

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
DENGAN PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE***



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Magister
pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia**

Oleh:

**Ludiani Daszharah
S200200002**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
DENGAN PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE*

PUBLIKASI ILMIAH

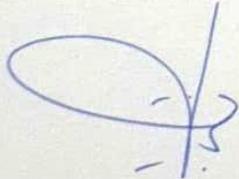
Oleh

Ludiani Daszharah

S200200002

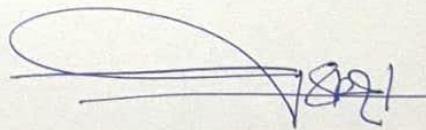
Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing I



Dr. Laili Etika Rahmawati, M.Pd
NIDN. 0622036001

Dosen Pembimbing II



Dr. Atiqa Sabardila, M.Hum
NIDN. 0013055701

HALAMAN PENGESAHAN ARTIKEL PUBLIKASI

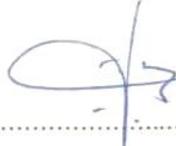
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA
DENGAN PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE*

Oleh:
Ludiani Daszharah
S200200002

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Sekolah Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Jumat, 3 Juni 2022
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

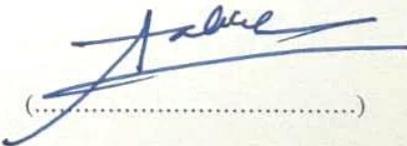
1. Dr. Laili Etika Rahmawati, M.Pd
(Ketua Dewan Penguji)


(.....)

2. Dr. Atiqa Sabardila, M.Hum
(Anggota I Dewan Penguji)

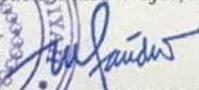

(.....)

3. Dr. Yakub Nasucha, M.Hum
(Anggota II Dewan Penguji)


(.....)



Direktur Pascasarjana
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Dr. M. Farid Wajdi, M.M., Ph.D.


Dr. M. Farid Wajdi, MM., Ph.D.
NIDN. 0605056501

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidak benaran dalam pernyataan saya diatas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 3 Juni 2022

Penulis



Ludiani Daszharah

S200200002

KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA DENGAN PENDEKATAN *WHOLE LANGUAGE*

Abstrak

Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan pembelajaran di kelas. Peran guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, tetapi juga memainkan peran dalam mengembangkan potensi siswa secara maksimal dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Guru mengajar tidak sekadar ceramah tetapi guru harus mampu menerapkan pendekatan *whole language* agar pembelajaran tidak terkesan satu arah. Tujuan dari penelitian ini untuk mendapat gambaran penggunaan media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan dan mengetahui kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language*. Proses penelitian dengan menggunakan metode wawancara guru dan survei berupa angket kepada siswa. Dengan melakukan analisis data deskriptif. Diharapkan membantu pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language*.

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, keterampilan berbahasa, *whole language*.

Abstract

Learning media can make the teaching and learning process more effective and efficient and good relations are established between teachers and students. In addition, the media can play a role in overcoming the boredom of learning in the classroom. The teacher's role is not only conveying learning, but also playing a role in developing students' potential to the fullest in learning Indonesian language skills. Teachers teach not just lectures but teachers must be able to apply a whole language approach so that learning does not seem one-way. The purpose of this research is to get an overview of the use of learning media that has been used so far and to know the needs of teachers and students for interactive learning media in Indonesian language learning with a whole language approach. The research process uses teacher interviews and surveys in the form of questionnaires to students. By doing descriptive data analysis. It is hoped that it will help the development of interactive learning media in learning Indonesian language skills with a whole language approach.

Keywords: Interactive learning media, language skills, whole language.

1. PENDAHULUAN

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Pembelajaran dengan menggunakan media membuat siswa lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi. Media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan dalam mengatasi kebosanan pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada siswa melalui pemanfaatan media yang saat ini telah berkembang. Menurut Sanaky (dalam Menrisal, Radyuli, & Wulandari: 2019) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang difungsikan untuk menyampaikan isi pesan pada materi sebuah pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran merupakan alat komunikasi bersifat interaktif, tentunya akan membantu pengajar dalam menyampaikan pesan yang terkandung dalam materi pembelajaran, sehingga dapat sampai kepada peserta didik dengan baik.

