikan daftar pertanyaan berkaitan dengan isi
---	-----------------	--------	--	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5	<i>Advanced</i>	Audio	Permainan: Ular tangga	<p>artikel</p> <p>i. pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi artikel tersebut.</p> <p>Cara kedua</p> <p>a. guru memberikan artikel</p> <p>b. pembelajar diminta membaca artikel tersebut (pembelajar dapat membaca perparagraf maupun secara keseluruhan)</p> <p>c. guru bertanya apakah pembelajar ada masalah dengan artikel tersebut (masalah dapat berupa kata baru maupun struktur kalimat)</p> <p>d. kalau ada masalah kemudian guru mencoba menjelaskan kepada pembelajar apa yang menjadi permasalahan tersebut</p> <p>e. kalau sudah tidak ada masalah guru meminta pembelajar menceritakan isi paragraf tersebut dengan kata-kata pembelajar (<i>rettel</i>)</p> <p>g. guru memberikan daftar pertanyaan berkaitan dengan isi artikel</p> <p>h. pembelajar dan guru berdiskusi tentang isi paragraf.</p> <p><i>Review afiksasi</i></p> <p>a. masing-masing pemain mengambil pion</p> <p>b. pemain pertama mengocok dadu, kemudian menjalankan pion tersebut sesuai dengan jumlah nomor yang tertera pada dadu</p> <p>c. pemain harus membuat kata yang tertera pada kotak tersebut menjadi kata berafiks</p> <p>d. pemain diminta membuat kalimat berdasarkan kata bentukan yang dibuat</p> <p>e. kemudian bergantian dengan pemain yang lain dengan cara yang sama</p> <p>f. kegiatan ini dilakukan secara terus-menerus sampai salah satu pemain menjadi pemenang (sampai urutan teratas).</p> <p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara pertama</p> <p>a. pembelajar mendengarkan rekaman tanpa ada komentar dari</p>
---	-----------------	-------	------------------------	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

				<p>guru</p> <ol style="list-style-type: none">kemudian pembelajar diminta menceritakan apa yang didengarkan tersebut (<i>rettel</i>)guru mengoreksi kesalahan pembelajar (kalau ada)guru memberikan daftar pertanyaan yang berkaitan dengan materipembelajar diminta menjawab daftar pertanyaan tersebutpembelajar dan guru kemudian berdiskusi berkaitan dengan materi. <p>Cara kedua</p> <ol style="list-style-type: none">pembelajar diberi sinopsis atau garis besar materipembelajar mendengarkan cerita tersebut sampai selesaipembelajar diminta menceritakan kembali apa yang didengarnya (<i>rettel</i>)guru mengontrol kesalahan pembelajarguru dan pembelajar berdiskusi tentang isi dari cerita atau dialog yang didengarnya tersebut. <p>Cara ketiga</p> <ol style="list-style-type: none">pembelajar diberi prediksi kata baruGuru dan pembelajar membahas prediksi kata baru tersebutpembelajar mulai mendengarkanketika sudah setengahnya, kemudian kaset atau CD dihentikanpembelajar diminta melanjutkan cerita tersebut dengan versi pembelajarsesudah pembelajar selesai melanjutkan cerita, kemudian pembelajar melanjutkan mendengarkan kembaliguru dan pembelajar berdiskusi tentang materi tersebut. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru mempersiapkan informasi dari berbagai sumber (buku petunjuk siaran, buku teks, jadwal siaran, maupun artikel dari internet) yang dapat digunakan pembelajar supaya mereka dapat mengikuti siaran dengan baikguru dapat menugaskan pembelajar untuk mempelajari
--	--	--	--	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

6	Advanced	Audio-Visual	<p>Sound Slide</p> <p>Film</p>	<p>berbagai sumber di atas yang ada hubungannya dengan topik program yang akan disiarkan</p> <ol style="list-style-type: none"> c. guru dan pembelajar mendengarkan siaran radio. d. pembelajar diminta mencatat bagian siaran yang belum jelas dan belum dimengerti e. guru mencoba menjelaskan yang belum dimengerti oleh pembelajar (menindaklanjuti e) f. pembelajar mengerjakan tugas-tugas dari guru berkaitan dengan topik, kalau tidak pembelajar diminta menceritakan apa yang sudah didengarkannya tadi (<i>rettel</i>) g. guru dan pembelajar mendiskusikan isi siaran radio. h. kalau masih ada waktu, guru dan pembelajar dapat mencari program dari siaran radio yang lain kemudian melakukan aktivitas belajar dengan cara yang sama. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none"> a. pembelajar melihat gambar sambil mendengarkan informasi yang dibacakan oleh narator b. guru memutar <i>slide</i> satu kali lagi tetapi tidak dengan suara dari narator c. pembelajar diminta menjadi narator d. guru mengontrol kesalahan yang dilakukan oleh pembelajar e. guru dan pembelajar dapat berdiskusi berkaitan dengan topik. <p>Pelatihan struktur</p> <p>Cara pertama</p> <ol style="list-style-type: none"> a. film diputar secara keseluruhan b. pembelajar diminta menonton film tersebut tanpa diminta komentar sampai film selesai c. pembelajar menceritakan kembali apa yang ditontonnya tersebut (<i>rettel</i>) d. guru mengontrol kesalahan pembelajar e. pembelajar dan guru berdiskusi mengenai isi film tersebut.
---	----------	--------------	--------------------------------	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

