

---

## **IbM MAHASISWA DALAM PEMBUATAN MEDIA 3D PEMBELAJARAN DALAM PERSIAPAN PRAKTEK MENGAJAR**

**Zuhri Saputra Hutabarat<sup>1\*)</sup>, Lela<sup>2)</sup>, Harbeng Masni<sup>3)</sup>, Heni Pratiwi<sup>4)</sup>**

<sup>1)3)</sup>Universitas Batanghari Jambi, Indonesia

<sup>2)</sup>SMAN 10 Kota Jambi, Indonesia

<sup>4)</sup>Universitas Jambi, Indonesia

<sup>1)</sup>[zuhri2saputra1hutabarat9@gmail.com](mailto:zuhri2saputra1hutabarat9@gmail.com), <sup>2)</sup>lelakons@gmail.com, <sup>3)</sup>harbeng.masni@unbari.ac.id,

<sup>4)</sup>henipratiwi@unja.ac.id

---

### **ABSTRAK**

Tujuan kegiatan pengabdian ini agar terjadi proses interaksi komunikasi antara guru dan siswa. di Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan kemudian Perguruan Tinggi di Universitas. Selain tahapan tersebut, pendidikan secara formal juga bisa ditempuh dengan berbagai macam metode seperti *home schooling*, *e-learning*, *distance learning* atau metode pendidikan lainnya yang sesuai dengan karakteristik atau kebutuhan anak untuk belajar. Pemilihan metode tersebut untuk mempermudah anak dalam belajar atau memberikan kelonggaran bagi anak untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, maka suatu proses atau kegiatan mengajar tidak serta merta dilakukan di dalam kelas saja, akan tetapi bisa dilakukan di lingkungan sekitar. Peran bahasa Indonesia dalam menghadapi perkembangan ekonomi dan pendidikan di Indonesia sangatlah penting. Dengan perkembangan yang semakin pesat kita secara sadar harus mempersiapkan bekal-bekal dalam menghadapinya. Berkemampuan bahasa Indonesia merupakan salah satu bekal yang utama karena berkemampuan bahasa Indonesia berarti secara konteks persaingan global ia memiliki kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Sumber daya manusia yang tinggi akan mendorong kemajuan nasional, baik di bidang ekonomi maupun pendidikan. Kita sebagai masyarakat local yang berkemampuan bahasa Indonesia akan menjadi masyarakat internasional yang unggul. Mempelajari bahasa Indonesia bukan berarti menghilangkan bahasa nasional. Tetapi mempelajari bahasa internasional untuk membawa kemajuan berupa pembangunan nasional.

**Keywords:** Media Pembelajaran 3D, Praktek Mengajar

---

### **PENDAHULUAN**

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Secara umum, media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

Media pembelajaran itu salah satunya berupa media pembelajaran tiga dimensi, yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Benda asli ketika akan difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau siswa kelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada. Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat di mana benda itu berada, maka benda tiruannya dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif. Media tiga dimensi yang dapat diproduksi dengan mudah, adalah tergolong sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya, karena

\* Corresponding author



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

tanpa harus memerlukan keahlian khusus, dapat dibuat sendiri oleh guru, bahannya mudah diperoleh di lingkungan sekitar.

Perkembangan dalam era sekarang ini tidak hanya terjadi pada teknologi dan informasi. Perkembangan juga menjarah pada bidang-bidang lainnya, terutama ekonomi dan juga pendidikan. Perkembangan yang dimaksud ini adalah perkembangan terhadap metode atau cara yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan pada bidang-bidang tersebut. Tentu, dalam hal ini tetap ada pengaruh dari adanya teknologi dan informasi. Penggunaan teknologi dan informasi membuat kita bisa dengan mudah mempersiapkan bekal-bekal dalam menghadapi perkembangan-perkembangan tersebut.

Teknologi informasi didalamnya diperlukan adanya sebuah komunikasi. Komunikasi dapat dilakukan melalui beberapa hal salah satunya komunikasi dengan menggunakan bahasa. Secara umum, masyarakat telah mengenal dengan baik bahasa nasional yaitu bahasa Indonesia. Dengan perkembangan zaman tentu orang-orang tidak akan hanya mengikuti perkembangan di dalam negeri, namun juga perkembangan internasional. Di dunia internasional kita bangga memperkenalkan karakteristik Negara kita dengan bahasa Indonesia.

