

Urgensi Penggunaan Media Dalam Pembelajaran BIPA Level A-1

Agatha Ferilia Krisna Awanda, R. Kunjana Rahardi, B. Widharyanto

Universitas Sanata Dharma

*Corresponds email: baleliterasi.bl@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 4 Juli 2024

Revised : 13 Juli 2024

Accepted : 17 Juli 2024

Keywords:

Media pembelajaran, BIPA Level A-1, Inovasi pembelajaran

ABSTRACT

Penelitian ini berfokus pada pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) di Level A-1. Penelitian kuantitatif ini dilakukan di SMK Bunda Mulia, yang berlokasi di Jalan AM Sangaji No. 20, Petojo Utara, Gambir, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Populasi yang menjadi subjek penelitian ini terdiri dari siswa WNA China, siswa WNA Tiongkok, dan para pengajar BIPA. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, yang disebarkan kepada peserta didik dan pengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran BIPA dapat meningkatkan antusiasme pemelajar. Integrasi media dalam proses belajar mengajar terbukti memberikan pengaruh positif terhadap minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Indonesia. Temuan ini menggarisbawahi pentingnya pemanfaatan teknologi dan media sebagai alat bantu dalam pengajaran BIPA, yang tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga lebih efektif.

PENDAHULUAN

Bahasa merupakan alat komunikasi antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Menurut Setiawati (2018), pada hakikatnya bahasa adalah bunyi ujar atau lisan. Hal ini dapat dijelaskan dengan menggunakan fakta sejarah bahwa masyarakat sejak dahulu telah dapat melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa yang telah disepakati bersama secara lisan. Bahasa tulis baru datang kemudian setelah muncul para ahli linguist yang menciptakan lambang-lambang tulis yang juga didasari atas kesepakatan bersama (Jaelani Al-Pansori et al., 2022). Kesepakatan masing-masing kelompok/lingkungan masyarakat penggunaan bahasa tersebut.

Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing (BIPA) adalah program pembelajaran keterampilan berbahasa bagi penutur asing. Keterampilan berbahasa yang dimaksud adalah keterampilan berbahasa Indonesia, seperti membaca, menyimak, menulis, dan berbicara. Budiawan dan Rukayati (2018) menyatakan bahwa dengan menguasai empat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis), pemelajar BIPA diharapkan mampu berkomunikasi dengan baik dan benar secara lisan maupun tulis. Oleh karena itu, untuk memastikan bahwa BIPA dapat dikembangkan secara sistematis maka diperlukan telaah dan penataan secara saksama terhadap pembelajaran BIPA dengan memerhatikan segala unsur, mulai dari manajemen kelembagaan,

tenaga pengajar, sistem pengajaran, bahan ajar, media, dan hal lain yang berkaitan dengan pembelajaran BIPA.

Selama proses belajar mengajar BIPA, peran media sangatlah penting dan dibutuhkan agar memudahkan pembelajar dalam belajar bahasa Indonesia. Awalnya, media hanyalah alat bantu mengajar guru yang dapat berupa alat bantu visual atau alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkrit pada siswa. Namun sekarang, media sudah menjadi alat yang terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Menurut Rivai (2011) (Pebriana et al., 2023) beberapa tokoh pendidikan berpendapat bahwa pemakaian media pengajaran di dalam interaksi edukatif bukan suatu penghayatan tambahan, akan tetapi media tersebut adalah bagian dari keseluruhan situasi dan proses interaksi itu. Bahkan menurut Thomas (dalam Rivai, 1978) media memiliki makna yang lebih luas lagi, bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan kesatuan yang diintegrasikan dengan materi pelajaran. Selain itu, media juga merupakan kesatuan bulat yang tidak bisa dipisahkan, yang juga berfungsi sebagai perantara yang dipakai untuk menyebarkan ide sehingga dapat sampai pada penerima (Hamidjojo, 2016).

Dalam proses pembelajaran, penggunaan media dapat mendukung optimalisasi pengembangan materi atau bahan ajar. Media yang digunakan bertujuan untuk memperlancar komunikasi dalam proses pembelajaran (Gani & Wijaya, 2023). Media yang digunakan dalam pembelajaran dan diyakini dapat memotivasi pembelajar dalam proses pembelajaran di kelas adalah media gambar, audio, dan video. Media tersebut menjadi alternatif dalam mengoptimalkan proses pembelajaran BIPA, terutama bagi pembelajar level A-1 yang masih kesulitan memahami Bahasa Indonesia. Hal itu dikarenakan beberapa aspek, seperti mudah dikemas dalam proses pembelajaran, lebih menarik, dan dapat diinovasikan setiap saat.

