

Acuan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Tingkat SMA/SMK Berbasis Filsafat Ilmu

Reference for the Development of Indonesian Language Learning Media at the High School/Vocational School Level Based on the Philosophy of Science

Cindy Reichmann Andriwardhaya¹, Miftakhul Huda², Yunus Sulistyono³

Pendidikan Bahasa Indonesia, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Surakarta
s200220001@student.ums.ac.id

Rekam jejak: Diunggah: 14 Maret 2023 Direvisi: 2 April 2023 Diterima: 16 April 2023 Terbit: 30 April 2023

Abstrak

Fokus penelitian ini tentang acuan pengembangan media pembelajaran berbasis filsafat ilmu. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pendidikan siswa karena sebagai alat transfer pengetahuan dari guru melalui media. Dalam pembuatan media wajib memperhatikan kondisi peserta didik dan kondisi sekolah supaya media yang dibuat oleh guru dapat berguna dan dimanfaatkan. Pada kasus seperti itu, ditemukan beberapa guru yang kesulitan membuat media seperti kesulitan dalam memberikan pemahaman kepada siswa, menentukan jenis media, kurangnya pemahaman guru dalam pembuatan bahan ajar dan media pembelajaran, kecenderungan siswa yang bosan karena kurang menarik, dan berbagai macam permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, pada penelitian ini dibuatkan suatu acuan dalam mengembangkan media dengan menggunakan dasar teori filsafat mulai dari landasan filosofi, landasan psikologi, landasan teknologis, landasan empiris, filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif. Tujuan dari penelitian ini untuk membantu guru dalam mengembangkan media dan acuan ini dapat dijadikan dasar sebelum membuat media dengan terlebih dahulu memahami karakter peserta didik dan kondisi kelas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data dengan cara studi pustaka, observasi, dan wawancara. Acuan pengembangan media berbasis filsafat ini jika dijalankan dengan baik maka dapat membantu mengembangkan media yang digunakan.

Kata Kunci: Acuan, Media, Filsafat Ilmu

Abstract

The focus of this research is on the reference for the development of learning media based on the philosophy of science. Learning media has an important role in student education because it is a means of transferring knowledge from the teacher through the media. In making media, it is mandatory to pay attention to the condition of students and the condition of the school so that the media created by the teacher can be useful and utilized. In such cases, it was found that several teachers had difficulty making media such as difficulties in providing understanding to students, determining the type of media, the teacher's lack of understanding in making teaching materials and learning media, the tendency of students to get bored because they were not interesting, and various kinds of problems. Therefore, in this study a reference is made in developing media using a philosophical theoretical basis starting from a philosophical basis, a psychological basis, a technological basis, an empirical basis, theoretical philosophy, practical philosophy, and productive



philosophy. The purpose of this study is to assist teachers in developing media and this reference can be used as a basis before making media by first understanding the character of students and class conditions. The method used in this study uses a qualitative descriptive method with data collection techniques by way of literature study, observation, and interviews. This philosophy-based media development reference, if carried out properly, can help develop the media used.

Keywords: Reference, Media, Philosophy of Science

PENDAHULUAN

Guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam mengemban suatu amanah, guru dalam mendidik peserta didiknya melakukan suatu proses pengajaran kepada siswanya supaya pengetahuan siswa dapat meningkat. Proses pengajaran menurut Niswaty (2019:1) terdiri dari guru, siswa, dan sumber belajar yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman. Nonitasari (2020:21) menambahkan bahwa Pengajaran memiliki makna sebagai kegiatan yang dilakukan oleh satu pihak, yaitu guru, sedangkan pembelajaran lebih mengacu pada interaksi antara kedua belah pihak, yaitu guru dan murid. Oleh sebab itu, keberhasilan guru dalam mendidik peserta didiknya tergantung pada kemampuan guru melakukan pendidikan dan pembelajaran ke peserta didiknya.

Menurut Nukholis (2013:25) Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Penekanan pendidikan

dibanding dengan pengajaran terletak pada pembentukan kesadaran dan kepribadian individu atau masyarakat di samping transfer ilmu dan keahlian. Proses transfer ilmu dan keahlian antara guru kepada siswa memerlukan alat bantu yaitu media pembelajaran.

Media merupakan suatu alat yang digunakan guru untuk mentransfer ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh guru kepada peserta didiknya supaya pengetahuan peserta didik dapat lebih berkembang. Kristanto (2016:6) menegaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Tujuan belajar dapat tidak tercapai jika seorang guru tidak dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya. Permasalahan mengenai tujuan pendidikan tidak tercapai adalah ditemukan beberapa guru maupun calon guru dalam membuat media pembelajaran sehingga tidak dapat merangsang perhatian peserta didik terhadap materi yang diajarkan oleh guru.