Namun, bahasa Indonesia tidak banyak dikenal dan dimengerti masyarakat luar negeri sehingga saat ini kita mengenal istilah bahasa Internasional yang pada setiap negara pada dasarnya mengenal dan mempelajari bahasa tersebut sebagai bahasa pemersatu Negara satu dengan Negara yang lain. Bahasa pemersatu berarti pemersatu dalam sebuah komunikasi bahkan ikatan kerjasama organisasi dan juga digunakan dalam menyediakan informasi terkait perkembangan dalam berbagai bidang. Bahasa yang dimaksud disini adalah bahasa Indonesia

Tentu, dalam menghadapi dunia Internasioanl kita perlu mempersiapkan bekal secara matang agar terjadi persaingan sehat yang berbasis internasional di Negara di seluruh dunia. Dalam pencapaian hal tersebut, masyarakat Indonesia diharapkan mampu menguasai bahasa Indonesiadengan baik dan benar, karena dengan pandai dalam berbahasa Indonesiamasyarakat Indonesia mampu berbaur dalam persaingan internasional. Nantinya tidak hanya bangsa Eropa saja yang mampu menguasai internasional, namun diharapkan Indonesia juga mampu untuk membawa kemajuan negaranya dalam kancah internsional.

Pembelajaran bahasa Indonesiadalam dunia pendidikan ternyata tidak berjalan seperti yang diharapkan. Bahasa Indonesiatidak semudah yang dibayangkan dalam mempelajarinya. Misalnya banyak yang tidak mengerti mengapa bahasa Indonesiarumit dalam mempelajarinya karena memuat teori-teori dan rumus-rumus yang di setiap materi hampir sama, sehingga membuat pelajar enggan dalam mempelajarinya lebih dalam. Mereka yang kesulitan mempelajari pasti bertanya-tanya mengapa bahasa Indonesiadipelajari secara mendalam padahal itu hanya digunakan sebagai sarana komunikasi dengan dunia luar nantinya. Apalagi ditambah dengan adanya carut marut kurikulum pendidikan di Indonesia yang berubah-ubah seiring dengan pergantian Menteri Pendidikan.

Jelas, bahwa pemerintah menginginkan generasi penerusnya mampu menghadapi persaingan dalam dunia internasional, namun system pendidikan di Indonesia yang menyulitkan generasi muda mematahkan ambisi pada diri mereka, sehingga tidak berjalan dengan baik. Padahal, perkembangan di era sekarang semakin berlari mengejar kita, jika kita tidak bersiap menghadapi hal tersebut maka bukan kemajuan yang kita dapatkan, melainkan sebuah penajajahan dari Negara lain. Oleh karena itu kita harus membiasakan dengan bahasa Indonesiadan mendalaminya sebagai bekal untuk menyongsong pembangunan nasional khususnya ekonomi dan pendidikan yang bertaraf internasional.

Adanya berbagai hal tersebut tentu bukan hanya pemerintah yang mampu membangkitkan semangat belajar bahasa Indonesia. Kesadaran diri kita sebagai generasi muda yang tentunya diharapkan Negara untuk membangun sebuah bangsa yang mengalami perkembangan terutama dibidang ekonomi dan pendidikan. Masyarakat Indonesia harus maju dalam menghadapi MEA, ekonomi di Asean ini menjadi awal mula perkembangan ekonomi Indonesia. Pemanfaatan bahasa Indonesiatentu akan sangat berguna, sehingga bukan hanya masyarakat luar negeri saja yang bisa keluar masuk Negara kita, tetapi kita juga mampu keluar dari negeri untuk memperkenalkan hasil produksi atas nama Indonesia.

Disini tentunya kita tahu apa sebenarnya pentingnya berbahasa Indonesia, karena bahasa Indonesiasebagai bahasa internasional. Dalam mempelajari dan mendalami bahasa Indonesiabukan berarti kita menghilangkan bahasa Negara sendiri, namun tetap ada batasan-batasan dan aturan kita dalam memakai bahasa-bahasa tersebut. Pendidikan di Indonesia menerapkan mata pelajaran pokok bahasa Indonesiayang tentu akan menjadi bekal untuk generasi muda. Apabila system pendidikan di sekolah terlalu rumit, maka berusaha mencari



alternative lain untuk belajar bahasa Indonesia. Sekarang ini banyak dijumpai bimbingan-bimbingan belajar khusus bahasa Indonesia. Jika tidak ingin mengeluarkan biaya yang cukup banyak, maka kita bisa autodidak yaitu belajar sendiri dengan materi-materi yang bisa di cari melalui teknologi informasi yang semakin canggih.

