TRANSFORMASI PELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA

Oleh

Novena Ade Fredyarini Soedjiwo¹

Abstrak

Pembelajaran bahasa Inggris yang merupakan pelajaran wajib dan harus diikuti dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi sesuai kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini. Persoalan yang dihadapi dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah sulitnya siswa menerima bahasa kedua yaitu bahasa Inggris dan pendidik yang bukan native speaker, sehingga terkadang pembelajaran yang disampaikan mengalami human error.

Dalam mentransformasikan pembelajaran bahasa Inggris melalui media pembelajaran diharapkan mampu mengurangi kebosanan, sulit dalam memahami pembelajaran dan mengurangi human error.

Metode dengan menggunakan media sebagai alat transformasi pembelajaran, salah satunya melalui permainan, slide, dan gambar-gambar yang menarik. Melalui metode tersebut perubahan siswa dalam menerima pembelajaran lebih baik sesuai dengan indikator pada tiap-tiap tingkat pembelajaran. Selain itu siswa bergairah untuk belajar, dapat berinteraksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan semangat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

Keyword: Transformasi, Media, Pembelajaran.

A. Pendahuluan

Pelajaran Bahasa Inggris merupakan pelajaran yang harus diberikan pada siswa dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi sesuai dengan kurikulum yang ada pada tingkat akademik di Indonesia. Sehingga dapat dikatakan mempelajari Bahasa Inggris merupakan suatu keharusan, karena berhubungan dengan kerjasama hubungan Internasional, dimana Bahasa Inggris merupakan bahasa internasional sebagai alat komunikasi antar Negara.

Kenyataannya dalam akademik banyaknya siswa yang tetap belum mampu berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris walaupun mereka sudah mem-pelajarinya sejak memasuki bangku Sekolah Dasar. Kondisi pembelajaran ini mengharuskan guru aktif dan kreatif menyiasati, mencari dan memilih strategi pembelajaran yang paling tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang terkait dengan proses dan hasil pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru yang dapat

¹ Dosen PAI Sekolah Tinggi Agama Islam Denpasar Bali

diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan siswa lebih pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru daripada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan.

Setiap lembaga sekolah memiliki tujuan dalam memberikan pelajaran, khususnya disini pelajaran Bahasa Inggris. Seperti halnya sekolah dasar dan sekolah menengah bertujuan dalam memenuhi kegiatan belajar mengajar sesuai dengan kurikulum. Sedangkan pada sekolah kejuruan merupakan sekolah yang mempersiapkan siswa untuk bekerja dalam bidang keahlian tertentu.

Pada proses pembelajaran Bahasa Inggris terdapat kendala dalam prosesnya, yaitu siswa kurang minat pada pelajaran adaptif khususnya pelajaran bahasa Inggris karena mereka beranggapan bahwa pelajaran bahasa Inggris memiliki tingkat kesulitan dan pemahaman yang tinggi, saat pembelajaran sangat membosankan, materi yang disampaikan tidak jelas dan membingungkan, dan terkadang kekeliruan pengajar dalam menterjemahkan kosakata. Padahal bahasa Inggris merupakan keterampilan yang harus dikuasai untuk menghadapi kecepatan perubahan dan kemajuan Iptek yang diaplikasikan di industri menuntut SDM yang berkualitas termasuk dalam kemampuannya berbahasa Inggris. Kemampuan berbahasa Inggris harus dikuasai oleh seluruh siswa, dengan adanya keadaan yang demikian, maka diperlukan kerja keras guru mata pelajaran bahasa Inggris untuk dapat meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris seperti yang diharapkan.

Seringkali proses belajar bahasa Inggris ini sangat membosankan, terkesan sulit dan jauh dari menyenangkan. Dalam kurikulum yang ada sekarang guru diberi kebebasan untuk memanfaatkan berbagai metode dan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat, perhatian, dan kreativitas siswa. Salah satu hal yang menarik dalam menarik minat siswa adalah melalui media. Media yang digunakan sebaiknya dapat menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat memotivasi untuk belajar. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menarik dalam tulisan ini adalah, bagaimana transformasi seorang pendidik dalam pelajaran Bahasa Inggris? Diharapkan seorang pendidik dalam memberikan pelajaran Bahasa Inggris dapat mengetahui transformasi dalam memberikan pelajaran Bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan dan kurikulum dalam akademik.