				<p>Cara kedua</p> <ol style="list-style-type: none">film diputar secara keseluruhanfilm diputar lagi (diulangi) tetapi tidak sampai selesai (dapat perbagian ataupun setiap sepuluh menit dihentikan)pembelajar diminta menceritakan film tersebut perbagianpembelajar diminta menceritakan film secara keseluruhanpembelajar diminta berkomentar tentang isi filmGuru dan pembelajar berdiskusi tentang isi film tersebut. <p>Cara ketiga</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberi sinopsis filmpembelajar membaca terlebih dahulu sinopsis tersebutpembelajar diminta berkomentar berkaitan dengan isi film yang akan ditontonnya tersebut sesudah membaca sinopsispembelajar dan guru menonton filmpembelajar menceritakan kembali isi film dengan kata-kata pembelajarpembelajar diminta berkomentar tentang isi filmpembelajar dan guru berdiskusi berkaitan dengan isi film. <p>Cara keempat</p> <ol style="list-style-type: none">guru memberi sinopsis filmpembelajar menonton film tersebut sambil membaca sinopsis filmpembelajar menceritakan kembali dengan bahasa pembelajar.pembelajar dan guru berdiskusi berkaitan dengan isi film yang dilihatnya. <p>Pelatihan struktur</p> <ol style="list-style-type: none">guru dan pembelajar membuat kesepakatan untuk menonton program TV yang akan digunakan dalam pembelajaran (biasanya sinetron)ketika jam tayang sudah mulai, guru dan pembelajar menonton program TV tersebutpembelajar diminta menonton perbagian (sebelum iklan)pembelajar mencatat kosa kata, penggunaan struktur kalimat
--	--	--	--	---

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

				<p>yang belum diketahui</p> <ul style="list-style-type: none">e. guru mencatat kalau ada pemakaian bahasa daerah, bahasa <i>slank</i>, maupun pemakaian dialekf. ketika iklan guru berusaha menjelaskan apa yang tidak diketahui oleh pembelajar secara sekilas (tidak mendalam)g. sesudah iklan selesai, guru dan pembelajar menonton TV kembali, dengan cara yang sama (pembelajar diminta mencatat hal-hal yang belum diketahuinya)h. pembelajar diminta berkomentar tentang program TV (sinetron) yang dilihatnya tersebuti. guru menjelaskan kepada pembelajar secara lebih mendalam hal-hal yang dicatat oleh pembelajar (hal-hal yang belum diketahui)j. guru dan pembelajar berdiskusi berkaitan dengan acara yang baru saja ditontonnya. <p>Cara kedua</p> <ul style="list-style-type: none">a. guru merekam program yang ada di TVb. guru bekerjasama dengan orang media untuk mengedit isi program TV tersebut (menghilangkan iklan)c. guru dan pembelajar menonton program TV yang sudah dieditd. guru dan pembelajar menonton berita tersebut per topik (karena berita biasanya per topik, seperti topik politik, ekonomi, kriminal)e. guru membuat daftar pertanyaan untuk mengetahui apakah pembelajar menguasai atau tidakf. pembelajar diminta bercerita mengenai topik yang ditontonnya tersebutg. guru dan pembelajar berdiskusi tentang topik yang ditontonnya tersebut.
--	--	--	--	---

Lampiran 4. Lampiran Tabulasi Data Hasil Wawancara

Kelompok Media	Sumber Hambatan	Hambatan	Pemecahan Masalah
Visual	Pembelajar	<p>Pembelajar lupa dengan kosa kata, pembelajar kesulitan membuat struktur kalimat yang benar, pembelajar tidak tahu kata yang harus digunakan, pembelajar salah dalam menggunakan kosa kata, pembelajar kadang salah dalam mengucapkan kata-kata, pembelajar tidak dapat membaca apa yang dimaksudkan oleh media, pembelajar kurang tertarik pada media, persepsi pembelajar berbeda dengan persepsi guru, pembelajar terpancang pada media, untuk media visual permainan, pembelajar tidak tahu cara bermain.</p>	<p>Guru mengingatkan pembelajar lagi kosa kata yang sudah pernah diajarkan, guru memberitahukan kembali tentang penulisan atau pengucapan struktur kalimat yang benar, guru membantu pembelajar untuk menemukan kosa kata yang tepat, guru membiarkan pembelajar berbicara sesuai dengan kemampuan penguasaan bahasanya, guru membetulkan pengucapan pembelajar yang salah, guru memberikan penjelasan terlebih dahulu tentang media visual yang digunakan, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang sudah rusak dan ketinggalan jaman dengan media yang baru, guru mencoba menawarkan pembelajar untuk memilih media visual yang sesuai/ menarik menurut pembelajar, guru mencoba mengikuti persepsi pembelajar, guru memberi motivasi dan mengingatkan pembelajar bahwa fokusnya adalah belajar bahasa bukan melihat gambar, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing.</p>
	Guru	<p>Guru tidak konsentrasi dalam mengajar, pengetahuan guru tentang isi media kurang luas, guru tidak tahu cara menggunakan media dengan tepat atau</p>	<p>Guru berusaha untuk konsentrasi dalam mengajar, guru banyak belajar lagi dengan membaca atau bertanya dengan guru lain, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait,</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>sesuai konteks, interpretasi guru dan pembelajar tidak sama, guru tidak punya variasi pemakaian media, kadang-kadang guru kurang mengerti maksud media, guru kurang melakukan persiapan, guru tidak tahu langkah-langkah penggunaan media, guru tidak bisa memberi informasi mengenai cara bermain media visual tersebut.</p> <p>Konsep/kosa kata dalam materi yang abstrak, materi pembelajar kadang tidak selalu ada media visualnya, tidak semua materi tercakup dalam media yang digunakan, untuk media visual artikel, teks terlalu sulit dan bahasanya susah di mengerti serta wacananya terlalu panjang.</p> <p>Jumlah media visual terbatas, kualitas media yang kurang bagus, belum ada standar penggunaan, belum ada buku panduan penggunaan media visual, media sudah rusak atau tidak layak pakai, jumlah kartu dalam satu set ada yang kurang ataupun lebih, media tidak langsung dipahami oleh pembelajar.</p>	<p>guru mencoba memahami interpretasi pembelajar terlebih dahulu, guru banyak berlatih baik dengan sesama guru maupun secara individu tentang variasi-variasi penggunaan media, guru bertanya dengan guru lain yang lebih tahu tentang penggunaan media, guru berusaha untuk melakukan persiapan, guru membuat langkah-langkah pembelajaran menggunakan media visual, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat peraturan permainan dalam banyak bahasa asing.</p> <p>Guru membantu pembelajar dengan membuat situasi-situasi, guru mencoba mengajar tanpa menggunakan media visual, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk secara terus menerus membuat media visual baru, guru menyederhanakan artikel</p> <p>Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media visual, mengganti media visual yang berkualitas bagus secara bertahap, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan pelatihan tentang penggunaan media visual, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku panduan penggunaan media visual, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti media yang rusak ataupun sudah tidak layak pakai, membuat tim untuk melakukan pengecekan terhadap</p>
--	--	---	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>Materi Pembelajaran</p> <p>Hambatan Teknis</p>	<p>Materi yang memuat banyak kosa kata baru, pembicara menggunakan bahasa campuran (bahasa Indonesia, bahasa Jawa, dan bahasa Gaul), kalau materi yang bersumber dari buku tidak ada masalah, tetapi kalau materi lepas seperti dari radio atau rekaman berita dari TV pembelajar sering kesulitan dalam memahami struktur kalimat yang digunakan, materi dengar yang ada tidak selalu sesuai dengan materi yang ada di dalam buku <i>Bahasaku</i>, materi pembelajaran sebelumnya kurang sinkron dengan media audio yang akan digunakan selanjutnya.</p> <p>Belum ada keseragaman pemakaian media audio, belum ada transkrip dari setiap materi dengar yang ada, perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) jumlahnya terbatas, perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) sudah lama dan sering macet (rusak), perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) kotor, perangkat lunaknya (<i>software</i>) jumlahnya terbatas, perangkat lunaknya (<i>software</i>) suaranya sudah tidak bagus, kualitas rekam perangkat lunak (<i>software</i>) kurang baik karena ada bunyi dengung atau desisi yang mendominasi, tidak ada kelas khusus, kurang/tidak punya <i>back up</i> perangkat lunak (<i>software</i>) maupun perangkat kerasnya (<i>hardware</i>), kelas yang terlalu besar, kalau listrik mati.</p>	<p>Guru memilih materi yang sesuai dengan kemampuan pembelajar; guru memberi prediksi kata-kata baru, guru meminta pembelajar mencatat kata-kata yang tidak diketahuinya, guru menjelaskan terlebih dahulu struktur-struktur kalimat yang ada di dalam isi rekaman, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk memperbaharui isi rekaman, belum ada pemecahan masalahnya, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk selalu membuat materi mendengarkan yang <i>up to date</i>.</p> <p>Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat buku petunjuk penggunaan media audio, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat transkrip, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerja sama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (<i>hardware</i>) yang sudah tua dan sering rusak, guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan terhadap perangkat keras (<i>hardware</i>) secara rutin, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi perangkat lunaknya (<i>software</i>), guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti koleksi perangkat lunak (<i>software</i>) yang sudah tidak</p>
--	---	---	--