Peran bahasa Indonesia dalam menghadapi perkembangan ekonomi dan pendidikan di Indonesia sangatlah penting. Dengan perkembangan yang semakin pesat kita secara sadar harus mempersiapkan bekal-bekal dalam menghadapinya. Berkemampuan bahasa Indonesia merupakan salah satu bekal yang utama karena berkemampuan bahasa Indonesia berarti secara konteks persaingan global ia memiliki kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Sumber daya manusia yang tinggi akan mendorong kemajuan nasional, baik di bidang ekonomi maupun pendidikan. Kita sebagai masyarakat local yang berkemampuan bahasa Indonesia akan menjadi masyarakat internasional yang unggul. Mempelajari bahasa Indonesia bukan berarti menghilangkan bahasa nasional. Tetapi mempelajari bahasa internasional untuk membawa kemajuan berupa pembangunan nasional.

### **KAJIAN TEORITIS**

Pendidikan dapat diartikan sebagai suatu hal yang dikaitkan dengan proses belajar untuk menambah pengetahuan, ketrampilan serta sebuah kebiasaan yang terus-menerus antar generasi ke generasi dengan cara melakukan penelitian, pengajaran serta melakukan latihan. Pendidikan dapat diartikan juga sebagai suatu pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara berpikir seseorang, cara merasa, ataupun berupa sebuah tindakan. Oleh karena itu pendidikan dapat dilakukan di bawah bimbingan dan pengawasan orang lain atau bisa juga dilakukan secara otodidak.

Pada umumnya pendidikan secara formal dibagi menjadi beberapa jenjang yaitu prasekolah, Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan kemudian Perguruan Tinggi di Universitas. Selain tahapan tersebut, pendidikan secara formal juga bisa ditempuh dengan berbagai macam metode seperti *home schooling*, *e-learning*, *distance learning* atau metode pendidikan lainnya yang sesuai dengan karakteristik atau kebutuhan anak untuk belajar. Pemilihan metode tersebut bertujuan untuk mempermudah anak dalam belajar atau memberikan kelonggaran bagi anak untuk mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu, maka suatu proses atau kegiatan mengajar tidak serta merta dilakukan di dalam kelas saja, akan tetapi bisa dilakukan di lingkungan sekitar. Artinya di dalam proses pembelajaran harus dikaitkan dengan kehidupan nyata, sehingga anak didik akan mudah memahami materi pelajaran. Hal tersebut dijelaskan oleh Hilgard (dalam Iskandar, 2009:102) bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang terdiri dari aktivitas yang mampu merubah perilaku, melakukan pelatihan kemampuan yang dilakukan di dalam kelas/laboratorium atau di lingkungan alam.

Suatu kegiatan akan disebut dengan proses belajar mengajar apabila kegiatan tersebut membawa perubahan pada setiap individu yang mengikuti proses belajar mengajar. Perubahan tersebut tidak hanya mengenai jumlah pengetahuan saja, namun juga perubahan dalam bentuk kecakapan, sikap, perilaku, pengertian, penghargaan, minat serta penyesuaian diri. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Iskandar (2009:103) bahwa suatu kegiatan belajar dikatakan berhasil apabila membawa suatu perubahan pada individu yang belajar. Maka dari itu proses belajar mengajar perlu disesuaikan dengan karakteristik usia belajar peserta didik, sehingga peserta didik bisa mengerti dan memahami pelajaran dengan baik.

Pada kenyataannya peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda (*heterogen*). Berdasarkan pemaparan di atas, seorang pendidik perlu mengidentifikasi karakteristik peserta didik sebelum memulai kegiatan belajar. Oleh karena itu pendidikan yang diberikan pun harus sesuai dengan karakteristik intelektual para peserta didik tersebut agar apa yang menjadi tujuan dari sebuah pembelajaran dapat tercapai seperti yang diharapkan. Tingkatan perkembangan intelektual manusia mempengaruhi kedewasaan, pengalaman fisik, pengalaman logika, transmisi sosial dan pengaturan sendiri.

### **METODE PENELITIAN**

Dalam rangka untuk melaksanakan kegiatan ini, dilakukan survey terlebih dahulu tentang masalah yang berkaitan dengan pengembangan koperasi sekolah baik dari segi hambatan maupun manajemennya sehingga pemberdayaan diri para siswa untuk mewujudkan pengembangan koperasi sekolah menjadi lebih semangat atau tidak lemah dalam mengembalikan citra koperasi sebagai soko guru ekonomi Indonesia. Untuk itu tim pelaksana kegiatan pengabdian ini khususnya perwakilan dari perguruan tinggi yaitu LPPM Universitas Batanghari Jambi berusaha untuk memberikan materi-materi penting berkaitan dengan pengembangan koperasi sekolah baik dari segi pengembangan jenis usaha maupun manajemennya dan kegiatan Tri Darma Perguruan