Pada era digital yang semakin maju seperti sekarang ini, inovasi pembelajaran telah menjadi hal yang penting dalam pendidikan, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Inovasi pembelajaran bertujuan untuk mengoptimalkan proses belajar mengajar dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Inovasi pembelajaran memungkinkan penggunaan teknologi dan metode yang baru untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta pengembangan konten yang menarik (Wijaya, 2016). Inovasi merupakan sebuah hasil pemikiran, barang, kejadian atau metode yang diamati sebagai suatu hal baru bagi seseorang atau kelompok orang baik itu berupa hal, pemikiran, ide, barang baru atau hasil modifikasi. Tujuan dilakukan inovasi adalah untuk memecahkan masalah tertentu sebagai jalan keluar dari masalah tersebut (Kristiawan et al., 2018). Dengan begitu, inovasi pendidikan dapat diartikan sebagai suatu gagasan

atau ide baru dan belum pernah atau belum banyak digunakan yang dirancang kemudian digunakan untuk memecahkan masalah dalam pendidikan atau proses pembelajaran (Iskandarwassid & Sunendar, 2011).

Penelitian ini berfokus pada sejauh mana penggunaan media diperlukan dalam pembelajaran BIPA Level A-1. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta oleh Prasetya A. Penelitian kedua berjudul Optimalisasi Media Digital Interaktif Wordwall dalam Pembelajaran Jarak Jauh BIPA di Kedutaan Republik Indonesia di Bern, Swiss oleh Septriani H., Rustandi Y. Penelitian ini berbeda dengan penelitian di atas karena berfokus pada penggunaan media digital dalam pembelajaran BIPA Level A-1. Dengan demikian, penelitian ini penting dilakukan guna menambah wawasan pembaca dan mengetahui urgensi penggunaan media dalam pembelajaran BIPA.

METODE

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2009) dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi/ sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Dalam penelitian kuantitatif, sesuai dengan namanya banyak dituntut menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya (Arikunto, 2006). Menurut V. Wiratna Sujarweni (2014) penelitian kuantitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang dapat dicapai (diperoleh) dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau cara lain dari kuantifikasi (pengukuran). Penelitian ini dilakukan di SMK Bunda Mulia yang berlokasi di Jalan AM Sangaji No.20, Petojo Utara, Gambir, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. Adapun populasi dalam penelitian ini adalah siswa WNA China, siswa WNA Tiongkok, dan pengajar BIPA. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah kuisisioner. Kuisisioner digunakan untuk memperoleh data validitas. Menurut Sugiyono (2019), kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Instrumen penelitian yang dikembangkan untuk pengumpulan data dalam penelitian adalah instrumen validasi. Kuisisioner tersebut berisi

pertanyaan mengenai kebutuhan apa saja yang sangat dibutuhkan bagi pemelajar BIPA dan seberapa efektif kebutuhan tersebut menjadi tingkat keberhasilan pembelajaran BIPA tingkat pemula. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif. Analisis statistik deskriptif merupakan teknik analisa data untuk menjelaskan data secara umum atau generalisasi, dengan menghitung nilai minimum, nilai maksimum, nilai rata-rata (*mean*), dan standar deviasi (*standard deviation*) (Sugiyono, 2017). Data yang diperoleh dari angket dikumpulkan dan dikelompokkan berdasarkan variabel dan jenis responden. Langkah berikutnya adalah melakukan tabulasi data dan melakukan perhitungan untuk mengambil simpulan. Langkah terakhir yaitu melakukan penarikan simpulan dari paparan data berupa hasil temuan yang menonjol serta koreksi ahli sehingga mampu memenuhi tujuan penelitian.

PEMBAHASAN

Peneliti telah melakukan penelitian dengan mendistribusikan kuesioner kepada responden. Hal ini dilakukan kepada lima responden yang terdiri dari satu Warga Negara Asing China, satu Warga Negara Asing Tiongkok, dan tiga pengajar BIPA. Responden diminta untuk mengisi pernyataan terkait dengan penggunaan media dalam pembelajaran BIPA. Dalam kuesioner tersebut terdapat lima pernyataan dengan lima skala jawaban. Kelima skala tersebut adalah Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju. Dari hasil penelitian tersebut diperoleh hasil sebagai berikut.