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Audio-Visual	Pembelajar	<p>Pembelajar lupa dengan kosa kata, pembelajar kesulitan dengan pilihan kosa kata yang sangat beragam, pembelajar sering mengalami kesulitan dengan struktur kalimat yang ada terlalu panjang dan kompleks, pembelajar lebih fokus pada gambar daripada dengan kata-kata, pembelajar dalam kondisi capai sehingga kurang/tidak bisa konsentrasi, pembelajar tidak bisa konsentrasi pada dua hal yaitu gambar dan audio, pembelajar kesulitan dengan pemakaian dialek, pembelajar kesulitan ketika pengucapan terlalu cepat, pembelajar kurang tertarik dengan film, pembelajar tidak mengerti isi cerita dari film yang dilihatnya.</p>	<p>bagus suaranya, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk melakukan perekaman lagi (perbaikan kualitas rekam), guru mencari kelas yang dapat digunakan untuk pembelajaran dengan media audio, guru menyediakan dua materi pembelajaran sekaligus, guru dan pembelajar memakai <i>headphone</i>, guru menyiapkan batu baterai.</p> <p>Guru mengingatkan lagi kosa kata yang lupa, guru memberikan prediksi kata baru, sebelum menonton guru melatih struktur kalimat yang ada di dalam film yang kiranya baru untuk pembelajar, guru memotivasi dan mengingatkan kepada pembelajar bahwa fokusnya adalah belajar bahasa, guru menciptakan situasi pembelajaran yang tidak terlalu berat untuk pembelajar, meminta pembelajar untuk fokus pada salah satu saja, visualnya atau audionya, guru memberitahukan kalau akan ada pemakaian dialek dan guru menjelaskan penggunaan dialek itu terlebih dahulu, guru menuliskan di <i>white board</i> kalimat yang diucapkan di dalam film yang terlalu cepat, guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari, guru memberi sinopsis film dengan bahasa yang mudah (diketahui oleh pembelajar).</p>
	Guru	<p>Guru kesulitan untuk mendapatkan media audio-visual, guru kurang terampil dalam mengoperasikan alat-alat (<i>hardware</i>nya), guru baru pertama kali mengajar menggunakan media audio-</p>	<p>Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengadakan alat perekam TV, guru berlatih mengoperasikan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru berlatih mengajar menggunakan media audio-visual, guru memutar</p>