Tinggi juga dapat diwujudkan dengan baik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab kemudian dilakukan evaluasi terhadap perkembangan koperasi sekolah dan perkembangan jenis usahanya. Metode seperti ini dapat meningkatkan motivasi siswa. Dengan adanya kegiatan ini dapat memajukan kegiatan-kegiatan ekonomi yang ada di sekolah sebagai pelaksanaan mahasiswa pendidikan bahasa dan sastra Indonesia Universitas Batanghari Jambi. Adapun tempat penyelenggaraan kegiatan ini akan dilaksanakan selama 2 bulan yaitu mulai survey, pelaksanaan dan laporan kegiatan mulai dari bulan Maret sampai dengan Juni 2023 di Universitas Batanghari Jambi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **A. Jenis-jenis Media Tiga Dimensi**

#### **1 Model Padat (*solid model*)**

Yaitu memperlihatkan bagian permukaan luar dari pada objek dan sering kali membuang bagian-bagian yang membingungkan gagasan-gagasan utamanya dari bentuk, warna dan susunannya. Contoh model padat yaitu boneka, bendera, bola, anatomi manusia. Guna model padat untuk membantu dan melayani para siswa sebagai informasi berbagai pengetahuan agar siswa lebih paham dalam pelajaran.

Dalam model ini siswa dapat melakukan kegiatan membuat model yang sangat bermanfaat dalam mengembangkan konsep realisme bagi dirinya. Melalui kegiatan konstruksi, menciptakan dan membentuk objek tertentu mereka ditantang untuk memecahkan masalah-masalah pengajaran dalam berbagai bidang studi yang mereka pelajari. Melalui transformasi sederhana, menggunakan bahan-bahan murah para siswa menciptakan berbagai bentuk objek studi, sehingga hasil belajar lebih mendalam dan lebih mantap. Kelebihan dari model padat diantaranya: 1) Dapat memberikan pengalaman secara langsung; 2) Dapat dibuat dengan biaya yang murah; 3) Dapat mengembangkan konsep realisme siswa; 4) Kekurangan dari model padat; 5) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar; 5) Anak tuna netra sulit untuk mengaplikasikannya.

#### **2. Model penampang (*cutaway model*)**

Yaitu memperlihatkan bagaimana sebuah objek itu tampak, apabila bagian permukaannya diangkat untuk mengetahui susunan bagian dalamnya. Model ini berguna untuk mata pelajaran biologi, karena berfungsi untuk mengganti objek sesungguhnya. Beberapa contoh model penampang adalah: 1) Anatomi manusia dan hewan : mata, gigi, kepala, otak, tulang belulang, paru-paru, jantung, bagian ginjal; 2) Kehidupan tumbuh-tumbuhan: daun, batang, tangkai, akar, biji, tunas, bunga, buah-buahan.

Model penampang dibuat dengan beberapa alasan yang antara lain benda aslinya tertutup dan terlalu besar atau terlalu kecil, misalnya gunung berapi, sedang murid memerlukan penjelasan tentang struktur bagian dalamnya. Fungsi dari model ini adalah menggantikan objek sesungguhnya. Selain itu model penampang bisa memperjelas objek yang sebenarnya, karena bisa diperbesar atau diperkecil. Yang perlu diperhatikan dalam membuat model penampang adalah, hanya bagian-bagian terpenting saja yang harus ditonjolkan, biasanya dibubuhi warna-warna yang kontras, sedangkan rincian yang tidak begitu penting dihilangkan. Kelebihan dari model penampang: 1) Dapat memberikan pengalaman secara langsung; 2) Hasil belajar lebih mendalam dan mantap; 3) Dapat mempermudah pemahaman karena merupakan pengganti obyek yang sesungguhnya; 4) Dapat dibuat dengan biaya yang relatif murah; 5) Belajar dapat difokuskan pada bagian yang penting-penting saja.

Kekurangan dari model penampang: 1) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah yang banyak; 2) Penyimpanan memerlukan ruang dan perawatan; 3) Anak tunanetra sulit membandingkannya; 4) Jika membeli alat peraga membutuhkan biaya yang besar.

#### **3. Model kerja (*working model*)**

Yaitu tiruan dari objek yang memperlihatkan bagian luar dari objek asli. Gunanya untuk memperjelas dalam pemberian materi kepada siswa. Beberapa contoh model kerja adalah: 1) Alat-alat matematika: mistar-sorong, busur derajat. Peralatan musik: biola, seruling, terompet, piano, tamburin; 2) *Mock-ups*, yaitu penyederhanaan susunan bagian pokok dan suatu proses atau sistem yang lebih ruwet. Guru menggunakan mock-up untuk memperlihatkan bentuk berbagai objek nyata seperti kondensator-kondensator, lampu-lampu tabung, serta pengeras suara, lambang-lambang yang berbeda dengan apa yang tertera di dalam diagram; 3) Diorama, yaitu sebuah pemandangan 3 dimensi mini bertujuan menggambarkan pemandangan sebenarnya. Contoh: Diorama di bagian bawah Monas Jakarta.