TABEL 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Kebutuhan

No.	Pernyataan	Persentase Responden				
		SS	S	KS	TS	STS
1.	Pemelajar suka belajar Bahasa Indonesia jika diawali dengan menyimak video.	40%	40%	20%	0%	0%
2.	Pemelajar suka adanya permainan dalam pembelajaran kosakata.	40%	60%	0%	0%	0%
3.	Penggunaan kartu gambar dan kartu kata memudahkan pemelajar dalam pembelajaran kosakata.	30%	0%	20%	0%	50%
4.	Pemelajar belum pernah bermain permainan kosakata.	20%	40%	20%	20%	0%
5.	Pemelajar berharap penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata dimaksimalkan.	60%	40%	0%	0%	0%
Rata-rata		40%	36%	12%	4%	8%

Keterangan: SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), TS (Tidak Setuju), STS (Sangat Tidak Setuju)

Jika dilihat dari hasil yang telah dianalisis, pada indikator pemanfaatan media video untuk bahan simakan, pemelajar yang menyatakan sangat setuju dan setuju masing-masing sebanyak 40%. Pemelajar yang menyatakan kurang setuju sebanyak 20%. Sementara pemelajar yang menyatakan tidak setuju dan kurang setuju sebanyak 0%. Artinya, pemelajar menyukai adanya bahan simakan berupa video untuk mengawali pembelajaran Bahasa Indonesia. Menurut Putri Anike dan Yuliani Fitri (2021), media video pembelajaran adalah alat bantu dalam sebuah pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran. Pendapat tersebut diperkuat oleh Ariani, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah alat bantu yang menampilkan pesan-pesan pembelajaran di dalam sebuah video. Sejalan dengan Parlindungan, dkk (2020) yang menyebutkan bahwa media video pembelajaran merupakan sebuah alat bantu untuk menyampaikan berbagai macam pesan dalam pembelajaran. Kemudian menurut Melinda (dalam Qurrotaini, dkk. 2020) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah sebuah media audio dan visual yang bisa menampilkan suatu objek yang bergerak secara bersamaan disertai dengan suara alami atau yang sesuai.

Pada indikator permainan dalam pembelajaran kosakata, pemelajar yang menyatakan sangat setuju sebanyak 40% dan setuju sebanyak 60%. Sementara pemelajar yang menyatakan kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemelajar cukup menyukai adanya permainan dalam pembelajaran BIPA terutama pada materi kosakata. Menurut Santrock (2007), permainan adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan untuk bersenang-senang. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan demi kesenangan dan memiliki peraturan. Suyatno (2005) mengemukakan pembelajaran tidak selalu membutuhkan permainan, dan permainan sendiri tidak selalu mempercepat pembelajaran. Akan tetapi, permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat, dan minat pada sebagian program belajar.

Pada indikator penggunaan kartu gambar dan kartu kata, pemelajar yang menyatakan sangat setuju hanya 30%. Kemudian, pemelajar yang menyatakan setuju dan tidak setuju sebanyak 0%. Pemelajar yang menyatakan kurang setuju sebanyak 20%. Sementara pemelajar yang menyatakan sangat tidak setuju sebanyak 50%. Dari persentase tersebut, terbukti bahwa pemelajar kurang tertarik jika pembelajaran BIPA hanya menggunakan kartu gambar dan kartu kata. Media kartu gambar merupakan media pembelajaran berupa gambar didapatkan dari foto yang sudah ada atau dokumen pribadi (Jannah, 2017). Kartu bergambar termasuk kedalam media visualisasi bersifat

diam yang membutuhkan indra penglihatan melihat gambar sebagai perantara dalam pembelajaran (Djamarah, 2010).