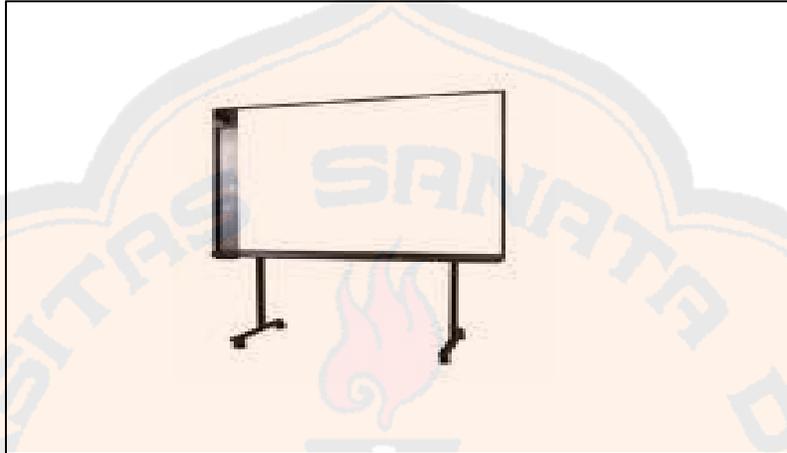
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>Materi Pembelajaran</p>	<p>visual, guru kurang tanggap dengan ekspresi pembelajar, guru kurang persiapan dalam mengajar, guru kurang informasi atau pengetahuan yang mendukung pengembangan materi, guru kadang kurang atau tidak tahu kapan harus menghentikan media untuk memberi jeda yang tepat, guru belum tahu kesukaan atau karakter pembelajar.</p> <p>Beragamnya topik sehingga guru kurang bisa menentukan mana yang sesuai dengan pembelajar, tidak cocoknya struktur kalimat yang diajarkan di buku <i>Bahasaku</i> dengan yang ada di media audio-visual, sulit mencari media audio-visual yang sesuai dengan topik yang ada di dalam buku <i>Bahasaku</i>, tidak selalu tersedianya materi yang sesuai dengan bidang kerja atau keinginan pembelajar, amanat yang terkandung dalam materi tidak memuat unsur budaya Indonesia.</p>	<p>film disertai dengan penjelasan-penjelasan perbagian isinya, guru melakukan persiapan, guru mencari bahan diskusi ataupun mempelajari hal-hal lain (artikel) yang bisa digunakan untuk mendukung pengembangan materi dari film tersebut, guru selalu bertanya apakah pembelajar kesulitan dalam memahami isi film, guru meminta pembelajar untuk mengutarakan topik yang ingin dipelajari.</p> <p>Guru menyeleksi topik materi yang ada di dalam film yang sesuai dengan kemampuan pembelajar, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan materi buku <i>Bahasaku</i>, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk membuat media audio-visual sendiri yang sesuai dengan materi buku <i>Bahasaku</i>, guru memutar film yang hampir sesuai dengan bidang kerja pembelajar, guru mengembangkannya dengan diskusi yang mengarah ke budaya Indonesia.</p>
	<p>Hambatan Teknis</p>	<p>Perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) jumlahnya terbatas, perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) sudah lama dan sering macet (rusak), perangkat kerasnya (<i>hardware</i>) kotor, perangkat lunaknya (<i>software</i>) jumlahnya terbatas, perangkat lunaknya (<i>software</i>) suaranya sudah tidak bagus, kualitas rekam perangkat lunak (<i>software</i>) kurang baik karena bukan yang asli (bajakan), tidak</p>	<p>Guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengusahakan penambahan perangkat keras (<i>hardware</i>), guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk mengganti perangkat keras (<i>hardware</i>) yang rusak, guru bekerjasama dengan bagian lain (teknisi) untuk selalu melakukan perawatan terhadap perangkat keras (<i>hardware</i>) secara rutin, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menambah koleksi media-</p>

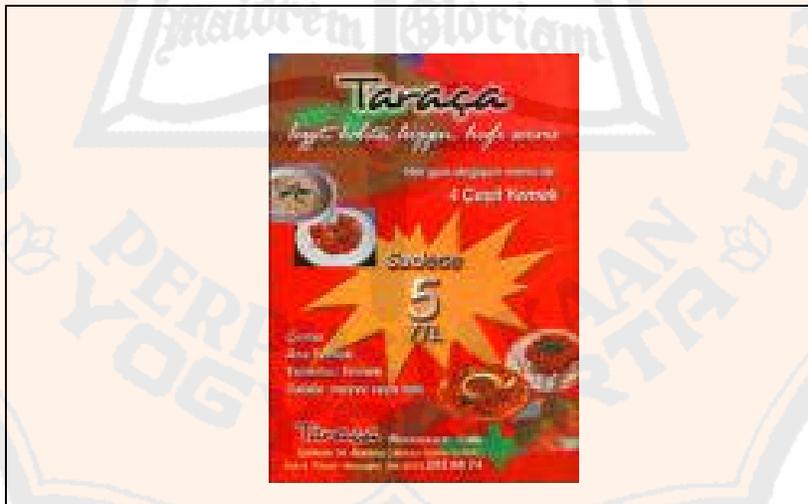
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		<p>ada kelas khusus, kurang/tidak punya <i>back up</i>, baik dari perangkat lunak (<i>software</i>) maupun perangkat kerasnya (<i>hardware</i>), kelas yang terlalu besar sehingga terjadi gema, kalau listrik mati, untuk kaset video (VTR) sudah ketinggalan jaman, masih menggunakan TV yang <i>mono</i> bukan <i>stereo</i>.</p>	<p>visual, guru mencari kelas yang dapat digunakan mengajar menggunakan media audio-visual, guru menyiapkan alternatif materi film lain apabila film yang ditontonnya tiba-tiba rusak dan tidak ada <i>back up</i>, guru menyiapkan <i>headphone</i> apabila terjadi gema di dalam kelas, guru mencari alternatif pembelajaran lain (guru harus siap dengan dua materi tidak hanya dengan satu materi), guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menransfer kaset video (VTR) ke dalam VCD maupun DVD, guru bekerjasama dengan lembaga atau pihak terkait untuk menyiapkan <i>active speaker</i>.</p>
--	--	--	---

Lampiran 5. Lampiran Contoh Media Pembelajaran



Gambar 1: *white board*



Gambar 2: brosur

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 3: benda pos



Gambar 4: *flash card*

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DJOKO	ANJE
	
 07.00 Selamat, mbak !	 07.00 siapa ?
Djoko Nama mbak ?	Anje
Anda  ,mbak ?	 Anda ?
Klaten . Di Yogya , Anda  ?  Jl. Glatik Demangan Baru .