Peran guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, tetapi juga memainkan peran dalam mengembangkan potensi siswa secara maksimal. Potensi siswa yang dimaksud yaitu keterampilan berbahasa. Sejalan dengan penelitian (Amora:2016) bahwa tanpa adanya bahasa maka seseorang tidak dapat menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan. Keterampilan bahasa merupakan kemampuan seseorang dalam mengungkapkan dan menerima sebuah informasi dari apa yang di dapat. Keterampilan berbahasa merupakan bagian dari kebutuhan primer manusia. Tanpa adanya bahasa segala aktivitas yang dilakukan tidak akan dapat berjalan dengan lancar. Karena bahasa merupakan penghubung dan sarana untuk menyampaikan pemikiran dan perasaan. Tanpa adanya bahasa maka seseorang tidak dapat menyampaikan apa yang dipikirkan dan dirasakan. Tidak bisa dipungkiri bahwa untuk menghasilkan siswa yang mempunyai keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara yang baik maka dibutuhkan seorang guru bahasa yang profesional dan menguasai empat kemampuan keterampilan berbahasa yang meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis secara prima. Kemampuan tersebutlah yang nantinya harus didukung dengan kemampuan guru

dalam menggunakan alat-alat multimedia sehingga terjadinya proses pembelajaran interaktif.

Dari berbagai permasalahan yang dipaparkan di atas, perlu dicari pemecahan permasalahan yaitu dengan menerapkan strategi baru dalam pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Tidak sekadar ceramah yang selama ini dilakukan dalam pembelajaran. Salah satunya yaitu guru dapat menerapkan suatu pendekatan di dalam pembelajaran, salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru yaitu dengan menerapkan pendekatan *whole language*. Pendekatan *whole language* dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai sebuah keterampilan, antara lain pengintegrasian antara bentuk dan makna, penekanan pada kemampuan berbahasa praktis, dan interaksi yang produktif antara guru dengan siswa. Hal sama dilakan oleh (Anggraeni: 2019) dalam penelitiannya bahwa peningkatan kualitas pembelajaran dalam kemampuan berbahasa Indonesia berhasil dengan penerapan pendekatan Whole Language. Peningkatan kualitas proses pembelajaran tersebut, antara lain dengan meningkatnya jumlah siswa yang aktif dalam kegiatan apersepsi maupun dalam kegiatan pembelajaran. Prinsip pertama menyarankan agar pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang diperoleh, berguna dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip kedua menekankan bahwa melalui pengajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu menangkap ide yang diungkapkan dalam bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulis, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis. Adapun prinsip ketiga mengharapkan peran guru sebagai orang yang tahu atau pemberi informasi pengetahuan bahasa dalam proses belajar mengajar. Guru dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam proses belajar mengajar di sekolah secara optimal.

Maka, sebelum peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran interaktif, terlebih dahulu melakukan studi analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Sejalan dengan penelitian (Fauziah: 2016) yang menjelaskan bahwa seorang guru yang menggunakan pendekatan *whole language* dalam proses pembelajaran tentunya dapat meningkatkan aspek pemahaman siswa dan ketuntasan minimal setiap siklus pembelajaran yang dilaksanakan. Atas dasar hal tersebut, peneliti tertarik untuk menganalisis

kebutuhan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language*.

Studi yang dilakukan berfokus pada analisis media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan pendekatan *whole language*. Sejauh penelusuran yang dilakukan peneliti, belum ada yang menganalisis kebutuhan media pembelajaran interaktif yang menggunakan pendekatan *whole language*. Analisis kebutuhan media pembelajaran interaktif yang pernah dilakukan, hanya berfokus dengan media pembelajarannya saja dengan pembelajaran tertentu, seperti analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan *guided discovery* (Darmawan: 2018); analisis kebutuhan pengembangan media audio visual bahasa Inggris untuk pembelajaran menyimak (Suparti:2018); analisis kebutuhan media pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan numerik (Suprotun & Suparman: 2018); analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan (Yunus & Monica: 2020); dan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis *argument mapping* (Shofa, Wayan & Putu: 2020);

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi terkait kebutuhan jenis media pembelajaran pada keterampilan berbahasa Indonesia yang dibutuhkan siswa dan guru dengan pendekatan *whole language* di SMP. Peneliti berusaha untuk mendapatkan gambaran terkait: 1) penggunaan media pembelajaran yang selama ini digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa, dan 2) kebutuhan guru dan siswa terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language*. Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi penyediaan dan atau pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di SMP yang sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi.