Model kerja dirancang untuk menunjukkan kepada para siswa bagaimana mekanisme suatu objek itu



berfungsi. Berbagai model yang baik seringkali mempergunakan pewarnaan yang kontras pada bagian-bagian terpenting seperti pada blok mesin, kabel, sikuit, atau berbagai komponen menunjukkan hubungan satu sama lain. model kerja sangat mendorong rasa keingintahuan siswa. Kelebihan dari model kerja: 1) Memberikan pengalaman secara langsung; 2) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik cara kerjanya; 3) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas; 4) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kekurangan dari model kerja: 1) Tidak dapat menjangkau sasaran dalam jumlah besar; 2) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit; 3) Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar; 4) Anak tunanetra sulit untuk mengaplikasikannya secara sempurna.

#### **4. Model Susun (Builed-up Model)**

Model susun terdiri dari beberapa bagian objek yang lengkap, atau sedikitnya suatu bagian penting dari objek itu. Contoh: anatomi manusia dan binatang, seperti: mata, telinga, jantung, tengkorak, otak.

Model susunan dimaksudkan struktur bagian dalam dari suatu benda, disamping memperlihatkan bagian dalam obyek juga dapat dilepas atau dipreteli untuk dipelajari satu per satu sehingga memperjelas pengertian. Dan bila sudah selesai dapat diletakkan kembali pada posisinya semula. Model ini dapat berupa variasi dari model irisan. Untuk model terbuka sebaiknya siswa disuruh hati-hati waktu mempelajarinya. Karena disamping mahal harganya, juga agak mudah rusak dan apabila alat penyatelnya rusak dapat mengganggu penampilan model tersebut dan mungkin tidak dapat disusun seperti semula. Kelebihan dari model susun: 1) Memberikan pengalaman secara langsung; 2) Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme; 3) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik kontruksi maupun cara kerjanya; 4) Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas; 5) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kekurangan dari model susun: 1) Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar. 2) Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya; 3) Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit.

#### **B. Karakteristik Media Tiga Dimensi**

Karakteristik media dapat dilihat dari kemampuan membangkitkan rangsangan indra penglihatan, pendengaran, perabaan percakapan, maupun penciuman atau kesesuaiannya dengan tingkat hirarki belajar. Secara umum karakteristik media tiga dimensi adalah sebagai berikut:

1. Pesan yang sama dapat disebarkan keseluruh siswa secara serentak
2. Penyajiannya berada dalam kontrol guru
3. Cara penyimpanannya mudah (praktis)
4. Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera
5. Menyajikan objek-objek secara diam
6. Terkadang dalam penyajiannya memerlukan ruangan gelap
7. Lebih mahal dari kelompok media grafis
8. Sesuai untuk mengajarkan keterampilan tertentu
9. Sesuai untuk belajar secara berkelompok atau individual
10. Praktis digunakan untuk semua ukuran ruangan kelas
11. Mampu menyajikan teori dan praktik secara terpadu.

#### **C. Kelebihan dan Kekurangan Media Tiga Dimensi**

Menurut Moedjiono (1992) kelebihan dari media visual tiga dimensi:

1. Memberikan pengalaman secara langsung
2. Penyajian secara kongkrit dan menghindari verbalisme
3. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik kontruksi maupun cara kerjanya
4. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas
5. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Kelemahan media tiga dimensi yaitu:

1. Tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah
2. Penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatan yang rumit



3. Untuk membuat alat peraga ini membutuhkan biaya yang besar
4. Anak tuna netra sulit untuk membandingkannya

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Jadi, media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat menyalurkan pikiran, perasaan, kepada audien (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya. Jadi pada intinya media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

#### **D. Fungsi Media**

Media dapat digunakan untuk mengatasi rasa kebosanan siswa; jika siswa tertarik dengan apa yang mereka kerjakan, mereka akan menikmati proses belajar mengajar dan memahami materi yang diberikan (Ur, 1988).

Menurut Sukartiwi (1996), ada beberapa keuntungan yang dapat diraih dengan menggunakan media yaitu:

1. Meningkatkan motivasi siswa
2. Mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar
3. Menjadikan proses belajar mengajar berjalan lebih sistematis
4. Memudahkan siswa memahami instruksi guru dalam proses belajar mengajar
5. Memperkuat pemahaman siswa pada konteks pelajaran yang diharapkan.
6. dalam *sydney micro skill*, media pembelajaran berfungsi untuk membangkitkan dan menjaga ketertarikan siswa. Merangsang otak siswa untuk berfikir dengan landasan yang konkrit.
7. Mendapatkan tingkat pemahaman yang tinggi secara efisien dan tingkat permanensi dalam pembelajaran siswa.