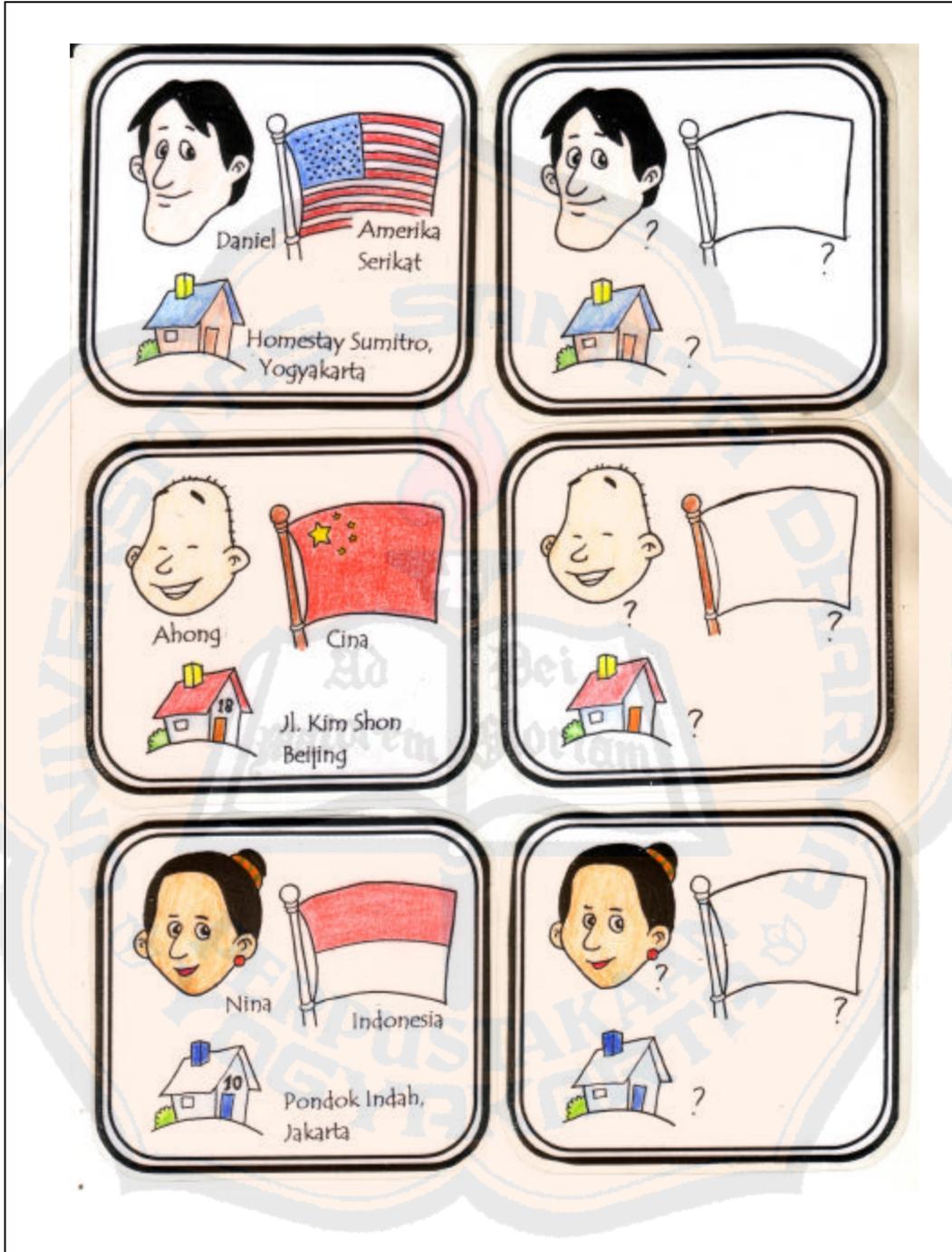
Gambar 5: dialog grid

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



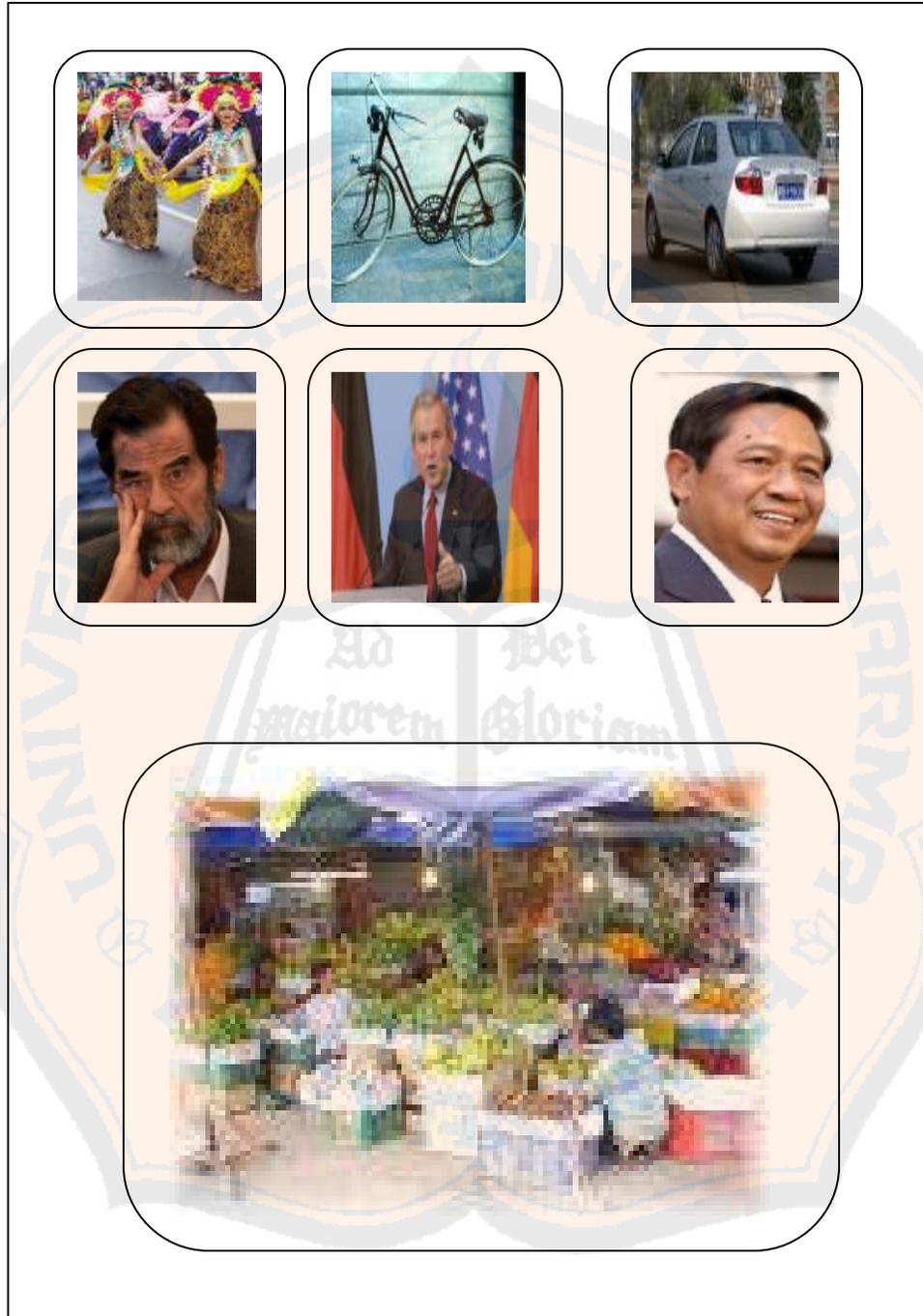
Gambar 6: gambar seri