Selanjutnya, sebanyak 20% dari responden sangat setuju jika belum pernah bermain permainan kosakata. Sebanyak 40% dari responden setuju jika belum pernah bermain permainan kosakata. Kemudian, sebanyak 20% responden berikutnya menyatakan kurang setuju jika belum pernah bermain permainan kosakata. Sebanyak 20% responden berikutnya menyatakan tidak setuju jika belum pernah bermain permainan kosakata. Sementara sebanyak 0% responden menyatakan sangat tidak setuju jika belum pernah bermain permainan kosakata. Pada hakikatnya, permainan adalah aktivitas yang memiliki keterampilan dan memiliki peranan penting dalam pemerolehan bahasa dan wahana bagi anak untuk belajar mengatasi kesulitan-kesulitan yang ditemuinya dengan cara yang menggembirakan. Apabila keterampilan yang diperoleh dalam permainan itu berupa keterampilan bahasa tertentu, permainan tersebut dinamakan permainan bahasa (Soepamo dalam Suyatna, 2008).

Pada indikator terakhir, yaitu optimalisasi penggunaan media digital dalam pembelajaran kosakata dimaksimalkan, sebanyak 60% responden menyatakan sangat setuju dengan hal tersebut. Kemudian, sebanyak 40% menyatakan setuju jika penggunaan media dalam pembelajaran kosakata dimaksimalkan. Sementara responden yang menyatakan kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju sebanyak 0%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemelajar lebih antusias jika pembelajaran BIPA terintegrasi dengan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan sangat membutuhkan optimalisasi penggunaan media dalam pembelajaran BIPA.

Daryanto (2013) mengatakan bahwa hakikat dari proses belajar mengajar adalah komunikasi antara guru sebagai penyaji dan peserta didik sebagai penerima. Sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa tujuan dari adanya media pembelajaran adalah untuk memudahkan peserta didik untuk menangkap dan memahami isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga kompetensi-kompetensi yang diharapkan bisa tercapai. Media yang dimaksud bisa berbentuk visual, audio, audio-visual, cetak, maupun digital atau elektronik. Pada penerapannya, media pembelajaran bisa dipilih sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, metode yang digunakan, model pembelajarannya, kebutuhan, dan kemampuan peserta didik. Pada masa sekarang di mana zaman terus berkembang dan teknologi terus menerus mengalami pembaruan, bentuk-bentuk media pembelajaran semakin berkembang juga. Dengan adanya perkembangan ini, guru sebagai pendidik juga dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif.

Sehubungan dengan hal tersebut, penerapan kegiatan pembelajaran yang inovatif akan menciptakan atmosfer kelas yang tidak terpasung pada suasana yang kaku dan monoton (Mansyur, 2016). Siswa akan lebih banyak diajak berdiskusi, interaksi serta dialog sehingga mereka mampu mengonstruksi konsep dan kaidah-kaidah keilmuannya sendiri, bukan dengan cara ceramah dan mengerjakan yang hanya membuat siswa bosan dan tidak minat untuk mengikuti pembelajaran. Selain itu, inovasi pembelajaran bahasa Indonesia juga melibatkan pengembangan metode pembelajaran yang kreatif. Metode pembelajaran yang kreatif ini memungkinkan siswa untuk belajar bahasa Indonesia dengan cara yang menyenangkan dan menarik.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran bisa menyingkat waktu. Dengan kata lain, media pembelajaran bisa menyederhanakan permasalahan terkait dengan hal-hal baru dan asing bagi peserta didik. Sehingga bisa dikatakan kedudukan media pembelajaran sejajar dengan metode pembelajaran, karena keduanya saling membutuhkan. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki urgensi yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tujuh urgensi media pembelajaran, yaitu:

1. Sebagai sarana yang membantu proses pembelajaran
Melihat dari makna dari kata "media", yaitu alat atau sarana yang kodratnya adalah membantu, maka bisa dipastikan media pembelajaran sangat membantu proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif.
2. Menciptakan interaksi yang lebih intens antara guru dan peserta didik
Dengan adanya media pembelajaran yang dipilih guru, selain sebagai alat yang membantu guru, media juga secara tidak langsung menciptakan interaksi yang lebih rapat antara guru dan peserta didik, sehingga diskusi yang berlangsung antara guru dan peserta didik menjadi lebih optimal.
3. Memudahkan peserta didik untuk memahami isi pelajaran
Berdasarkan tujuan utama dari media pembelajaran, yaitu agar isi materi bisa diserap dengan baik oleh peserta didik, dengan adanya media pembelajaran bisa dipastikan peserta didik dimudahkan dalam memahami pelajaran.
4. Membantu guru dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik
Peserta didik seringkali merasa jenuh dan bosan ketika sedang jam pelajaran karena pembelajarannya monoton. Jika guru menggunakan media pembelajaran yang cocok, maka

kegiatan pembelajaran yang dihasilkan akan berkualitas dan tentunya lebih menarik perhatian para peserta didik.