2. METODE

Penelitian dilakukan selama 1 bulan pada bulan Januari 2022 dengan menggunakan metode wawancara guru dan survei dengan target siswa SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud. Pengambilan data dilakukan menggunakan angket yang

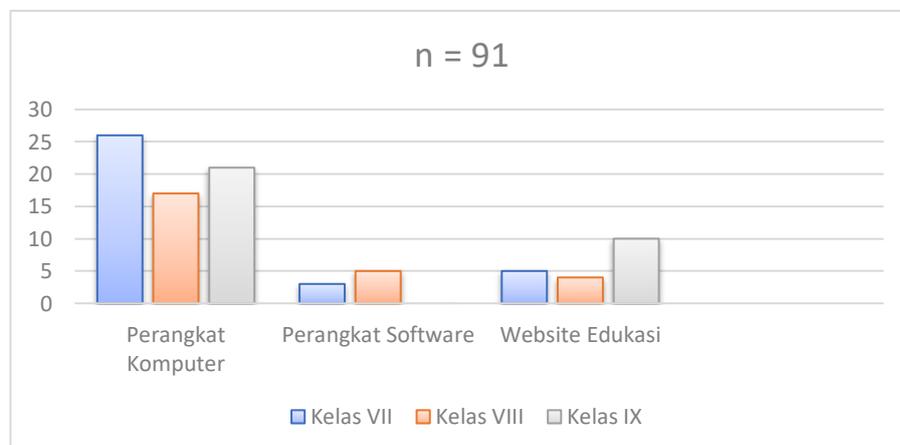
disebarkan ke siswa dari berbagai tingkat kelas. Jumlah siswa yang mengisi angket sebanyak 91 siswa dari kelas VII, VIII, dan IX. Analisis data menggunakan teknik analisis data statistika deskriptif yang menjabarkan temuan-temuan yang dikumpulkan, dianalisis, dan disimpulkan sesuai tujuan yang diinginkan. Peneliti juga melakukan kajian pustaka yang relevan. Dalam media pembelajaran interaktif yang mendukung pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia melalui pendekatan *whole language*, meliputi: perangkat komputer, *software* pembelajaran, dan *website* edukasi.

No	Kelas	Responden	Total
1	VII (Tujuh)	34 (100%)	34
2	VIII (Delapan)	26 (100 %)	26
3	IX (Sembilan)	31 (100%)	31
Total			91

Tabel 1. Siswa yang menjadi responden

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebaran siswa yang menjadi responden penelitian di masing-masing kelas menunjukkan bahwa semua siswa mengisi angket yang telah peneliti berikan, Secara keseluruhan terdapat 91 siswa yang menjadi responden, yang berasal dari 3 kelas di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud. Responden dengan jumlah siswa terbanyak berasal dari siswa kelas VII (tujuh) sebanyak 34 siswa, sementara yang paling sedikit berasal dari kelas VIII (delapan) sebanyak 26 siswa.



Gambar 1. Pilihan Media Pembelajaran Siswa Secara Keseluruhan

Diagram diatas menunjukkan bahwa pada siswa kelas VII (tujuh) memilih media pembelajaran dengan perangkat komputer dengan jumlah 26 siswa atau 76% dari 34 siswa, diikuti dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *website* edukasi yang diminati sejumlah 5 siswa atau 15% dan perangkat *software* hanya diminati oleh 3 siswa atau 9%. Siswa kelas VIII (delapan) juga memilih media pembelajaran interaktif berupa perangkat komputer dengan jumlah 17 siswa atau 65% dari 26 siswa. Diikuti dengan media pembelajaran interaktif yang diminati kedua menggunakan perangkat *software* berjumlah 5 siswa atau 19% dan yang terakhir hanya 4 siswa atau 15% yang memilih media pembelajaran interaktif menggunakan *website* edukasi. Hal serupa pun terjadi di kelas IX (sembilan) yang menginginkan dan memilih media pembelajaran interaktif berupa perangkat komputer sebagai penunjang pembelajaran keterampilan berbahasanya dengan perolehan hasil angket sejumlah 21 siswa atau 68%, terdapat 10 siswa atau 31% yang memilih menggunakan perangkat *website* edukasi. Berbeda dari kelas lainnya terlihat bahwa siswa kelas IX (Sembilan) kurang tertarik menggunakan perangkat *software* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, hal tersebut dibuktikan dengan tidak adanya yang memilih perangkat *software*.