Namun demikian potensi besar media itu masih kurang dioptimalkan kegunaannya oleh para guru. Beberapa guru masih memiliki "*psychological rejection*" dalam penggunaannya dan kurang terampil dalam implementasinya disebabkan minimnya pelatihan yang dapat diikuti.

##### **1. Jenis Media**

###### **a. Visual**

Jenis media visual adalah segala jenis media yang dapat dilihat. Seperti: gambar, *sketches*, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, slide, chart, *graphs* (pictorial, lingkaran, balok, garis), *drawings*, lukisan, buletin, koran, majalah, poster, *periodical*, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial atau ekonomi, politik), globe, direktori jalan, brosur perjalanan, rute dan *timetable* kereta dan pesawat, iklan, kalender, mural, tabel, diorama, friezes, simbol.

###### **b. Audio**

Jenis media audio yaitu media yang berupa suara seperti: rekaman, *tape*, radio, laporan siswa, cerita, puisi dan drama, alat musik, *pre-recorded plays*.

###### **c. Audio-Visual**

Contoh dari media audio-visual ialah: *sound moving pictures*, televisi, *puppets* (*stick, glove, string*), *improvized and scripted dramatization*, *role playing*, ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD, dan computer.

##### **3. Pemilihan Media**

Sebenarnya dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu apakah media itu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Dalam bahasa yang lebih tegas Mc Connel mengatakan "*if the medium fits, use it!*" bila media itu sesuai pakailah. (Sadiman *et al.* 2002). Ely dalam kuliahnya (Sadiman *et al.*, 2002) menyarankan bahwa pemilihan media sayogyianya tidak terlepas dari konteksnya karena media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakainya (siswa dan guru).



Dick dan Carey (dalam Sadiman *et al*, 2002) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga atau fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan. Banyaknya pilihan media yang dapat digunakan membuat Anda lebih bebas berkreasi untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sesuai topik bahasan. Allen (dalam Suparman, 1997) memberikan saran dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dilakukan.

## **E. Implementasi Dalam Kegiatan Pembelajaran**

### **1. Realia**

Realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sebenarnya objek nyata yang sederhana pun dapat digunakan tidak hanya untuk pengajaran kosa kata tetapi juga dapat dipakai untuk pengajaran tata bahasa dan pengembangan situasi.

Kegunaan realia adalah:

- a. Untuk mengajar kosa kata
- b. Untuk mengajarkan struktur baru
- c. Untuk membantu siswa masuk dalam karakter tatkala berperan dalam sebuah dialog ataupun *role-play*. Jika siswa berperan sebagai polisi, dia dapat mengenakan helm seorang polisi; dsb.
- d. Sebagai penguatan untuk dialog ataupun *role-play*, jika ceritanya terjadi di sebuah toko; banyak realia yang bisa ditambahkan jika uang atau objek nyata itu digunakan.
- e. Sebagai bantuan untuk beragam permainan seperti Kim's game.

### **2. Papan Tulis**

Papan tulis mungkin merupakan media yang paling lazim dan sering digunakan dalam pengajaran. Para guru akan merasa ada sesuatu yang kurang dalam kelas bila tidak ada papan tulis.

Terdapat beberapa cara untuk melibatkan perhatian siswa sepeoleh mungkin:

- a. Berbicara dengan siswa tatkala Anda sedang menulis dan sering-sering menoleh ke belakang untuk menatap mereka.
- b. Tanyalah para siswa tentang apa yang perlu ditulis sesering mungkin dan mintalah contoh dari mereka.
- c. Tanyalah mereka apa yang mereka pikirkan tentang kata atau gambar yang sedang dibuat.
- d. Mintalah mereka untuk melafalkan begitu Anda selesai menulis.
- e. Tanyalah mereka bagaimana melafalkan kata-kata sulit yang ada di papan tulis.
- f. Ketika menulis usahakan untuk berdiri di sisi kanan papan tulis tatkala para siswa melihatnya. Hal ini memiliki keuntungan agar memungkinkan Anda untuk menulis secara lurus.

### **3. Tape Recorder**

Tape recorder mungkin merupakan media yang paling lazim digunakan oleh para guru di ruang kelas setelah papan tulis. Meskipun sebenarnya kegiatan listening dapat juga dilaksanakan tanpa harus menggunakan tape recorder.