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 7: Info gap

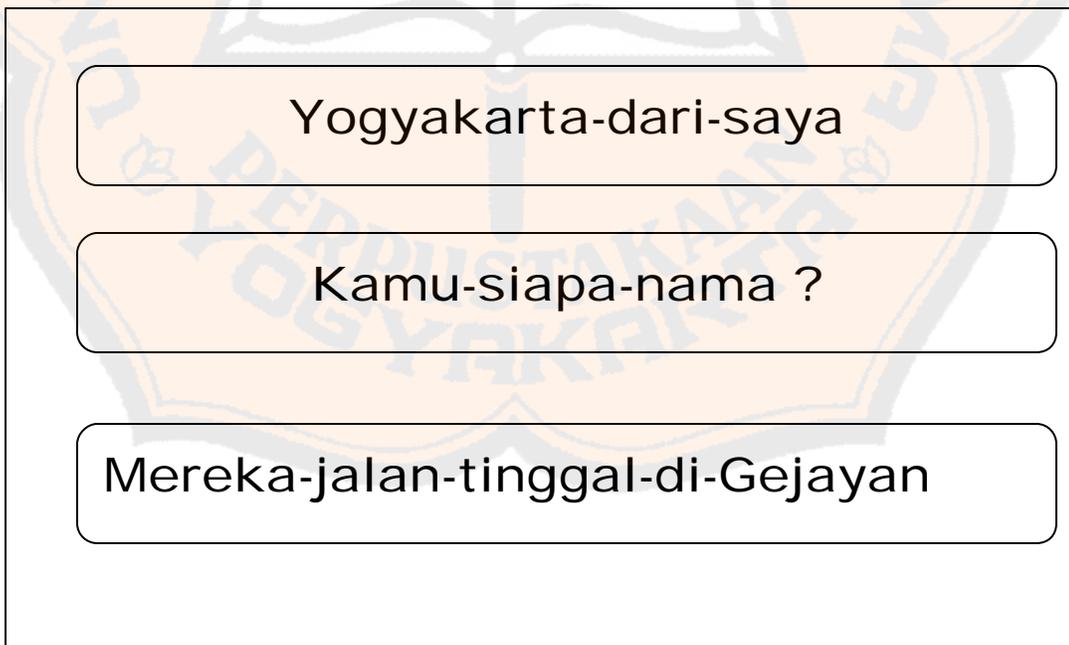
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