Selain itu bermanfaat untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran yang bermakna serta mendapatkan hasil belajar yang optimal maka seorang pendidik perlu untuk berinovasi mengembangkan strategi serta media pembelajaran bagi siapapun yang menggunakan media yang dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan siswa pada proses pembelajaran di kelas.

Apapun yang kita pelajari semua ada tujuan dan manfaatnya. Begitu pula mempelajari bahasa Inggris, yang merupakan salah satu bahasa asing. Seperti yang diungkap oleh Lutfi² tentang hadits keutamaan mempelajari bahasa asing dalam buku yang berjudul “Ketika Nabi di Kota” ditulis oleh Dr. Nizar Abazhah. Hadits tersebut berbunyi,

“barang siapa mempelajari bahasa asing suatu bangsa, maka ia akan selamat dari tipu daya mereka”

Berdasarkan hadits tersebut, belajar diniatkan karena Allah, karena semua ilmu berasal dari Allah.

Keutamaan seseorang yang menuntut ilmu adalah karena Allah bukan karena untuk kesombongan dan hanya mengikuti trend, serta dipandang mampu. Bila mempelajarinya karena Allah, maka dapat dikatakan halal ilmu tersebut. Apalagi dalam tantang kehidupan saat ini, sebaiknya pelajari ilmu agar terhindar dari tipu muslihat orang kafir. Berdasarkan pendapat dari Abazhah (2009: 286) bahwa pada zaman rasullullah, menceritakan seorang sahabat nabi, Zaid Ibn Tsabit yang cerdas, tajam akal, peka dan hafalan yang kuat, diperintahkan untuk mempelajari bahasa Ibrani, karena Nabi mendapat surat dengan menggunakan bahasa Ibrani. Zaid berhasil menguasai bahasa tersebut dalam 17 malam, karena semua dikaitkan karena Allah. Pentingnya mempelajari bahasa asing karena banyak buku atau literature dalam bahasa asing, hal itu untuk membantu mengalihbahasakan untuk membantu perkembangan ilmu pengetahuan.

Seperti yang terdapat pada Qur'an Surat Yunus 101

قُلْ انظُرُوا مَاذَا فِي السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ ۚ وَمَا تُغْنِي الْآيَاتُ وَالنُّذُرُ عَنْ قَوْمٍ لَا يُؤْمِنُونَ .

Artinya : Katakanlah, “Perhatikanlah apa yang ada di langit dan di bumi!” Tidaklah bermanfaat tanda-tanda (kebesaran Allah) dan rasul-rasul yang memberi peringatan bagi orang yang tidak beriman.” (QS. Yunus : 101)

Berdasarkan surat Yunus tersebut, menyuruh kepada manusia untuk memperhatikan fenomena alam yang ada di langit dan di bumi yang merupakan tanda-tanda kebesaran Allah.

² www.kompasiana.com/luthfyfds/576e04be559773a8045600a4/keutamaan-mempelajari-bahasa-asing-bagi-seorang-muslim. 22 januari 2019. Pk. 09:02.

Fenomena itu tidak hanya dilihat dengan mata kepala akan tetapi dikaji, diteliti, dipelajari dan dicermati untuk dikembangkan menjadi ilmu pengetahuan. Umat manusia hendaknya mengambil manfaat dari tanda-tanda kebesaran Allah dan mengambil peringatan (tazkir) yang disampaikan para rasul. Bagi orang yang beriman hal itu akan menambah cintanya kepada Allah SWT, sebaliknya bagi orang kafir peringatan Rasul itu tidak ada manfaat baginya.

Allah menurunkan undang-undangnya berupa wahyu yang terangkum dalam ayat-ayat Al Qur'an (ayat Qouliyah), namun juga menurunkan undang-undangnya yang terdapat di alam raya (ayat Kauniyah) Al-Qur'an bukanlah buku yang berisi tentang ilmu pengetahuan yang berasal dari hasil penelitian manusia, dan bukan merupakan kumpulan teori-teori alam dan teknologi, tetapi Al-Qur'an adalah kumpulan wahyu-wahyu Allah sebagai pedoman hidup bagi manusia. Pada hakikatnya ilmu yang dipelajari di jalan Allah, suatu saat akan berguna dalam kehidupan.