5. Memudahkan guru dalam menyampaikan isi bahan ajar

Fungsi utama dari media pembelajaran adalah membantu atau memudahkan guru dalam mentransfer materi kepada peserta didik. Dalam poin ini selain guru yang dimudahkan, murid juga dimudahkan untuk memahami isi pembelajaran.

6. Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu ketika proses pembelajaran

Jika guru memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam suatu proses belajar mengajar, maka keterbatasan ruang dan waktu bisa diatasi. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang dipilih akan membuat kegiatan pembelajaran lebih efektif. Dengan kata lain, walaupun proses pembelajaran hanya dilakukan dalam ruang kelas dan dalam jam pelajaran yang relatif singkat, peserta didik bisa menyerap inti pembelajaran dengan lebih mudah dan cepat jika dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

7. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan asik

Kegiatan pembelajaran yang efektif akan menghasilkan hasil yang bagus terhadap mutu peserta didik. Hal ini dikarenakan dengan memilih media yang tepat sebagai pendukung pembelajaran, maka pembelajaran yang dihasilkan lebih menyenangkan dan akan menarik perhatian peserta didik, sehingga mereka lebih *enjoy* dan bisa menangkap inti dari pembelajaran.

Proses pembelajaran yang efektif terjadi jika media pembelajaran yang digunakan memiliki kesan pada pemelajar, kesan pada media yang digunakan menggambarkan urgensi media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Secara etimologi “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar (Priyanto, 2009). Pengertian yang serupa juga dikemukakan oleh Syafruddin, kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Secara garis besar urgensi media dalam proses pembelajaran mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas sehingga mempermudah siswa dalam memahami pesan yang disampaikan.
2. Mengatasi keterbatasan ruang waktu dan daya indera.
3. Menarik minat perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

4. Menimbulkan gairah belajar siswa.
5. Memungkinkan terjadinya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
6. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
7. Mempersamakan pengalaman dan persepsi antar siswa dalam menerima pesan (Syaffruddin Nurdin, 2016).

Dengan demikian, urgensi media dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan. Bahkan boleh dikatakan sejajar dengan metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Sebab antara metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, sangatlah penting adanya media dalam proses pembelajaran.

Media dalam proses pembelajaran terdiri dari berbagai jenis. Yaumi (2017) mengelompokkan media menjadi enam jenis, yaitu media cetak, media pameran, media audio, media visual, multimedia, serta media komputer dan jaringan. Sementara Leshin, Pollock, dan Reigeluth (dalam Hamid et al., 2020) mengelompokkan media pembelajaran menjadi lima jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Media berbasis makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan), seperti guru, instruktur, tutor, field-trip, observasi hewan dan tumbuhan, dll.
2. Media berbasis cetak, seperti buku panduan, buku latihan, lembar kerja, modul, bulletin, majalah ilmiah, komik, catatan harian, poster, dll.
3. Media berbasis visual, seperti bagan, grafik, peta, transparansi, slide, dll.
4. Media berbasis audio-visual, seperti video, film, slide-tape, televisi, youtube, dll.
5. Media berbasis komputer, seperti pembelajaran berbantuan komputer interaktif video, hypertext, web-based learning, aplikasi pendukung pembelajaran (GeoGebra, Mathlab, SPSS, Autograph, dll.)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa empat jenis media pembelajaran, yaitu (1) media cetak atau visual, seperti leaflet, buku, modul, brosur, dan segala bantu pembelajaran yang sifatnya hanya menampilkan teks dan gambar; (2) media audio, seperti radio, mp3, dan segala alat bantu pembelajaran yang sifatnya hanya menampilkan suara; (3) media audio visual, seperti: video, film, animasi, dan segala alat bantu pembelajaran yang sifatnya menampilkan suara dan visual secara bersamaan; dan (4) multimedia interaktif, seperti adobe flash, flash card, powerpoint, geogebra, dan perangkat lunak sistem komputer lainnya yang dirancang untuk menampilkan suara, gambar,