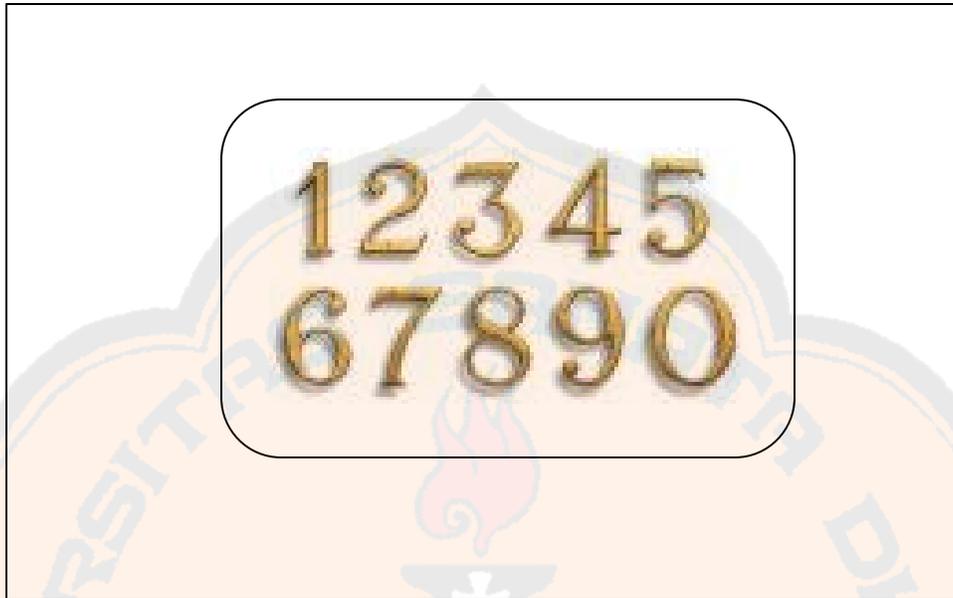
Gambar 8: kartu gambar/foto



Gambar 9: kartu kata



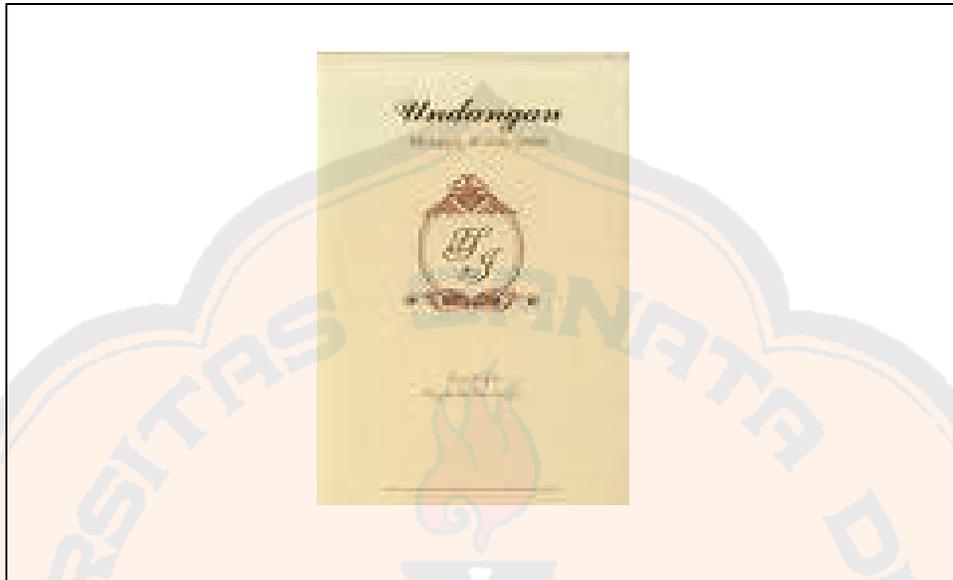
Gambar 10 : kartu kalimat



Gambar 11: kartu angka



Gambar 12: kartu huruf



Gambar 13: kartu undangan

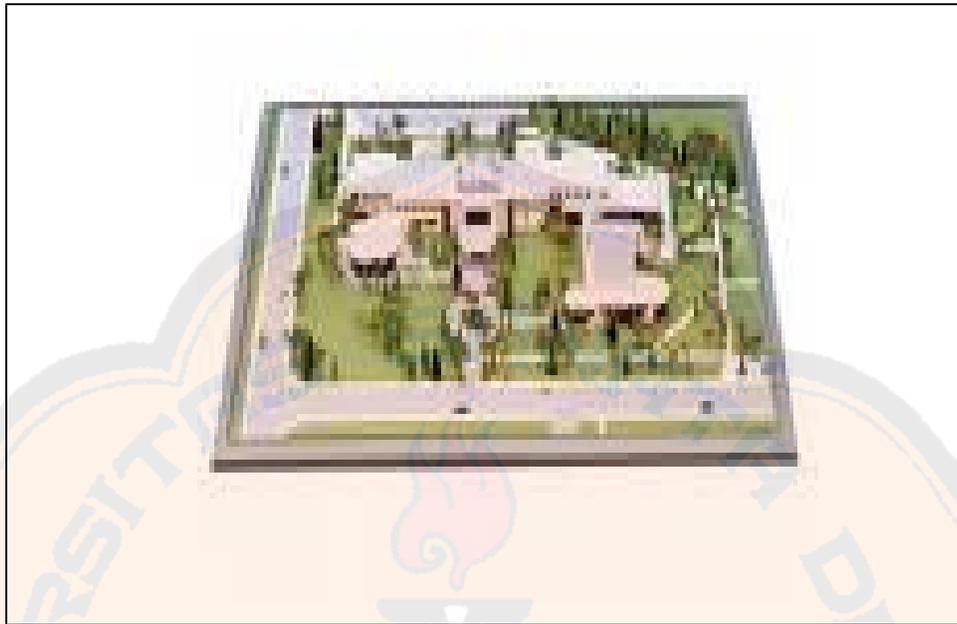


Gambar 14: kalender

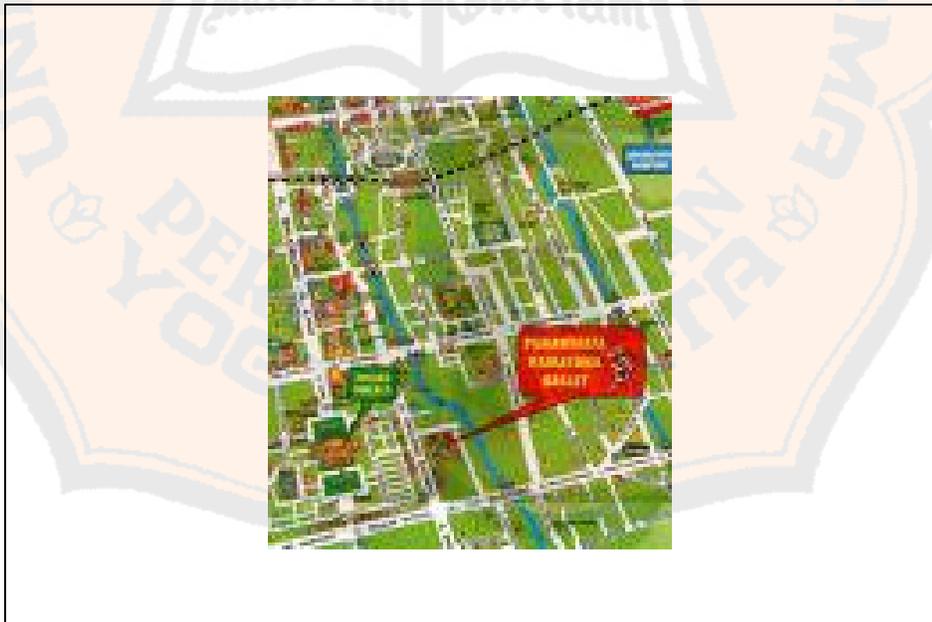
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 15: kartun