Tape recorder memang dapat digunakan dalam semua kegiatan *listening*, di antaranya:

- a. Mengenali cara pelafalan dari penutur asli tanpa harus menghadirkan *native speaker* di kelas.
- b. Mengenali dan mengidentifikasi pola intonasi yang berbeda secara akurat.
- c. *Effect*, dapat digunakan sebagai petunjuk seperti berikut (*tape recording of sound of running water*) Response: He must be in the bathroom (*tape recording of sound of plates being washed*) Response: He must be in the kitchen
- d. *Jigsaw listening*



Dalam kegiatan ini Anda perlu lebih dari satu tape recorder. Biasanya Anda memerlukan tiga buah. Kelas di bagi menjadi tiga kelompok dan masing-masing kelompok mendengarkan tape mereka dan mensarikan informasi yang relevan. Kelompok-kelompok itu saling bertukar informasi yang telah mereka dapatkan.

Kelompok-kelompok itu juga diberi bagian-bagian cerita yang berbeda dari cerita yang sama sehingga mereka tidak dapat menemukan cerita keseluruhan sampai mereka saling bertukar informasi. Alternatif lain, mereka dapat diberi sebuah persoalan untuk dipecahkan – rute terbaik bagi tahanan untuk melarikan diri, misalnya. Mereka hanya bisa memecahkan masalah itu dengan mengumpulkan informasi mereka seluruhnya.

#### 4. Computer dan Internet

Penggunaan kapur dan papan tulis tampaknya masih mendominasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tapi sekarang ini kita dihadapkan pada penemuan teknologi informasi yang telah berperan mempercepat putaran informasi. Tidaklah bijaksana bila kita menutup mata dengan berbagai penemuan yang sebenarnya memiliki nilai yang berharga untuk pembelajaran yang efektif. Bila kita ingin terus meningkatkan profesionalisme dan menjaga keberadaan kita agar tidak “usang”, maka kita harus adaptif terhadap berbagai irama perubahan yang memang semakin cepat ini.

Dalam implementasinya memang perlu adanya dukungan dari manajemen sekolah untuk mengadakan laboratorium komputer. Di kota-kota besar, misalnya Jakarta, komputer sudah bukan sesuatu yang mewah. Siswa-siswa di kota besar juga relatif *well-experienced* dengan komputer sebagai alat bantu dalam berbagai hal. Jika kita mampu mengintegrasikan penggunaan internet ke dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia berarti kita dapat mengakselerasi pembelajaran kita dengan kemungkinan yang tidak terbatas. Penggunaan internet yang amat lazim adalah untuk *surfing, e-mail, chatting, audio-video streaming, sertamessaging*.

#### 5. Game

Bagi pengajar bahasa Indonesia, tujuan dari pemberian pelajaran bahasa Indonesia adalah supaya anak bisa menggunakan bahasa tersebut. Dengan menggunakan permainan bahasa Indonesia secara tidak sadar siswa akan ikut serta dalam menggunakan bahasa Indonesia dan juga secara langsung merangsang ketertarikan siswa dalam belajar bahasa Indonesia.

Alasan lain untuk menyisipkan permainan dalam belajar bahasa Indonesia adalah:

- a. Emusatkan perhatian siswa terhadap struktur bahasa yang spesifik, pola-pola *grammar*, dan tentunya kosa kata atau *vocabulary*.
- b. Menjadi penguat, peninjau, dan pemer-kaya pelajaran.
- c. Menjamin keikutsertaan siswa dalam belajar bahasa Indonesia secara maksimal.
- d. Dapat digunakan di semua kemampuan bahasa seperti *speaking, reading, listening* atau *writing*.
- e. Memberikan kontribusi terhadap suasana persaingan yang sehat antar siswa.
- f. Memberikan jalan untuk menggunakan bahasa Indonesia dengan kreatif dalam situasi yang tidak menekan.
- g. Melibatkan partisipasi yang setara antara siswa yang cepat dan lambat belajar bahasa Indonesia.
- h. Dapat disesuaikan dengan umur dan tingkatan bahasa Indonesia siswa.
- i. Dapat digunakan baik secara individu maupun kelompok.

## F. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

### 1. Mampu Mengelola Tingkat *Stress* Dirimu dan Orang Lain

Dalam membangun bisnis, pasti akan menemui berbagai tantangan dan hambatan. Mampu untuk menghadapinya, mampu melanjutkan bisnis yang udah jadi cita-cita kamu, kemampuan untuk mengelola tingkat *stress* itu diperlukan, tidak cuma ke diri sendiri tapi juga ke orang lain, misalnya pada mahasiswa.