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang paling banyak dipilih siswa SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud adalah media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat komputer dengan jumlah seluruhnya 64 siswa atau 70% . Media pembelajaran lainnya berupa perangkat *software* yang memilih ada 8 siswa atau 9%, dan media pembelajaran *website* edukasi yang memilih 19 siswa atau 21%,.

3.1 Media Pembelajaran yang Digunakan dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di SMPIT Ibnu Mas'ud

Dari hasil wawancara peneliti bahwa penggunaan media pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang selama ini digunakan di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud dari hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia memperoleh data bahwa media yang digunakan berupa perangkat komputer. Perangkat komputer pendukung yang digunakan guru berupa *LCD* sebagai alat

bantu untuk menampilkan pembelajaran yang telah dibuat guru pada aplikasi *Microsoft power point* dan melihat video melalui *youtube* dengan proyektor. Hal tersebut dilakukan sebagai teknik atau cara guru dalam memaparkan materi pembelajaran keterampilan berbahasa. Pembelajaran menggunakan media digital menyebabkan penggunaan internet meningkat (Reyna, Hanham, & Meier: 2018). Namun, masih terdapat kelemahan dari penggunaan proyektor menjadikan guru hanya menggunakan proyektor saja sebagai pengganti papan tulis, dalam arti bahwa menjadikan proyektor atau LCD sebagai alat menampilkan banyak tulisan yang memang sudah ada dalam buku. Pengguna media pembelajaran yang selama ini telah dilakukan diakui bahwa belum mampu secara optimal dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, keterampilan membaca, keterampilan menulis, dan keterampilan berbicara. Disamping itu proses pembelajaran yang dilaksanakan guru masih terkesan konvensional dan masih mendominasi proses belajar mengajar sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan bosan di dalam kelas. Bahkan tak jarang guru menggunakan media cetak berupa buku pembelajaran atau buku-buku lain yang ada di perpustakaan sekolah.

Menurut (Mahmudah, Munzil, dan Yulianti: 2017) menyebutkan bahwa kebanyakan media pembelajaran dikemas dalam bentuk media cetak atau printout berupa buku teks yang kurang menarik dan kurang praktis untuk digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Hal Ini menunjukkan bahwasanya inovasi akan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi sangat dibutuhkan terutama media pembelajaran yang sifatnya dapat diaplikasikan dengan pendekatan *whole language*. Dalam perkembangannya media pembelajaran sangat dibutuhkan diberbagai tingkat baik tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi sekalipun. Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang berkualitas, maka harus diadakan perkembangan kualitas akan segala aspek, elemen, komponen, dan objek yang mendukung proses pembelajaran. Semakin berkualitasnya aspek, elemen, komponen dan objek pendukung pembelajaran termasuk juga media pembelajaran, maka akan semakin efektif proses pembelajaran tersebut berlangsung sehingga kualitas pembelajaran akan menjadi semakin lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan siswa akan sarana prasarana

pendukung dari sekolah ataupun kebutuhan akan gaya belajar yang mengadopsi perkembangan teknologi. Kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran juga sangatlah berperan penting dalam keberhasilan proses belajar khususnya pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

3.2 Kebutuhan Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Berbahasa Indonesia dengan Pendekatan *Whole Language*

Dari hasil wawancara dapat disimpulkan bahwa kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia meliputi keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara yaitu melalui pendekatan *whole language* dapat diambil garis besarnya berupa: (1) Pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia, (2) Kebutuhan media pembelajaran interaktif, (3) Kebutuhan isi materi pada media pembelajaran interaktif, (4) Kebutuhan aspek komunikasi tampilan atau visual, (5) Kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif, dan (6) harapan terhadap media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *whole language* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Berikut merupakan pemaparan kebutuhan guru terhadap media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