B. Pembelajaran Melalui Media

Transformasi adalah sebuah proses perubahan secara berangsur-angsur sehingga sampai pada tahap ultimate, perubahan yang dilakukan dengan cara memberi respon terhadap pengaruh unsur eksternal dan internal yang akan mengarahkan perubahan dari bentuk yang sudah dikenal sebelumnya melalui proses secara berulang. Menurut pendapat Laseau 1980 (dalam Sembiring 2006), menyatakan bahwa kategori Transformasi sebagai berikut: 1. Transformasi bersifat Tipologikal (geometri) bentuk geometri yang berubah dengan komponen pembentuk dan fungsi ruang yang sama. 2. Transformasi bersifat gramatikal hiyasan (ornamental) dilakukan dengan menggeser, memutar, mencerminkan, menjungkirbalikkan, dan melipat. 3. Transformasi bersifat refersal (kebalikan) pembalikan citra pada figur objek yang akan ditransformasi dimana citra objek dirubah menjadi citra sebaliknya. 4. Transformasi bersifat distortion (merancukan) kebebasan perancang dalam beraktifitas.

Sedangkan menurut Habraken, 1976 (dalam Pakilaran, 2006)³, menguraikan factor-faktor yang menyebabkan terjadinya transformasi yaitu sebagai berikut: 1. Kebutuhan identitas diri (identification) pada dasarnya orang ingin dikenal dan ingin memperkenalkan diri terhadap lingkungan; 2. Perubahan gaya hidup (*Life Style*) perubahan struktur dalam masyarakat,

³ dalam <http://www.ar.itb.ac.id/wdp/> diakses pada tanggal 11 November 2013

pengaruh kontak dengan budaya lain dan munculnya penemuan-penemuan baru mengenai manusia dan lingkungannya; 3. Pengaruh teknologi baru timbulnya perasaan ikut mode, dimana bagian yang masih dapat dipakai secara teknis belum mencapai umur teknis dipaksa untuk diganti demi mengikuti mode.

Transformasi yang diungkap menurut Laseau dan Habraken, memberikan hal yang baru atau kebutuhan yang dapat memengaruhi pemikiran, pemahaman, dan perubahan tingkah laku yang dipengaruhi oleh konteks. Transformasi yang diperoleh dapat digunakan sesuai fungsinya sehingga dapat berdampak positif dalam pribadi individu dan bermanfaat dalam kehidupan interaksi sosial.

Bahasa Inggris yang merupakan pembelajaran yang wajib diikuti oleh siswa dari sekolah dasar sampai tingkat perguruan tinggi, maka perlunya perubahan siswa dalam menerima pembelajaran lebih baik lagi sesuai dengan indikator pada tiap-tiap tingkat pembelajaran.

Untuk menunjang perubahan tersebut, dalam proses belajar mengajar, dua unsur yang amat penting adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Pentingnya metode pembelajaran yang digunakan dapat memengaruhi interaksi pembelajaran, siswa dapat menerima pembelajaran dengan menyenangkan, tidak tertekan, dan tidak membosankan. Maka diperlukan kreatifitas dari seorang pendidik untuk mentransformasikan pelajaran Bahasa Inggris, sehingga siswa tidak merasa kebingungan dan bosan.

Istilah “pembelajaran” sama dengan *instruction* atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. (Purwadinata, 1967: 22). Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh siswa) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Dan dapat ditarik kesimpulan bahwa Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

Pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar biasa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu proses

interaksi yang dilakukan pendidik kepada peserta didik untuk memunculkan keinginan belajar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan melalui media, lingkungan, dan lainnya. Pembelajaran menurut para ahli : 1. Menurut Knowles, pembelajaran adalah cara pengorganisasian peserta didik untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. 2. Menurut Crow & Crow, Pembelajaran adalah pemerolehan tabiat, pengetahuan dan sikap. 3. Menurut Munif Chatib, Pembelajaran adalah suatu proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dan siswa sebagai penerima informasi. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Menurut Oemar Hamalik, Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha. Mengajar bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, akan tetapi mengajar merupakan suatu proses mengubah perilaku siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh sebab itu, dalam proses mengajar terdapat kegiatan membimbing siswa agar siswa berkembang sesuai dengan tugas-tugas perkembangannya, melatih keterampilan baik keterampilan intelektual maupun keterampilan motorik sehingga siswa dapat dan berani hidup di masyarakat yang cepat berubah dan penuh persaingan, memotivasi siswa agar mereka dapat memecahkan berbagai persoalan hidup dalam masyarakat yang penuh tantangan dan rintangan, membentuk siswa yang memiliki kemampuan inovatif dan kreatif, dan lain sebagainya. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki kemampuan merancang dan mengimplementasikan berbagai strategi pembelajaran yang dianggap cocok dengan minat dan bakat serta sesuai dengan taraf perkembangan siswa.

Guru merupakan pekerjaan profesional yang membutuhkan kemampuan khusus hasil proses pendidikan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan keguruan (James M. Cooper, 1990: 26). Berdasarkan uraian di atas, berarti pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan (PAIKEM) diperlukan berbagai keterampilan. Keterampilan tersebut, di antaranya adalah keterampilan

membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi professional yang cukup kompleks.

Untuk memudahkan siswa menerima pembelajaran bahasa Inggris, sebaiknya menggunakan media yang menarik minat siswa mengikuti dan memahami pembelajaran bahasa Inggris sesuai dengan ketuntasan pembelajaran. Media yang merupakan alat perantara atau pengantar pesan. Menurut Gerlach dan Ely (1971), media dapat dipahami secara garis besar bahwa manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan Fleming (1987: 234) menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran. Sehingga media dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Demikian pula yang dikatakan oleh Gagne dan Briggs (1975) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Blackwell berpendapat bahwa multimedia merupakan suatu kombinasi data yang memuat jenis dan media untuk menyampaikan pesan menjadi lebih komunikatif dan berkesan.

Menurut Levie & Lents (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi kompensatoris, dan fungsi atensi. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan. Media gambar khususnya gambar yang diproyeksikan melalui overhead projector dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar. Fungsi Afektif merupakan media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap

siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi Kognitif merupakan media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris adalah media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Sedangkan media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu, emotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara sukarela, atau memberikan subangan material). Pencapaian tujuan ini akan memperngaruhi sikap, nilai, dan emosi. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau senang.

Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorang siswa.

Sedagai contoh yang dilakukan dalam memudahkan pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan media, dengan tujuan siswa tertarik dan tidak merasa bosan mengikuti pelajaran bahasa Inggris, adalah sebagai berikut.

1. Media permainan merupakan aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Pembelajaran melalui media permainan mampu memberikan beberapa keuntungan, benar-benar dialami secara nyata dan pengalaman yang sulit dilupakan. Permainan dalam pembelajaran dirasa akan sangat menyenangkan. Hal ini dikarenakan sifat dasar permainan menghibur dan menggembirakan.
2. Menggunakan media monopoli, dengan menguasai semua petak di atas papan melalui pembelian, penyewaan dan pertukaran properti dalam sistem ekonomi yang disederhanakan. Setiap pemain melemparkan dadu secara bergiliran untuk memindahkan bidaknya, dan apabila ia mendarat di petak yang belum dimiliki oleh pemain lain, ia dapat membeli petak itu sesuai harga yang tertera. Bila petak itu sudah dibeli pemain lain, ia harus membayar pemain itu uang sewa yang jumlahnya juga sudah ditetapkan.
3. Membuat kartu sejumlah 50 buah untuk petak *for fun* dan *for practice* yang akan diletakkan ditengah tengah dimana kartu *for fun* berisikan variasi wawasan bahasa inggris. sedangkan kartu *for practice* berisi materi transaksional yang harus dilaksanakan siswa
4. Menyiapkan sejumlah 21 teks yang sesuai dengan materi yang sedang diajarkan. teks bisa disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan saat itu
5. Menampilkan media slide dengan memunculkan cerita dalam bahasa Inggris. Setelah menyaksikan dan mendengarkan cerita tersebut, Siswa dibagi kelompok dan melakukan tanya jawab berdasarkan cerita tadi.
6. Permainan tebak kata dalam pembelajaran *vocabulary*