### 2. Mampu Berinteraksi dengan Baik

Kemampuan ini adalah aspek penting terhadap bagaimana bisnis kamu berjalan nantinya, ada kegiatan ‘promosi’ dalam sebuah bisnis, promosi ini bergantung pada bagaimana kamu mampu mengkomunikasikan bisnis kamu ke klien. Gak cuma ke klien, ke karyawan pun anda harus punya interaksi yang baik. Pastinya tidak mau kan ada kesalahan muncul karena salah komunikasi.

### 3. Mampu Menghadapi Tantangan

Kalau anda takut sama tantangan, dijamin bisnis anda tidak akan berjalan dengan baik dan lama. Kenapa? Karena anda tidak berani untuk menghadapi segala kegagalan. Padahal, gagal itu hal yang biasa ditemui saat



merintis bisnis. Jangan pernah takut dan mundur dalam menjalani bisnis anda.

4. Kemampuanmu dalam Membangun Relasi  
Anda untuk bisa berteman dengan orang-orang yang berada di sekitar anda dan berhubungan dengan bisnismu. Tentunya hal ini juga berdampak pada eksistensi bisnis kamu dan bagaimana kamu bisa membangun bisnismu.
5. Mampu Membuka Potensi Diri Sendiri Orang Lain  
Membangun bisnis itu jangan hanya mikirin soal keuntungan yang akan kita dapatkan aja, tapi juga harus mikirin bagaimana kita bisa membuka dan mengembangkan potensi diri sendiri dan orang lain yang bekerjasama dengan kita.

### **KESIMPULAN**

Peran bahasa Indonesia dalam menghadapi perkembangan ekonomi dan pendidikan di Indonesia sangatlah penting. Dengan perkembangan yang semakin pesat kita secara sadar harus mempersiapkan bekal-bekal dalam menghadapinya. Berkemampuan bahasa Indonesia merupakan salah satu bekal yang utama karena berkemampuan bahasa Indonesia berarti secara konteks persaingan global ia memiliki kualitas sumber daya manusia yang tinggi. Sumber daya manusia yang tinggi akan mendorong kemajuan nasional, baik di bidang ekonomi maupun pendidikan. Kita sebagai masyarakat local yang berkemampuan bahasa Indonesia akan menjadi masyarakat internasional yang unggul.

### **REFERENSI**

- Asher, J. (1965). The strategy of total physical response: An application to learning Russian.
- Mayantari, Ni Wayan. 2016. Penerapan Strategi Pemasaran dalam Meningkatkan Tingkat Hunian Wisata. *Jurnal Bisnis dan Kewirausahaan*. 12(2). 146-156 Rilla, E. (1999).
- Bring the City & County Together. *California Coast and Ocean journal*. 15(2). 1-10.
- Sutjipta, I Nyoman. (2001). Agrowisata. Magister Manajemen Agribisnis: Universitas Udayana.
- Syamsu, dkk. 2001. Penerapan Etika Perencanaan pada kawasan wisata, studi kasus di kawasan Agrowisata Salak Pondoh, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Jakarta: LP3M STP Tri Sakti. *Jurnal Ilmiah*. 5(3). 21-32
- Utama, I Gst Bagus Rai. 2012. Agrotourism as an alternative form tourism in Bali. CHN Dissertation: Netherlands. Umami, Z. 2015. Social Strategi pada Media Sosial untuk Promosi Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Interaksi*. 4(2). 195-201 Garcia, Ramiro. (2001). Instructor's Notebook: How to apply TPR for best results (4th edition). Los Gatos, CA: Sky Oaks Productions, Inc.
- Kementrian Pendidikan Nasional. 2010. Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa. Badan Penelitian dan Pengembangan. Pusat Kurikulum.
- Krashen, S. (1982). Principles and practice in second language acquisition. New York: Prentice-Hall.
- Krashen, S. (1991). Sheltered subject matter teaching. *Cross Currents*, 18, 183-189.
- Krashen, S. (1993). The power of reading. Englewood, Colorado: Libraries Unlimited.
- Marsudi, Saring. 2006. Permasalahan Dan Bimbingan Di Taman Kanak-Kanak. Surakarta: UMS. Tidak diterbitkan.
- Musbikin, Imam. 2006. Mendidik Anak Kreatif Ala Einstein. Yogyakarta: Mitra Pustaka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2005. Bercerita Untuk Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Pramesti, Dian. 2007. Peningkatan Aktivitas dan Kreativitas Anak dalam Belajar Matematika Melalui Pendekatan Heuristik. Skripsi Surakarta: UMS. Tidak Diterbitkan.
- Rahmawati. 2005. Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Usia Taman Kanak- Kanak. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suratno. 2005. Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wolfe, D., & Jones, G. (1982). Integrating total physical response strategy in a level I Spanish class. *Foreign Language Annals*, 14 (4), 273-280.