dan berisi kegiatan yang harus dilakukan pengguna agar aplikasi tersebut dapat bermanfaat sebaik mungkin.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran memberikan beberapa manfaat, yaitu (1) memperjelas penyajian pesan pembelajaran agar tidak terlalu bersifat verbal, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, (3) mengatasi sikap pasif siswa, (4) menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi konkret, (5) memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar secara aktif, dan (6) meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar. Wahid (2018) mengemukakan bahwa pada dasarnya media pembelajaran memiliki urgensi, yaitu untuk mempermudah guru dalam mengajar, memperjelas penyajian pesan dan informasi, memperlancar dan meningkatkan proses serta hasil belajar anak, serta masih banyak lagi manfaat dari media pembelajaran yang dapat ditemukan untuk kelangsungan proses belajar. Dengan demikian, urgensi penggunaan media dalam proses pembelajaran memiliki kedudukan yang sangat signifikan, bahkan peran media sejajar dengan metode dalam suatu proses belajar. Hal tersebut karena metode dan media memiliki sinergitas dalam mendukung proses pembelajaran yang dilakukan sesuai kebutuhan.

SIMPULAN

Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat menyingkat waktu. Pada indikator terakhir, yaitu optimalisasi penggunaan media dalam pembelajaran kosakata dimaksimalkan, sebanyak 60% responden menyatakan sangat setuju dengan hal tersebut. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemelajar lebih antusias jika pembelajaran BIPA terintegrasi dengan media. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar responden menyatakan sangat membutuhkan optimalisasi penggunaan media dalam pembelajaran BIPA. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi terkait urgensi penggunaan media dalam pembelajaran BIPA. Meski demikian, akan lebih efektif jika diperluas dengan penelitian lain yang relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, dkk. (2022). *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Widina Bakti.
- Azwar, S. (2010). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Chan, F., Budiono, H., & Setiono, P. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif dan Instrumen Penilaian Berbasis Keterampilan Proses Dasar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, 5(1). <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2330>
- Daryanto, (2013). *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrma Widya.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gani, R. H. A., & Wijaya, H. (2023). Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Kuliah Keterampilan Berbicara Pada Mahasiswa Disabilitas Tuna Daksa. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(1), 263–271.
- Hamalik, Oemar. 2014. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamid, M. A., dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Hikmah, Durratul. (2019). *Media for Language Teaching and Learning in Digital Era*. Vol. 01 No. 02. IJoEEL.
- Jaelani Al-Pansori, M., Wijaya, H., & Irfan, M. (2022). *Bahasa Indonesia Ragam Ilmiah (Implementasi Bahasa Indonesia dalam Penulisan Karya Ilmiah)*. Universitas Hamzanwadi Press.
- Jannah, Miftahul. dkk. 2017. Penggunaan Media Kartu Bergambar dalam Keterampilan Menulis Karangan Sederhana Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Segri Kabupaten Pangkep. Universitas Negeri Makassar.
- Junaidi. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 12. <https://doi.org/https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Mansyur, Umar. 2016. “Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan. Proses”. *Jurnal Retorika*, 9(2): 90-163.
- Maimunah “Metode penggunaan media pembelajaran,” *Al-Afkar*, v(1), hal. 1–24. doi: 10.1002/(SICI)1098-108X(199703)21:23.0.CO;2- M. 2016.
- Maisarah, dkk. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Volume* 2(1), hal. 65-75. DOI: <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/eunoia/index>

- M Kristiawan. Yogyakarta: Valia Pustaka, 2016. 158, 2016. A Model for Upgrading Teachers Competence on Operating Computer as Assistant of Instruction.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *IJPE: Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1). <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nurdin, Syaffruddin, Kurikulum dan Pembelajaran, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Pebriana, H., Wijaya, H., & Arsyad, M. (2023). Implementasi Aplikasi Quizizz Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram. *ALINEA: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Pengajarannya*, 3(2), 393–404.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Positif*, 1(1), 14–28. <https://ejournal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204>
- Priyatno “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer. *Insania*, “pemikiran alternative kependidikan, 2009.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Kurikulum dan Pembelajaran : Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan Edisi Keempat*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Silmi, T.A., Abdulloh Hamid. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. Vol. 12 No.1: *Jurnal Inspiratif Pendidikan*. DOI: <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. *Prosiding Seminar Nasional PBS-IV Tahun 2021: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*.
- Wijaya, H. (2016). Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Konstruktivis Siswa Kelas V. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 4(02).
- Zulhelmi, Adlim, & Mahidin. (2017). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 72–80.