Gambar 16: maket



Gambar 17 : peta

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 18 : sketsa



Gambar 19: realita/ benda nyata

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 20: benda nyata makanan dan minuman



Gambar 21: model tiruan rumah dan mobil

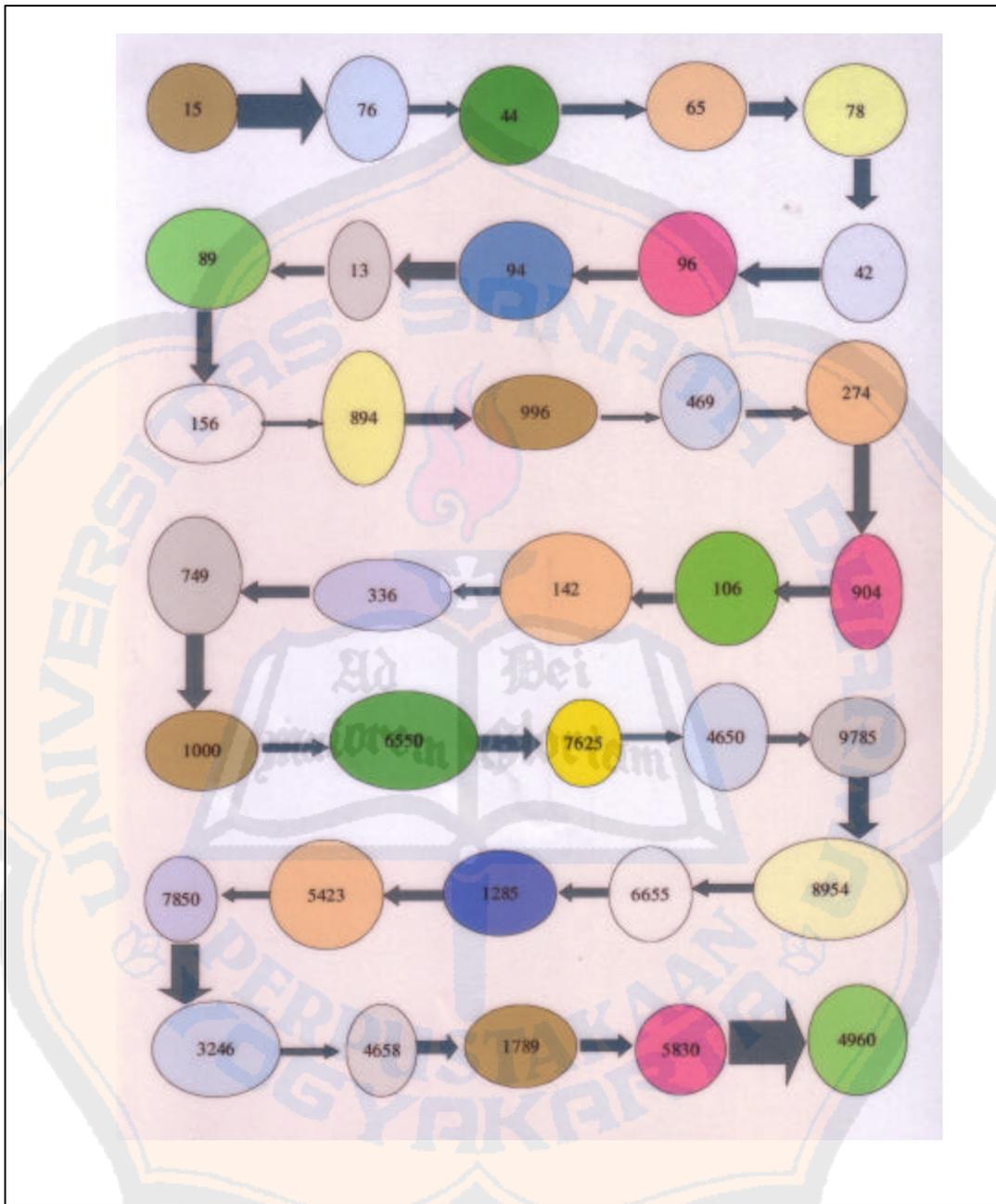


Gambar: 22 arikel



Gambar 23: jam

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 24: permainan ular tangga



Gambar 25 : permainan ludo



Gambar 26: permainan kuartet



Gambar 27 : kaset dan CD



Gambar 28: radio



Gambar 29: TV



Gambar 30 : Film

BIOGRAFI PENULIS



Andy Prasetya, lahir di Banjarnegara pada tanggal 10 Oktober 1984. Pendidikan dasar ia tempuh di SD Negeri V Purwonegoro pada tahun 1991-1996, kemudian melanjutkan ke SMP Negeri 1 Purwonegoro pada tahun 1997-1999, setelah itu ia melanjutkan ke SMA Bruderan Purwokerto pada tahun 1999-2002. Pada tahun 2002, ia melanjutkan studi S1 di Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (PBSID) Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

Selama kuliah, ia aktif dalam kegiatan kemahasiswaan, yakni Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kerohanian; menjadi koordinator Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) *Community* untuk angkatan 2002. Selain itu, selama kuliah ia juga aktif menjadi panitia dalam berbagai kegiatan baik yang ada di dalam PBSID maupun di luar PBSID.

Pada tahun 2004 sampai sekarang, ia bergabung menjadi staf pengajar bahasa Indonesia untuk Orang Asing (BIPA) di Alam Bahasa Indonesia Yogyakarta (Puri ILP).