3.2.1 Pentingnya Media Pembelajaran Interaktif

Analisis wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif sebagai salah satu cara menyamakan persepsi peneliti akan pentingnya media pembelajaran interaktif sebagai penunjang pembelajaran. Dari hasil wawancara disimpulkan bahwa pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran interaktif di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud belum dilaksanakan atau digunakan oleh guru secara maksimal. Sehingga guru terkadang merasa monoton dalam pemberian materi yang hanya berfokus pada video yang sudah ada pada *youtube* dan media pembelajaran berupa cetak. Hal inilah yang tentunya sangat penting adanya inovasi-inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran dan setiap

guru dituntut harus semaksimal mungkin dalam mengeksplorasi berbagai sumber pembelajaran yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer atau digital. Dengan memperhatikan cara pendekatan yang dilakukan guru terhadap siswa agar tidak terlihat satu arah tetapi adanya umpan balik dari proses pembelajaran tersebut. Hal ini bertujuan agar keterampilan berbahasa Indonesia siswa berupa keterampilan menyimak, keterampilan menulis, keterampilan membaca, dan keterampilan berbicara siswa dapat meningkat dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

3.2.2 Kebutuhan Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru bahasa Indonesia di SMP Islam Terpadu. Bahwa media pembelajaran interaktif yang tersedia saat ini belum mampu memotivasi siswa untuk mempelajari keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Hal ini tentunya disimpulkan guru dari apa yang sudah berjalan selama ini bahwa pada kenyataan penugasan siswa yang masih terbilang rendah dan hanya berfokus pada media cetak dan penggunaan media audio visual yang isinya belum mencakup seluruhnya keterampilan berbahasa seperti keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Oleh karena itu, guru bahasa Indonesia di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud membutuhkan media pembelajaran berupa perangkat komputer seperti *compact disk*.

3.2.3 Kebutuhan Isi Materi pada Media Pembelajaran Interaktif

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti guru menginginkan cara penyampaian materi dilakukan dengan penyampaian penjelasan yang sejelas-jelasnya agar siswa dapat menerima materi secara utuh dan mudah dipahami. Pada aspek kebutuhan isi materi guru juga menjelaskan mengenai penggunaan huruf di dalam media pembelajaran interaktif pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia tidak disampaikan secara menyeluruh, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan siswa SMP dengan memperhatikan pemakaian tanda baca pada materi yang ada dalam media pembelajaran interaktif khususnya pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Disisi lain kebutuhan pemakaian tanda baca dan huruf ini dapat mendukung adanya pemberian contoh-contoh dari materi yang telah

dipaparkan sebelumnya. Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh (Elsa & Rahmawati: 2020) bahwa pemilihan konsep antar kata dan penggunaan gambar pada media pembelajaran harus sesuai dan berkaitan. Hal ini dapat membantu guru dalam memperjelas materi yang telah dipelajari siswa dalam media pembelajaran interaktif khususnya pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

Hal lain yang dibutuhkan mengenai adanya evaluasi di akhir pembelajaran sangatlah dibutuhkan. Hal tersebut bertujuan sebagai sarana guru dalam mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah dipaparkan atau disajikan oleh guru. Evaluasi yang digunakan pada media pembelajaran interaktif pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menulis, menyimak, membaca, dan berbicara ini dapat berupa pilihan ganda dan uraian.

3.2.4 Kebutuhan Aspek Komunikasi Tampilan atau Visual

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada aspek ini dapat disimpulkan bahwa karakter guru bahasa Indonesia di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud menginginkan penggunaan warna-warna cerah pada tampilan media pembelajaran interaktif karena warna cerah memiliki kesan nyaman terhadap keberlangsungan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Hal lain selain penggunaan warna-warna cerah pada tampilan, yaitu mengenai adanya efek suara atau musik. Ia memaparkan bahwa dalam penyampaian materi dalam media pembelajaran interaktif diperlukan. Karena penggunaan efek suara atau musik dapat membantu guru dalam melihat siswa memberikan respon yang aktif terhadap materi yang dipaparkan oleh guru.

Penggunaan gambar atau animasi dalam media pembelajaran interaktif dirasa sangat diperlukan dalam menarik keinginan siswa untuk mempelajari keterampilan berbahasa Indonesia mencakup keterampilan menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Kebutuhan lain yang diharapkan guru yaitu penggunaan menu atau ikon sebagai petunjuk siswa dalam penggunaan media pembelajaran agar tidak merasa kesulitan.