Untuk mendalami permasalahan yang terjadi dilapangan, peneliti melakukan wawancara dengan rekan kerja sesama guru bahasa Indonesia yang dapat disimpulkan hasil wawancaranya bahwa (1) materi yang tersedia belum banyak, (2) kesulitan dalam menentukan materi yang sesuai dengan

kondisi peserta didik, (3) kesulitan dalam memberikan materi pelajaran dikarenakan peserta didik lebih suka bermain dan kurang memperhatikan pelajaran, (4) pada suatu kondisi kejadian tidak terduga di kelas yang listriknya padam, penggunaan media ppt tidak maksimal, dan (5) kesulitan dalam menentukan jenis media yang berujung media hanya memakai ppt, video, dan gambar. Pada penelitian terdahulu yang berjudul Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Mts Yapi Pakem yang diteliti oleh Hazna (2020:44—48) melakukan kegiatan wawancara dengan rekan kerja yang hasil wawancaranya dapat disimpulkan bahwa (1) terdapat guru usia tua yang masih bingung dalam menggunakan media alhasil guru tersebut menggunakan ceramah serta penguasaan ipteknya belum mumpuni, (2) guru kesulitan membuat media pembelajaran, (3) media yang dibuat kurang menari hingga siswa mudah bosan, dan (4) kurang pemahannya guru dalam membuat bahan ajar. Peneliti melakukan ujicoba skala kecil di kelas untuk memastikan apakah peserta didik mudah bosan ketika guru dalam mendidik peserta didiknya tidak menggunakan media dan hanya mengandalkan ceramah maka berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa peserta didik tidak begitu antusias dalam menerima pelajaran, mudah bosan, dan ditemukan siswa yang bermain hp sendiri.

Dari permasalahan tersebut perlunya dibuatkan suatu acuan dalam mengembangkan media pembelajar yang dapat membantu guru dalam memahami karakter peserta didiknya dan trampil dalam mengembangkan media dengan pendekatan berbasis filsafat ilmu. Pengembangan media pembelajaran harus memperhatikan pendekatan yang akan

digunakan supaya media tersebut sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pendekatan secara filsafat ilmu dapat dijadikan acuan untuk mengarahkan guru dalam membuat media pembelajaran yang baik. Atmaja (2020:20) menegaskan bahwa pembelajaran filsafat ilmu merupakan rangkaian pendekatan cara berpikir yang menuntun arah perkembangan dunia pendidikan.

Dikutip dari (Lmsspada kemdikbud) filsafat ilmu tidak lepas dari landasan filosofi karena melihat pendidikan dari makna dan hakekat pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, pada penelitian ini memiliki tujuan menjelaskan prosedur filsafat ilmu yang dapat dijadikan acuan untuk pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian permasalahan diatas, peneliti membuat suatu acuan pengembangan dalam membuat media pembelajaran secara umum yang dapat digunakan guru maupun mahasiswa dalam membuat media pembelajaran. Secara umum berarti panduan ini dapat digunakan dalam semua mata pelajaran selain mata pelajaran bahasa Indonesia. Panduan dalam membuat media pembelajaran ini memiliki acuan yang terdiri dari landasan filosofis, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris. Selain itu juga memiliki acuan lain dari cabang filsafat berupa filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif.

METODE

Penelitian menurut kamus Webster's New International dalam (Khatibah, 2011:37) adalah penyelidikan yang hati-hati dan kritis dalam mencari fakta dan prinsip-prinsip; suatu penyelidikan yang amat cerdas untuk menetapkan sesuatu. Dalam mencari dan

menyelidiki permasalahan yang ada di masyarakat, dibutuhkan suatu metode deskriptif kualitatif supaya penelitian ini dapat dijalankan dengan baik. Menurut Moleong (2005:4) pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data tersebut diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video, atau memo dokumentasinya lainnya. Maka dari itu, penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang terkait pendapat, tanggapan, atau persepsi seseorang terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat khususnya di lingkungan pendidikan mengenai acuan dalam pembuatan media. Dengan adanya metode penelitian deskriptif ini dapat dijadikan prosedur dalam memecahkan masalah yang diteliti berdasarkan data dan fakta yang nampak di masyarakat.

Teknik pengumpulan data merupakan suatu proses atau prosedur yang digunakan peneliti dalam memecahkan masalah dengan berbagai data yang telah dikumpulkan kemudian diolah. Pada penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi, dan wawancara.

Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2008:3). Dalam mengelola bahan penelitian melalui pengumpulan data dengan cara studi pustaka dapat dilakukan dengan cara membaca buku atau majalah untuk menghimpun data dari berbagai literatur baik di perpustakaan atau ditempat-tempat lain. Dalam studi kepustakaan juga dilakukan sintesis yaitu peneliti melakukan

kegiatan mendeskripsikan kembali dengan menggunakan bahasa sendiri atau bisa disebut memparafrase dari pendapat ahli yang termuat dari berbagai sumber referensi (Mahmud, 2011:31). Pada penelitian ini sumber pustaka yang digunakan yaitu tentang landasan filsafat seperti landasan filosofi, landasan psikologis, landasan teknologis, dan landasan empiris serta filsafat umum beserta turunannya seperti filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan dengan disertai pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Fatoni, 2011:104). Pada penelitian ini objek yang dijadikan pengamatan adalah perilaku guru dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran. Selain itu, observasi dilakukan kepada siswa untuk mengetahui apakah media yang digunakan guru memberikan dampak baik kepada siswa.

Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu, percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2005:186). Metode pengumpul data dengan teknik wawancara ini merupakan tahap pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian sosial. Cara ini dilakukan dengan seorang responden dan peneliti berada langsung dengan bertatap muka untuk memperoleh suatu informasi (Rosaliza, 2015:71). Oleh karena itu, pada penyusunan artikel ini menggunakan referensi yang diperoleh dari buku elektronik, jurnal, blog di website dengan sumber terpercaya, media pembelajaran, dan responden baik siswa maupun guru

serta wawancara untuk mendukung isi artikel tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Filsafat menurut Musdiani (2011:10) merupakan bagian dari kehidupan manusia dan karena itu tercermin dari sikap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Cerminan kehidupan manusia itulah secara tidak langsung mempelajari tentang suatu kebenaran dari ilmu itu sendiri seperti ilmu kehidupan sehingga ilmu tersebut memiliki nilai kearifan dan kebijaksanaan. Dikutip dari buku Pengantar Filsafat Ilmu karya Suaedi (2016:17—18) Para filsuf juga memberikan pandangannya seperti (1) Plato berpendapat bahwa filsafat merupakan pengetahuan yang asli karena kebenaran itu mutlak di tangan Tuhan, (2) Aristoteles, berpendapat bahwa filsafat adalah ilmu (pengetahuan) yang meliputi kebenaran yang di dalamnya terkandung ilmu-ilmu metafisika, logika, retorika, etika, dan estetika, (3) Prof. Dr. Fuad Hasan, filsafat adalah suatu ikhtiar untuk berpikir radikal, artinya mulai dari radiksnya suatu gejala, dari akarannya suatu hal yang hendak dipermasalahkan, (4) Immanuel Kant, yang mengkaji 4 persoalan yaitu: a) apa dapat kita ketahui, dijawab oleh metafisika? b) apa yang boleh kita kerjakan, dijawab oleh etika? c) apa yang dinamakan manusia, dijawab oleh antropologi? dan d) sampai di mana harapan kita, dijawab oleh agama?, dan (5) Rene Descartes, mengatakan bahwa filsafat adalah ilmu (pengetahuan) tentang hakikat bagaimana alam maujud yang sebenarnya. Dari berbagai definisi yang dikemukakan, bahwa pengertian filsafat tersebut merupakan suatu prinsip keilmuan yang menelusuri dan mengkaji pada suatu objek dengan modal berpikir secara kritis.

Filsafat memiliki berbagai macam cabang atau kelompok ilmu yang dapat dipelajari sebagai modal untuk berpikir secara kritis. Menurut Atmaja (2020:22) beberapa kelompok filsafat yang dicetuskan oleh Aristoteles yang membagi filsafat menjadi 3 cabang, yaitu (1) filsafat teoritis, (2) filsafat praktika, dan (3) filsafat produktif. Ditinjau dari segi nama yaitu teoritis, praktika, dan produktif maka tiga cabang filsafat ini dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran kepada siswa. Pada filsafat teoritis tujuan utamanya adalah ilmu pengetahuan yang objektif, sedangkan filsafat praktika berfokus pada tingkah laku yang membentuk manusia agar dapat bertindak mengimplementasikan ilmu pengetahuan. Kemudian filsafat produktif menekankan pada pentingnya keterampilan khusus agar manusia bisa produktif di dalam membuat sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupannya. Selain ketiga hal tersebut, ada cabang lain seperti filsafat analitika yang secara tidak langsung membahas tentang cara berpikir untuk mengatur pemakaian kata atau istilah yang menimbulkan kerancuan dan filsafat bahasa psikolinguistik.

Dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran bahasa Indonesia, ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran dan tinjauan secara filsafat yang dapat digunakan untuk membuat acuan dalam membuat media pembelajaran. Menurut Kristanto (2016: 14—18) terdapat 4 Landasan penggunaan media pembelajaran tersebut antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris dan secara filsafat menurut Atmaja (2020:22) terdapat filsafat teoritis, filsafat praktika,

dan filsafat produktif. Kedua acuan tersebut jika dijabarkan dalam bentuk tabel, disajikan sebagai berikut.

Tabel 1. Acuan Filsafat Untuk Pengembangan Media Pembelajaran

Acuan Filsafat	Fungsi	Contoh
Landasan Filosofis	Menentukan karakteristik peserta didik supaya pembelajaran lebih humanis	Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode yang bisa digunakan yaitu <i>Problem base learning</i> dan <i>project base learning</i> .
Landasan Psikologis	Menentukan materi dan media yang disesuaikan dengan kondisi mental dan fisik peserta didik	Pengalaman belajar siswa disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Jika siswa tidak memiliki pengalaman masih dapat mengikutinya dengan bantuan simulasi melalui video.
Landasan Teknologi	Menentukan jenis media	Media digital atau media konvensional.
Landasan Empiris	Menentukan tipe belajar siswa apakah tipe visual, audio, kinetik, dan sebagainya	Jika siswa tipe visual maka isi media pembelajaran lebih banyak menggunakan gambar atau video.
Filsafat Teoritis	Materi sebagai objek	Guru menentukan materi yang

		hendak diajarkan
Filsafat Praktika	Melakukan tindakan dengan cara praktik	Siswa melakukan kegiatan praktik secara kontekstual berdasarkan materi yang diajarkan guru
Filsafat Produktif	Menghasilkan produk	Siswa membuat suatu karya inovasi dari praktik yang dilakukan bersama guru

Dari data tabel tersebut dapat dianalisa bahwa terdapat 4 landasan dasar filsafat yang dapat digunakan dalam menentukan pembuatan media tahap awal. 4 landasan filsafat yaitu landasan filosofi, landasan psikologi, landasan teknologi, dan landasan empiris. Pada tahap awal yang menggunakan 4 landasan tersebut, guru tidak langsung membuat media melainkan guru menganalisis kebutuhan dan karakteristik media yang hendak dibuat dan digunakan dalam mendidik siswa. selain 4 landasan filsafat yang dapat digunakan, terdapat 3 jenis filsafat yang dapat membantu guru supaya isi media jadi semakin baik dan pembelajaran berpusat pada siswa. ketiga jenis filsafat tersebut yaitu filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif. Jika dijumlah terdapat 7 macam filsafat yang dapat digunakan sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran baik pembelajaran bahasa Indonesia maupun media pembelajaran pada mata pelajaran lain selain bahasa Indonesia. Untuk lebih menggali 7 macam acuan pembuatan media berbasis filsafat ilmu diuraikan sebagai berikut.

Landasan Filosofis

Landasan filosofis dalam pembelajaran kontekstual adalah konstruktivisme. Menurut Safriadi (2016:60) Konstruktivisme merupakan landasan filosofi yang meyakini bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas (sempit) dan tidak secara tiba-tiba. Konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk melakukan proses aktif dengan cara membangun konsep baru dan pengetahuan baru berdasarkan data. Pembelajaran yang baik dirancang dan dikelola sedemikian rupa sehingga mampu mendorong siswa mengorganisasi pengalamannya sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Mengkondisikan siswa dapat dijadikan acuan untuk guru sebelum membuat suatu media dengan cara melihat dan menganalisis karakteristik siswa. Oleh karena itu, acuan dalam menentukan media yang ingin digunakan harus menentukan dahulu karakteristik peserta didik supaya media pembelajaran yang hendak disusun dapat digunakan oleh siswa dengan baik, bermakna, dan lebih humanis antara guru dan siswa.

Contoh guru mengamati kondisi kelas dan kondisi siswa untuk mencari karakteristik siswa. jika karakter siswa dapat diketahui maka guru dapat menentukan model pembelajaran yang hendak digunakan. Hal ini dilakukan supaya mengajar didalam kelas metode dan media yang telah disiapkan dapat diterapkan di kelas sesuai dengan karakter siswa.

Landasan Psikologi

Landasan psikologis selalu memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Kristanto, 2016:15). Selanjutnya menurut Tedjo (2010:3) menyatakan bahwa asas psikologis mengkaji kesamaan antara perkembangan peserta didik, kesiapan mental serta fisik dengan kompleksitas bahan ajar sehingga kegiatan pembelajaran serta pelatihan akan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Pemilihan media pembelajaran dengan memperhatikan kesiapan mental peserta didik sangat diperlukan untuk guru karena pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuannya. Pembelajaran dengan mempersiapkan kesiapan mental peserta didik menambah keunikan tersendiri dalam proses belajar. Selain uniknya proses belajar kita harus memperhatikan pandangan siswa karena pandangan siswa dapat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itulah, dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan keunikan proses belajar siswa supaya pandangan siswa dapat diupayakan secara optimal agar proses belajar berjalan dengan efektif.

Contoh psikologis yaitu guru menyiapkan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KD yang hendak diajarkan ke siswa. Pada proses penyiapan materi guru dianjurkan menyiapkan soal tes. Soal tes ini berguna untuk mengetahui siswa dalam memahami materi yang diajarkan guru dan dapat dijadikan ukuran bagi siswa yang sudah paham maupun belum paham pada materi yang diajarkan oleh guru. Guru dapat pula menyiapkan daftar pertanyaan untuk digunakan diawal

mengajar dalam menggali pengetahuan awal siswa sebelum pembelajaran ini dimulai.

Landasan Teknologis

Landasan teknologis menurut Kristanto (2016:17) merupakan teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Artinya dalam teori dan praktik dalam menyusun media harus diperhatikan urutannya supaya permasalahan yang ada didalam pembelajaran dapat terkontrol. Sedangkan menurut Devinta (2008) Landasan filosofis teknologi pembelajaran adalah suatu pemikiran yang mendalam dari berbagai macam pemikiran sehingga menghasilkan sebuah keyakinan dan dibantu dengan alat-alat teknologi lainnya untuk memperkuat pememikiran. Dalam menggunakan teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kesatuan komponen-komponen seperti pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar. Jika komponen ini disiapkan dengan baik maka penyusunan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah.

Contoh dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran yaitu guru dapat menggunakan media digital berbentuk power point untuk menerangkan materi pembelajaran. Selain itu guru juga bisa menggunakan media konvensional seperti menggunakan permainan kartu untuk pembelajaran bercerita atau menulis kreatif siswa.

Landasan Empiris

Landasan empiris merupakan temuan-temuan penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam

menentukan hasil belajar siswa (Kristanto, 2016: 17—18). Hasil belajar siswa jika ditinjau dari hasil program for international student assessment menunjukkan kalau kemampuan pelajar indonesia menempati peringkat 64 dari 65 negara. Menurut Ihsan (2015:1) tantangan nyata yang harus dihadapi dalam pendidikan masa kini adalah kemampuan menggunakan pengetahuan untuk dapat menyelesaikan permasalahan praktis. Jika seorang guru mampu menyelesaikan kemampuan belajar siswa secara efisien dan praktis dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik maka kemampuan siswa dalam belajar dapat meningkat. Selain itu, siswa akan mendapatkan suatu keuntungan bila siswa tersebut belajar menggunakan media yang sesuai dengan tipe dan gaya belajarnya.

Contoh tipe belajar siswa yaitu dalam suatu kelas dijumpai mayoritas peserta didik lebih menyukai pembelajaran model visual maka pemilihan media pembelajaran lebih banyak menampilkan gambar visual dan mengurangi ceramah didepan kelas. Contoh media visual yaitu gambar, diagram, bagan, video, dan film. Ada juga siswa yang menyukai audio yaitu siswa lebih suka mendengarkan ceramah dari guru. Contoh media audio yaitu ceramah dari guru, radio, dan rekaman suara. Selain itu, ada juga siswa yang menyukai tipe belajar visual-audio maka guru sebagai pendidik dapat membuat kombinasi media pembelajaran yang menggunakan visual-audio. Perlu digaris bawahi bahwa dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Indonesia maupun pelajaran selain bahasa Indonesia, guru harus mempertimbangkan dan menyesuaikan dengan karakteristik siswa bukan atas dasar keinginan guru.

Filsafat Teoritis

Filsafat teoritis merupakan salah satu cabang ilmu filsafat yang pembahasannya berkonsentrasi tentang ilmu pengetahuan. Menurut Gharawiyani (2012:16) filsafat teoritis berkenaan dengan bidang pengetahuan yang meliputi fisika, matematika, dan teologi. Berbicara bidang pengetahuan saat ini tidak hanya meliputi fisika, matematika, dan teologi saja tetapi dapat lebih berkembang pada objek pengetahuan secara umum. Darsini (2019:95) menyatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil upaca yang dilakukan oleh manusia dalam mencari suatu kebenaran atau masalah yang dihadapi sehingga manusia akan memberikan dorongan untuk mendapatkan segala sesuatu yang diinginkan.

Jadi, filsafat teoritis tidak hanya terbatas bidang ilmu fisika, matematika, dan teologi saja tetapi bidang lain juga merupakan pengetahuan. Jika ilmu pengetahuan dibatasi ketiga hal tadi maka ilmu pengetahuan tidak akan berkembang. Supaya lebih menjurus mengenai filsafat teoritis dapat mengutip pernyataan Atmaja (2020:22) yang menyatakan bahwa filsafat teoritis memiliki tujuan utama yaitu ilmu pengetahuan sebagai objeknya. Karena ilmu pengetahuan sebagai objeknya maka seorang pendidik pada kasus ini adalah guru sebelum mendidik siswa wajib menentukan teori yang akan diajarkan kepada siswanya. Jika guru langsung masuk kelas tanpa menentukan teori yang akan diajarkan kepada siswa maka guru akan kesulitan memberikan pengetahuan kepada siswa yang berdampak pada kebingungan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Contohnya yaitu guru bahasa Indonesia dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didiknya harus menentukan KD apa yang hendak diajarkan. Misalkan mengambil KD 3.5 yang berisi tentang mengidentifikasi teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/ tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar serta KD 3.6 menelaah struktur dan aspek kebahasaan teks prosedur tentang cara melakukan sesuatu dan cara membuat (cara memainkan alat musik/ tarian daerah, cara membuat kuliner khas daerah, dll.) dari berbagai sumber yang dibaca dan didengar. KD dengan kode 3 itu masuk ke ranah kognitif. Pada ranah ini lebih banyak membahas tentang teori dan pengetahuan. Pada KD yang telah ditentukan guru, selanjutnya menganalisa materi yang akan dipakai. Cara menganalisanya bisa dibuat indikator. Indikator yang dapat uraikan pada KD 3.5 dan 3.6 yaitu (1) mendefinisikan teks prosedur, (2) menentukan ciri-ciri teks prosedur, (3) menguraikan struktur teks prosedur, (4) menggali unsur kebahasaan yang ada didalam teks prosedur misalkan penggunaan kata kerja imperatif; penggunaan kata teknis; penggunaan konjungsi; dan penggunaan pernyataan persuasif. Indikator yang diuraikan tadi dapat dibuat media dalam bentuk power point atau komik bergambar yang didalamnya berisi tentang percakapan yang tidak lepas dari indikator atau media dalam bentuk infografis.

Indikator tersebut jika diringkas menjadi materi yang memuat definisi teks prosedur, struktur yang membentuk teks prosedur, dan aspek kebahasaan yang digunakan dalam teks prosedur. Tiga materi

utama itu cukup untuk diberikan kepada siswa karena pada pembelajarannya lebih menekankan untuk siswa lebih banyak praktik dan membuat produk daripada teori. Teori yang dibuat peneliti dapat dikurangi lagi ataupun dapat ditambah lagi sesuai dengan kebutuhan anak didik di sekolah. Panduan dasar yang menggunakan pendekatan berbasis filsafat teori dapat menentukan objek pengetahuan yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswanya.

Media yang digunakan dari paparan diatas yaitu power poin yang berisi tentang materi teks prosedur. Jika media power poin tidak bisa digunakan, guru dapat memanfaatkan media lain berupa buku teks yang memuat teori tentang teks prosedur.

Filsafat Praktika atau Praktis

Praktika dapat diartikan segala sesuatu yang berhubungan dengan tindakan manusia dalam melakukan sesuatu. Menurut Haris (2010:54) filsafat praktis merupakan filsafat yang mempertanyakan bagaimana manusia harus bersikap terhadap apa yang ada. Tindakan utama dari filsafat praktis adalah etika karena etika dapat mempertanyakan tanggung jawab dan kewajiban manusia. Sedangkan pendapat Atmaja (2020:22) Filsafat praktika memiliki fokus pada tingkah laku peserta didik supaya mereka dapat melakukan tindakan. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa filsafat praktika atau praktis berhubungan dengan tingkah laku yang dapat dipertanggungjawabkan. Cabang filsafat ini dapat memberikan panduan kepada guru untuk membuat suatu tindakan kepada siswanya berupa praktik terhadap teori yang diberikan sebelumnya secara kelompok dan guru dapat menilai akhlak

peserta didik ketika peserta didik bekerja dengan kelompoknya.

Contohnya yaitu seorang guru dengan pembelajaran berupa teks prosedur melakukan telaah KD 4.6 yang berisi tentang Menyajikan data rangkaian kegiatan ke dalam bentuk teks prosedur (tentang cara memainkan alat musik daerah, tarian daerah, cara membuat cinderamata, dll) dengan memperhatikan struktur, unsur kebahasaan, dan isi secara lisan dan tulis. Perlu diketahui bahwa KD dengan kode 4 merupakan pembelajaran ranah psikomotor yang berisi tentang kegiatan praktik siswa secara nyata. Kata kunci pada KD 4.6 yaitu menyajikan dalam bentuk teks maka guru dapat membuat panduan praktik atau kegiatan siswanya dengan merumuskan dalam bentuk indikator. Indikator perumusannya yaitu (1) siswa merencanakan penulisan teks prosedur. Misalkan guru membantu siswa membuat urutan dalam menulis teks prosedur berdasarkan strukturnya, (2) siswa menulis teks prosedur dengan memperhatikan kaidah kebahasaan, (3) mempresentasikan hasil pekerjaan siswa didepan kelas. Indikator tersebut tidak wajib ditampilkan dalam media pembelajaran sewaktu guru memberikan pembelajaran di kelas.

Setelah indikator dibuat lalu guru dapat membuat media yang disukai anak-anak. Media yang disukai anak-anak inilah yang hendak ditampilkan dan digunakan guru sewaktu mendidik siswanya. Media yang hendak ditampilkan kepada siswa tersebut dapat berisi dua hal yaitu (1) video yang menampilkan cara membuat cinderamata / cara memainkan alat musik / cara membuat kerajinan tangan dari kertas dan (2) contoh teks prosedur. Jika media elektronik ini tidak bisa digunakan karena

kondisi kelas, guru dapat menggunakan media konvensional. Contoh media konvensional yaitu guru memperagakan membuat kerajinan tangan dari kertas lalu siswa mengikutinya. Setelah siswa memiliki pengalaman praktik membuat sesuatu berdasarkan instruksi dari video yang ditampilkan atau dari guru yang memperagakan, selanjutnya siswa membuat laporan yang diwujudkan dalam bentuk teks prosedur.

Pada contoh diatas secara tidak langsung siswa mengerjakan dua hal yaitu praktik membuat sesuatu berdasar petunjuk yang dilihat melalui video atau simulasi yang diberikan guru dan praktik membuat laporan dalam bentuk tulisan teks prosedur. Jika guru ingin menambahkan pengalaman lain tidak hanya menulis teks maka guru dapat menambahkan berupa vlog. Artinya siswa bersama kelompoknya membuat video tentang membuat suatu petunjuk tentang apa yang dikuasai siswa seperti siswa membuat petunjuk membuat layang-layang yang dilaporkan dalam bentuk video bukan teks.

Media yang digunakan pada contoh paparan diatas yaitu (1) video yang menampilkan petunjuk membuat sesuatu seperti petunjuk cara menari, cara memainkan alat musik, membuat minuman, membuat kerajinan tangan, membuat cinderamata, dll. Jika video tidak memungkinkan maka menggunakan media konvensional dan (2) selembar teks yang berisi contoh teks prosedur dengan penjelasan struktur dan kebahasaan. Teks ini dapat ditampilkan melalui LCD atau dibagikan kepada siswa berupa fotokopiannya.

Filsafat Produktif

Ditinjau dari segi makna kata produktif dapat diartikan sebagai seorang manusia yang menciptakan suatu karya inovatif, menarik, dan unik dengan ide kreatifnya sesuai dengan kemampuan yang dimiliki manusia itu sendiri. Untuk filsafat produktif menurut Ishak (2014:145) yaitu suatu pengetahuan yang membimbing dan menuntun manusia menjadi produktif melalui suatu keterampilan khusus. Ishak juga menambahkan bahwa sasaran utama yang dicapai pada filsafat produktif ini yaitu supaya manusia mampu menghasilkan sesuatu atau manusia itu mampu membuat produk inovasi berdasarkan kreatifitasnya. Menurut Atmaja (2020:22) filsafat produktif yang menekankan pada pentingnya keterampilan yang dibuat manusia supaya bisa produktif dalam membuat sesuatu agar lebih bermanfaat. Dari dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa filsafat produktif lebih menekankan tentang manusia yang mampu menciptakan suatu karya inovatif dan produktif dengan berbekal keterampilan yang dimilikinya.

Contoh aplikatifnya yaitu seorang guru yang hendak menyuruh siswa membuat suatu karya inovatif berdasar kemampuan siswa yang dimilikinya. Pada cabang filsafat ini tidak semua KD bisa menggunakan filsafat produktif jadi pada ranah ini masuk kategori opsional. Misalkan jika kita menggunakan 4.16 yang berisi tentang mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisidengan memerhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). Pada KD ini bisa menggunakan acuan filsafat produktif karena guru dapat memberikan suatu puisi secara random dan siswa akan melakukan

demonstrasi berupa membaca indah puisi berdasarkan puisi yang diberikan guru secara random. Sebelum membaca puisi, guru telah memberikan contoh bagaimana membaca puisi yang indah dengan cara menjiwai isi puisi.

Media yang digunakan pada paparan contoh diatas adalah selebar teks yang berisi puisi. Puisi ini bisa berjumlah 3 puisi atau 10 puisi. Semakin beragam semakin baik. Media kedua yaitu contoh rekaman suara seperti penggunaan vokal. Video yang menampilkan ekspresi dan intonasi.

PENUTUP

KESIMPULAN

Filsafat merupakan bagian dari kehidupan manusia dan karena itu tercermin dari sikap manusia dalam kehidupan sehari-hari. Cerminan kehidupan manusia itulah secara tidak langsung mempelajari tentang suatu kebenaran dari ilmu itu sendiri seperti ilmu kehidupan sehingga ilmu tersebut memiliki nilai kearifan dan kebijaksanaan. Pembelajaran bahasa Indonesia dikelas tidak lepas dari media pembelajaran. Media merupakan suatu alat bantu untuk menerjemahkan pesan abstrak menuju ke pesan konkret artinya pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, media memiliki peran yang sangat penting karena dengan menggunakan media yang sesuai dengan materi pembelajaran yang ingin disampaikan membuat kualitas pembelajaran tersebut jauh semakin baik. Media dapat membuat pembelajaran semakin lebih efisien karena dengan memanfaatkan media, guru dapat

mengurangi kegiatan verbal seperti ceramah.

Dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media pembelajaran bahasa Indonesia, ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran dan tinjauan secara filsafat. Menurut Kristanto (2016:14-18) terdapat 4 Landasan penggunaan media pembelajaran tersebut antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris dan secara filsafat menurut Atmaja (2020:22) terdapat filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif.

Landasan Filosofis berfungsi untuk menentukan karakteristik peserta didik supaya pembelajaran lebih humanis. Contohnya Menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode yang bisa digunakan yaitu Problem base learning dan project base learning. Landasan Psikologis berfungsi untuk menentukan materi dan media yang disesuaikan dengan kondisi mental dan fisik peserta didik. Contoh pengalaman belajar siswa disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Jika siswa tidak memiliki pengalaman masih dapat mengikutinya dengan bantuan simulasi melalui video. Landasan Teknologis berfungsi untuk menentukan jenis media seperti media digital atau media konvensional. Landasan Empiris berfungsi untuk menentukan tipe belajar siswa apakah tipe visual, audio, kinetik, dan sebagainya. Misalkan jika siswa tipe visual maka isi media pembelajaran lebih banyak menggunakan gambar atau video.

Filsafat Teoritis berfungsi untuk menentukan materi yang digunakan. Misalkan guru menentukan materi yang

hendak diajarkan. Filsafat Praktika berfungsi untuk melakukan tindakan dengan cara praktik. Misalkan siswa melakukan kegiatan praktik secara kontekstual berdasarkan materi yang diajarkan guru. Disini guru dapat menilai sikap siswa dalam melakukan praktik baik individu maupun kelompok. Filsafat Produktif berfungsi untuk menghasilkan produk inovatif. Misalkan siswa membuat suatu karya inovasi dari praktik yang dilakukan bersama guru berupa video atau karya tulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Reza Rizki Ali. 2018. *Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Media Sosial Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran*. Undergraduate Thesis, Uin Raden Intan Lampung.
- Atmaja, I Made Dharma. 2020. Filsafat Ilmu Sebagai Pembentukan Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10(1), 20-26. Januari 2020. FKIP Universitas Mahasaraswati Denpasar.
- Darsini, Fahrurrozi, dan Cahyono Eko Agus. 2019. Pengetahuan Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 95—107. Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Husada Jombang.
- Devinta, Maully Syfia. 2018. *Landasan Filosofi Teknologi Pembelajaran*. Sidoarjo: Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Fatoni Abdurahman. 2011. *Metodologi Penelitian dan Teknik Penyusunan Skripsi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gharawiyani, Mohsen. 2012. *Pengantar Memahami Buku Daras Filsafat Islam: Penjelasan Untuk Mendekati Analisis Teori Filsafat Islam*. Jakarta: Sadra Press.
- Haris, abd. 2010. *Etika Hamka: Konstruksi Etik Berbasis Rasional-Religius*. Yogyakarta: LKiS
- Hazna, Maulidya. 2020. Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Mts Yapi Pakem. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Ihsan, Ari Wahid. 2015. *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Inkuiri Berbasis Media Adobe Flash Cs3 Terhadap Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi Oleh Siswa Kelas XI Sma Negeri 1 Babalan Tahun Pembelajaran 2014/2015*. Undergraduate Thesis, Universitas Negeri Medan.
- Ishak, Saidulkarnain. 2014. *Jurnalisme Modern Panduan Praktis*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Jdih Kemenkeu. 2005. *Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005*. (Online), (<https://jdih.kemeneu.go.id/fulltext/2005/14tahun2005uu.htm#:~:text=Guru%20adalah%20pendidik%20profesional%20dengan,pendidikan%20dasar%2C%20dn%20pendidikan%20menengah>). Diakses, 29 November 2022.
- Kamiludin, K & Suryaman, M. 2017. Problematika Pada Pelaksanaan Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 58—67. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8391>

- Khatibah. 2011. Penelitian Kepustakaan. *Jurnal Iqra*, 05(1), 36—39. Mei 2011. UIN Sumatra Utara
- Kristanto, Andy. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang.
- Lmsspada kemdikbud. *Landasan Filosofi dan rasional Teknologi Pendidikan*. (Online), (https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/145252/mod_resource/content/1/TM11%20Landasan%20filosofis.pdf). Diakses, 12 Oktober 2022.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Moleong J.Lexy. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musdiani. 2011. Aliran-aliran Dalam Filsafat. *Jurnal Visipena*, 2(2), 10—16. STKIP Bina Bangsa Getsempena. (Musdiani, Dosen STKIP Bina Bangsa Getsempena, Jalan Tgk Chik Di Tiro, Peuniti, Banda Aceh, Telepon 0651-33427, Email: musdiani@stkipgetsempena.ac.id)
- Niswaty, R and Arhas, SH. 2019. The Effect of Learning Media on Progress Quality in Office Administration Program in Vocational School Negeri 1 Watampone Bone Regency. *Journal of Physics: Conference Series*, 1387, 1—6. Published under licence by IOP Publishing Ltd. DOI 10.1088/1742-6596/1387/1/012042
- Nurkholis. 2013. Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1), 24—44. November 2013. Doktor Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah STAIN Purwokerto.
- Nonitasari, Ipon. 2020. Strategi Pembelajaran Guru Terhadap Siswa Lamban Belajar (Slow Learner) dalam Pembelajaran Tematik(Studi Kasus Di SDN 006 Kampung IV Tarakan, Kalimantan Utara). *Wacana: Jurnal Bahasa, Seni, dan Pengajaran*, 4(2), 19—26. Oktober 2020. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v4i214939>
- Rosaliza, Mita. 2015. Wawancara Sebuah Interkasi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Ilmu Budaya*, 2(2), 71—79. Febuari 2015. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau.
- Safriadi. 2016. Landasan Filosofis Dan Psikologis Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Mudarrisuna*, 6(1), 53—76. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh.
- Soeparno 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT Inter-Pariwisata.
- Suaedi. 2016. *Pengantar Filsafat Ilmu*. Bogor: PT Penerbit IPB Press.
- Tedjo Narsoyo Reksoatmojo. 2010. *Pengembangan Kurikulum Pendidikan*. Jakarta: Rafika Aditama.
- Yousda, Amiran.I Ine, Arifin, Zainal. 1993. *Penelitian dan Statistik Pendidikan*. Bandung: Bumi Aksara.
- Zed, Mestika. (2008). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.