C. Metode dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D (Research and Development), yang bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran berbasis komputer berupa media pembelajaran interaktif, yang berorientasi pada produk. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti adalah model pengembangan dan desain multimedia yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Stanley R. Trollip (2001: 401). Prosedur penelitian pengembangan ini memiliki serangkaian prosedur sebagai berikut: (a). Perencanaan, dengan cara mendefinisikan bidang/ruang lingkup yang diambil dari silabus dan

RPP guru mata pelajaran bahasa Inggris; (b) Mengidentifikasi karakteristik siswa dari hasil pra survey; (c) Membuat dokumen perencanaan, menge-nai materi, hal-hal yang diperlukan dalam membuat produk, dll; (d) Menentukan dan mengumpulkan sumber-sumber untuk mata pelajaran bahasa Inggris, misalnya: dari buku, internet, sekolah, dll; (e) Melakukan brainstorming yaitu melaku-kan diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Inggris, dan teman sejawat.

Dalam pembelajaran dengan metode yang digunakan tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secar`umu terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya. Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pesanagar tidak terlalu bersifat verbalistis(dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
 - a. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model
 - b. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed fotografi
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
 - e. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film,film bingkai, gambar,dll.
3. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

4. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda. Masalah ini juga bisa diatasi dengan media yang berbeda dengan kemampuan dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama
 - b. Mempersamakan pengalaman
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual antara lain terlalu menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak menghirukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain, pengembangan, produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. Disamping itu juga bahan visual dipandang sebagai alat bantu semata bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat bantu tersebut diabaikan. Kelemahan audio visual: terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

.Media merupakan suatu perantara (alat) untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Media dua dimensi dan tiga dimensi masing-masing berbeda dan mempunyai kelebihan dan kelemahan tersendiri. Adapun media yang digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris pasti berbeda dengan media pendidikan pelajaran umum. Hal ini karena adanya perbedaan tujuan pembelajaran antara bahasa Inggris dengan pendidikan umum lainnya. Oleh karena itu guru harus dapat memilih media yang sesuai dengan bahan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik dan lancar. Pembelajaran dengan menggunakan media memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi.

Metode dengan menggunakan media sebagai alat transformasi pembelajaran, salah satunya melalui permainan, slide, dan gambar-gambar yang menarik. Melalui metode tersebut perubahan siswa dalam menerima pembelajaran lebih baik sesuai dengan indikator pada tiap-tiap tingkat pembelajaran. Selain itu siswa bergairah untuk belajar, dapat berinteraksi yang lebih

langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan dan semangat belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.

Daftar Pustaka

- Abazhah, Nizar. 2009. *Ketika Nabi di Kota*. Jakarta: Penerbit Zaman Ruslan, Heri. 2010.
- Alessi, Stephen M And Stanley R. Trollip. 1991. *Computer-Based Instruction; Method And Development*. Prentice Hall, Englewood Cliffs. New Jersey.
- Anderson.2001. R.H., Anderson. 1994. *Pemilihan Dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Terj. Yusufhadi Miarso Dkk. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Hanbraken 179 dalam <http://www.ar.itb.ac.id/wdp/> diakses pada tanggal 11 November 2013
- Laseau, 1980 dalam Sembiring. 2006. *Kategori Transformasi Khazanah*. Jakarta: PT Gramedia
- Confrey, Jere. (1995). 'A Theory of Intellectual Development'. *Journal for the Learning of Mathematics*. Vol 15,1 (Februari). 38 – 47.
- Goodman, K. (1986) *What's Whole in Whole Language*, New Hampshire: Heinemann.
- Kemp, J.E. dan Dyton, D.K. 1985."Planning and Producting Instructional Media". Canbridge: Harper & Row Publisher, New York.
- Krashen, S.D. (19..). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall International.
- Nasution, M.A. 2008. "Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar" Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Spada, N & Lightbown, P.M. (1993). *How Languages Are Learned*. Oxford: Oxford Univ. Press.
- Weaver, C. (1994). *Reading Process and Practice, from Sociopsycholinguistics to Whole Language 2nd Edition*. New Hampshire: Heinemann