3.2.5 Kebutuhan Fisik Media Pembelajaran Interaktif

Kebutuhan fisik media pembelajaran interaktif yang diinginkan guru bahasa Indonesia di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud pada saat wawancara menjelaskan bahwa dari berbagai macam bentuk media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswanya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran interaktif perangkat komputer. Perangkat komputer yang dimaksudkan dalam media pembelajaran interaktif dapat berupa penggunaan *Compact Disk (CD)* atau dapat juga disebut *adobe flash*. Media tersebut memiliki unsur *audio-visual* (termasuk animasi) dan dirancang dengan melibatkan respon pemakainya secara aktif. Tentulah penggunaan yang melibatkan respon pemakainya ini sangat sesuai dengan konsep pendekatan *whole language* dalam kegiatan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

3.2.6 Harapan terhadap Media Pembelajaran Interaktif dengan Pendekatan *Whole Language* dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia.

Secara garis besar peneliti menyimpulkan bahwa harapan guru terhadap media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *whole language* dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara yang akan dirancang peneliti akan dikemas menggunakan animasi atau gambar dengan warna-warna cerah agar menjadi daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran. Sedangkan dari segi materi, guru mengharapkan media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan disertai contoh-contoh penerapan setelah penyampaian materi sesuai dengan kompetensi dasar yang diajarkan pada siswa di SMP.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan siswa yang dilihat dari hasil angket yang diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil angket diperoleh:

1. 70% siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language* menggunakan perangkat komputer;

2. 9% siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language* menggunakan perangkat *software*; dan
3. 21% siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam keterampilan berbahasa Indonesia dengan pendekatan *whole language* menggunakan *website* edukasi.

Jika ditinjau dari masalah yang dihadapi dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia bahwa guru hanya sesekali menggunakan media pembelajaran interaktif dan menggunakan pendekatan yang dirasa kurang tepat sehingga hanya berjalan satu arah. Peneliti melihat bahwa aspek keterampilan yang dipakai di sekolah apabila disesuaikan dengan kurikulum 2013 yang digunakan, media pembelajaran yang digunakan belum mencakup keterampilan berbahasa Indonesia berupa keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan berbicara. Sehingga kemampuan berfikir secara kritis pada siswa belum terbentuk secara signifikan dan dipengaruhi oleh pendekatan yang selama ini dilakukan guru. Hal-hal tersebutlah yang membuat siswa sangat mengharapkan dan membutuhkan adanya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia dengan menggunakan perangkat komputer. Perangkat komputer disini terdapat berbagai macam jenisnya berupa media digital dalam bentuk *compact disk* (CD).

Hakikatnya disiplin ilmu mengenai teknologi dalam pendidikan merupakan sebuah studi dan praktek dalam menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, kinerja pengajarnya, dan hasil yang akan dicapai. Maka, pemenuhan kebutuhan media pembelajaran siswa dan guru harus sesuai dengan prioritas kebutuhan yang nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

4. PENUTUP

Dari hasil pembahasan disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan menggunakan perangkat komputer berupa *Compact Disk* (CD) merupakan media pembelajaran interaktif dengan pendekatan *whole language* yang dibutuhkan oleh siswa dan guru guna mendukung pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang mencakup keterampilan menyimak, menulis, membaca, dan

berbicara yang berbasis media digital di SMP Islam Terpadu Ibnu Mas'ud. Media pembelajaran berupa perangkat *software* dan *website* edukasi kurang diminati oleh siswa. Analisis ini diharapkan nantinya dapat memudahkan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif sehingga siswa dan guru dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan mudah.

4.1 Saran

Berdasarkan simpulan di atas peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut.

4.1.1 Bagi guru

Dengan adanya hasil penelitian ini yang mendeskripsikan penggunaan dan kebutuhan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat dijadikan bahan referensi dalam pembuatan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia melalui pendekatan *whole language*.

4.1.2 Bagi siswa

Setelah memahami kebutuhan siswa diharapkan siswa dapat lebih aktif dan berfikir kritis dalam mengikuti pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

4.1.3 Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah penelitian yang akan datang dan semoga penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2017. *Tentang Whole Language dalam Pengajaran Bahasa*. Seni dan Desain. *Jurnal um*, 3(4), 1-10.
- Anyan, Benediktus, Haendry Faisal. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Power Point*. *Jurnal Education and Technology*. 1(1), 14-20.
- J. Amora, Rendy, Efrina Elsa, Marlina. (2016). Meningkatkan Keterampilan Berbahasa dalam Mengolah Kata bagi Siswa Tunarungu Melalui Metode Struktural Analitik Sintetik (Classroom Action Research di SLB YPAC Sumbar). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. 5(1), 1-12.

- Amri, Iful. Vol. 2 No. 1. (2015). Pengembangan pembelajaran ELearning Berbasis Web untuk Mata Kuliah Pendahuluan Fisika Inti.
- Armansyah, Firdausy, Sulton, Sulthoni. (2019). Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*. 2(3), 224-229.
- Angraeni, Dwi Nureza. (2019). Pendampingan Belajar Bahasa Indonesia Melalui Pendekatan Whole Language di Sekolah Dasar Negeri 020 Galang. *Jurnal Unrika*. 3(2): 145-155 .
- Azhar, Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali press.
- Cahyati, Nuri & Dkk. (2018). Pengembangan Media Interaktif dalam Pengenalan Kata Bermakna pada Anak. *Cakrawala Dini*. 9(2), 160-170
- Bozorgian, Hossein. 2012. The Relationship Between Listening and Other Language Skills in International English Language Testing System. *Journal. Theory and Practice in Language Studies*. 2(4), 657-653.
- Ellsa, S., & Rahmawati, LE. (2020). Pengembangan Media Kartu Kata dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*. 4(3), 199-206.
- Fathurrohman, Muhammad. 2016. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-ruzz Media
- Fauziah, F. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa di SMP pada MataPelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*. 1(1), 26-37.
- Fauziah, Riska. (2016). Penerapan *Whole Language* untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1), 12-24.
- Hendriyani, Y., Niswardi, J., Vera, I., & Latiya. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*. 11(2), 85-88. DOI: <http://tip.ppj.unp.ac.id>
- Henny, Maryati Ambarita (2015). "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung untuk Anak Kelompok A TK Teruna Bangsa". Universitas Negeri Yogyakarta

- Ichsan, Z., Aryani K., Farah, M., & Enin. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA: Jurnal Pendidikan IPA Veteran*. 2(2), 131-140.
- Mahmudah, M., Munzil, M., & Yulianti, E. (2017, Oktober). Analisis Kebutuhan Multimedia Interaktif *Science-edutainment* pada Tema Bumi untuk Siswa SMP. In Seminar Nasional Pembelajaran IPA ke-2, Universitas Negeri Malang, Indonesia.
- Menrisal, M., Radyuli, P., & Wulandari, N. P. (2019). Perancangan dan Pembuatan Modul Interakti Berbasis Android pada Mata Pelajaran Teknologi Layanan Jaringan. *Jurnal PTI (Pendidikan dan Teknologi Informasi) Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Putra Indonesia "YPTK" Padang*, 6(2), 38-46.
- Mustika & dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *JOIN: Jurnal Online Informatika*. 2(2), 121-126
- Nurlaela. (2016). Efektivitas Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Melalui Pendekatan CTL dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Tentang Pesawat Sederhana pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar Negeri Hanjuang I. *Jurnal Institut Pendidikan*. 1(1), 48-59 .
- Pitoyo, Andri. (2020). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Produktif Berbasis Cooperative Learning: Sebuah Eksperimen Model Pembelajaran Brain dan Investigasi Kelompok. *Diksi*. 28(2), 171-178.
- Pradilasari, L., Abdul Gani, & Ibnu Khaldun. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Meteri Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*. 7(1), 9-15.
- Rahmadi, I., Khaerudin, & Cecep Kustandi. (2018). Kebutuhan Sumber Belajar Mahasiswa yang Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 120-136.

- Rahmi, L., & Alfurqan. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*, 9(3), 580-589.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suparti. (2018). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Audio Bahasa Inggris untuk Pembelajaran Menyimak. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1-22.
- Sutopo, Arieto Hadi. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tarigan, G, Henry. 2008. *Berbicara sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Wati, Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jogjakarta : Kata Pena.
- Widyantara, IMS., & Rasna IW. (2020). Penggunaan Media Youtube Sebelum Dan Saat Pandemi Covid-19 dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa*. 9(2), 113-122.
- Yanti Nafri, Suhartono, Kurniawan Rio. (2018). Penguasaan Materi Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia Mahasiswa S1 Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Korpus*. 2(1), 72-82.
- Yarmi, Gusti. (2014). Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa Melalui Pendekatan Whole Language dengan Teknik Menulis Jurnal. *Jurnal Perspektif Ilmu Pendidikan*. 28(1), 8-16.
- Yunus, Y., & Monica F. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*. 7(2), 118-127.
- Zainiyati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana