

Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa

Muh. Rijalul Akbar^{1,*}, Mulyadi¹, Shutan Arie Shandi¹

¹STKIP Taman Siswa Bima

*muhrijalulakbar@gmail.com

Artikel Info

Abstrak

Tanggal Publikasi

2021-12-30

Kata Kunci

Kajian Literatur
Media Pembelajaran
Grafik
Pembelajaran Bahasa

Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan informasi yang lengkap kredibel terkait dengan media pembelajaran grafis. Adapun beberapa hal yang ingin diketahui adalah konsep media pembelajaran, konsep media pembelajaran grafis, dan media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa. Penelitian ini adalah jenis penelitian kajian literatur (*literature review*). Sumber data dalam penelitian ini berasal dari jurnal bereputasi dengan indikator ter indeks Google Scholar dan Crossref yang diterbitkan dari tahun 2018. Adapun sumber data kepustakaan berupa buku yang akan diambil yakni dari tahun 2013. Media pembelajaran grafis terdiri dari 19 jenis, yakni: gambar/ilustrasi/lukisan; komik; karikatur; kaligrafi; foto; bagan/diagram; grafik; poster; tabel; peta; peta pikiran (*mind map*); infografik; *flash card* (kartu kilas); *slide*; *strip story*; *storyboard*; papan flanel; papan buletin (mading); dan lembar kerja (*work sheet*). Media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan pada semua keterampilan. Catatan penting, walaupun semua media grafis dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa, harus dipastikan media grafis yang diterapkan tidak terlalu rumit. Misal, media grafis sederhana berupa gambar, foto, poster, kartu kilas dapat diterapkan pada kelas awal-lanjut. Adapun media pembelajaran grafis yang berisi banyak informasi seperti infografik baiknya hanya diterapkan pada kelas lanjut ke atas.

1. PENDAHULUAN

Informasi yang tersedia pada era digital sangat banyak dan beragam. Informasi yang tersedia di era digital kebanyakan berupa informasi yang setengah dan tidak lengkap. Banyak dan beragamnya informasi yang tersedia, menghadirkan masalah baru bagi pencari informasi, yaitu sulitnya mencari informasi yang lengkap tentang suatu topik. Pencarian informasi membutuhkan kemampuan iterasi digital. Data terakhir menyatakan bahwa literasi digital semakin membaik (Anton 2022; Hermawan 2022; Kominfo 2022; Kustiani 2021; Setiawan 2022). Hali ini berkaitan dengan kemampuan berbahasa seseorang, khususnya berbahasa tingkat lanjut.

Kemampuan berbahasa, secara umum dibagi dalam empat keterampilan, yakni keterampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Literasi adalah bagian dari kemampuan berbahasa membaca dan menulis. Kemampuan mengolah informasi secara tulis disebut dengan keterampilan berbahasa tulis yang di dalamnya terdapat membaca dan menulis. Kemampuan berbahasa tulis sangat penting terutama di era digital sekarang ini, di mana kebanyakan orang “dipaksa” untuk menulis lebih sedikit dan berbicara lebih banyak. Kemudian karena cepat dan banyaknya informasi yang tersebar, kebanyakan orang tidak lagi membaca dan mendengar apa yang dibagikan. Hal tersebut membuat angka literasi digital pada tahun sebelum 2021 sangat rendah. Literasi digital yang rendah di kalangan ibu-ibu (Suganda 2019). Rendahnya literasi digital Indonesia dibanding negara lain yakni peringkat 56 dari 63 negara (Anon 2020:5). Sumber lain mengatakan bahwa Indonesia menempati ranking ke 62 dari 70 negara (10 besar terbawah) berkaitan dengan tingkat literasi (Utami 2021).

Agar angka literasi digital semakin membaik, perlu digalakkan melek literasi dengan cara

menggiatkan pembelajaran keterampilan berbahasa (baca dan tulis). Pembelajaran keterampilan berbahasa harus didukung dengan media pembelajaran yang tepat. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan media pembelajaran grafis. Media pembelajaran grafis adalah media pembelajaran yang mengutamakan visual yang disertai teks dan gambar sebagai perantara. Media pembelajaran grafis adalah bagian dari jenis media pembelajaran visual.

Terlepas dari data membaiknya kemampuan literasi digital akhir-akhir ini, perlu adanya informasi yang lengkap dan kredibel. Informasi yang lengkap dan kredibel dapat ditemukan pada jurnal. Jurnal adalah yang khusus memuat artikel dalam bidang ilmu tertentu (Moe t.t.). Jurnal dikatakan lengkap dan kredibel karena sebelum suatu artikel dipublikasikan harus melalui proses peninjauan tim editor. Proses peninjauan ini bergantung pada kredibilitas jurnal. Semakin tinggi kredibilitas jurnal, maka proses peninjaunya semakin rumit dan membutuhkan waktu yang lama. Di antara banyaknya jenis artikel penelitian yang diterbitkan dalam suatu jurnal, terdapat artikel penelitian kajian literatur.

Kajian literatur diperlukan agar suatu pokok bahasan dapat dibahas secara dalam dan lengkap berdasarkan bahan bacaan yang telah ada. Kajian literatur adalah usaha mengumpulkan berbagai bahan bacaan informasi sesuai tujuan dari subjek penelitian. Kajian literatur adalah kajian di mana peneliti melakukan serangkaian penelitian yang melibatkan berbagai macam informasi yang berasal dari kepustakaan (Andriyani 2019:180). Hasil dari kajian literatur dapat dijadikan referensi bagi para akademisi untuk mengetahui topik yang dicari secara dalam dan lengkap.

Kajian literatur juga dapat dilakukan pada topik media pembelajaran grafis. Kajian literatur tentang media pembelajaran grafis belum banyak dilakukan oleh peneliti, namun kajian tentang media pembelajaran grafis sudah banyak dilakukan. Berikut adalah beberapa penelitian yang membahas media pembelajaran grafik: “Efektivitas Penggunaan Media Grafis dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” (Febrianti 2019); “Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini” (Halimatus, Fridani, dan Meilani 2019); “Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran” (Manshur dan Rodhi 2020); “Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Grafis untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru SD Swasta Islam Terpadu Uli Arga Patumbak” (Siregar dan Khayroiyyah 2019); dan “Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Grafis dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV” (Siwi dan Mahendra 2018).

Tujuan Penelitian

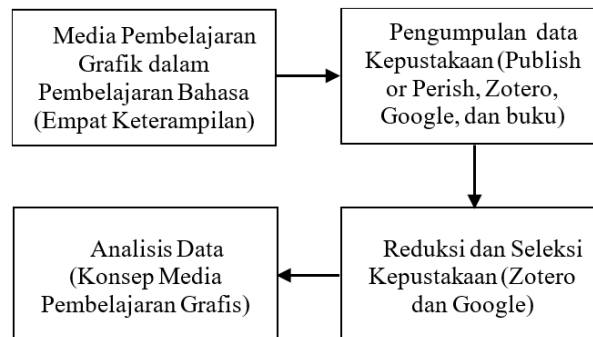
Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan informasi yang lengkap kredibel terkait dengan media pembelajaran grafis. Adapun beberapa hal yang ingin diketahui adalah konsep media pembelajaran, konsep media pembelajaran grafis, dan media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa. Secara rinci, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengertian dari media pembelajaran dan media pembelajaran grafis. Mengetahui ciri media pembelajaran dan media pembelajaran grafis. Mengetahui manfaat media pembelajaran dan media pembelajaran grafis. Mengetahui jenis media pembelajaran dan media pembelajaran grafis. Serta mengetahui media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah jenis penelitian kajian literatur (*literature review*). Kajian literatur adalah usaha peneliti menemukan dan mengumpulkan informasi tertentu yang berasal kepustakaan (buku, jurnal, majalah, ensiklopedi) yang berbentuk dokumen (*hard file* atau *soft file*) untuk disusun menjadi satu bentuk kepustakaan baru. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari jurnal bereputasi dengan indikator ter indeks Google Scholar dan Crossref yang diterbitkan dari tahun 2018. Adapun sumber data kepustakaan berupa buku yang akan diambil yakni dari tahun 2013. Pengumpulan data menggunakan program komputer bernama Publish or Perish 8.2 dengan Zotero sebagai alat mengumpulkan dan melengkapi meta data serta bantuan mesin pencari Google. Semua dokumen yang

berkaitan dengan media pembelajaran dan media grafis akan dikumpulkan, selain itu akan direduksi. Proses reduksi data dilakukan secara langsung setelah melihat isi dari kepustakaan. Agar pembahasan tentang media pembelajaran bahasa tidak melebar, maka pembahasan dibatasi pada empat keterampilan berbahasa.

Grafik 1. Alur Proses Penelitian



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Media Pembelajaran

3.1.1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah semua sarana yang membantu seorang pengajar dalam menyampaikan materi. Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah, perantara, atau pengantar’. Menurut Gerlach dan Ely secara garis besar media adalah semua hal yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad 2015:3). Berdasarkan konsep tersebut, secara garis besar media pembelajaran dapat berupa manusia, materi, buku teks, kejadian, atau lingkungan. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar diartikan sebagai alat-lat grafis, fotografis, atau alat elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2015:3). Media pembelajaran dapat diartikan secara umum dan khusus. Pengertian secara umum menggambarkan bahwa media adalah semua hal yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Adapun secara khusus, media diartikan sebagai alat untuk menyusun kembali informasi dengan menggunakan alat.

Media pembelajaran merupakan semua sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan, sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta kemauan peserta didik yang berakibat pada tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif selama proses belajar mengajar (Zainiyati 2017:63). Definisi dari Zainiyati lebih menitik beratkan pada persoalan kemampuan media dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Definisi ini lebih spesifik untuk pembelajaran dibandingkan definisi sebelumnya..

Menurut Umar dalam (Kuswanto dan Radiansah 2018:16) media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah. Definisi menurut Umar jauh berbeda dari dua definisi sebelumnya, sebab Umar menyatakan bahwa metodik dan teknik juga bagian dari media, selama kedua hal tersebut dijadikan sebagai perantara. Sepertinya pengertian atau definisi dari Umar perlu ditinjau kembali atau diberikan penjelasan yang lebih rinci. Jika metodik dan teknik merupakan bagian dari media, kemudian cara/teknik guru dalam mengajar atau menggunakan media disebut apa?

Sementara itu menurut Kustandi Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna (Savila, Astra, dan Muliwati

2018:37). Definisi dari Savila, dkk. serupa dengan definisi dari Zainiyati yaitu definisi yang difokuskan pada kemampuan media dalam menyampaikan pesan/informasi.

3.1.2. Ciri Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran dapat dicirikan berdasarkan dua klasifikasi, yakni menurut ciri menurut definisi dan ciri menurut kegunaannya (Arsyad 2015:6;15-17).

1. Ciri Media Menurut Definisi

- a. Media dapat berupa fisik dan non fisik.
- b. Media dapat berupa visual audio atau audio visual.
- c. Media adalah alat bantu pada proses belajar di dalam atau di luar kelas.
- d. Media digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses belajar.
- e. Media dapat digunakan secara massal kelompok besar kelompok kecil atau perorangan.

2. Ciri Media Pembelajaran Menurut Kegunaan

- a. Ciri fiksatif (*fixtstative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam menyimpan melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- b. Ciri manipulatif (*manipulative property*), ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam memanipulasi kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit. Waktu dapat dimanipulasi dipercepat atau diperlambat.
- c. Ciri distributif (*distributive property*), distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

3.1.3. Fungsi media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dibagi dalam dua kategori, yaitu fungsi utama dan fungsi secara khusus.

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut memengaruhi iklim kondisi, lingkungan belajar, bahkan psikologis siswa yang ditata dan diciptakan oleh guru yang berakibat pada timbulnya keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan belajar. Lebih lanjut, menurut Kemp dan Dayton fungsi utama media terbagi dalam tiga jenis. Pertama, memotivasi minat atau tindakan. Kedua, menyajikan informasi. Ketiga, memberi instruksi (Arsyad 2015:19;23).

Adapun menurut Levy dan Lentz dalam (Arsyad 2015:20-21) terdapat empat fungsi khusus media pembelajaran terutama pada media visual yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris.

1. Fungsi atensi artinya menarik dan mengarahkan perhatian siswa.
2. Fungsi afektif artinya media dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif artinya media dapat memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi.
4. Fungsi kompensatoris artinya media visual dapat mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima atau memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

3.1.4. Jenis Media Pembelajaran

Menurut Seels dan Richey dalam (Arsyad 2015:31–34) media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok yaitu, 1) media hasil teknologi cetak, 2) media hasil teknologi audio visual, 3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan 4) media hasil gabungan teknologi cetak dan teknologi komputer.

Media hasil teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Media ini meliputi teks, grafik, foto atau representasi foto grafik dan reproduksi.

Media hasil teknologi audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Media ini meliputi proyektor film, *tape recorder*, dan lainnya.

Media hasil teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan penggunaan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Media ini meliputi aplikasi-aplikasi yang ada di dalam komputer.

Media hasil teknologi gabungan adalah cara untuk mengajarkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Media ini meliputi LCD proyektor.

Sementara itu, menurut Seels dan Glasgow (Arsyad 2015:35–37) media pembelajaran dikelompokkan dalam dua kategori yaitu media tradisional dan media teknologi mutakhir.

Media tradisional terdiri dari delapan jenis, yaitu sebagai berikut.

1. Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *opaque*, proyeksi *overhead*, *slide*, dan *filmstrip*).
2. Visual yang tak diproyeksikan (gambar poster foto, *cart*, grafik, diagram, pameran, papan info dan papan bulu).
3. Audio (rekaman piringan, pita kaset, *reel*, *cartridge*).
4. Penyajian multimedia (*slide plus suara (tape) & multi image*).
5. Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, dan video).
6. Cetak (buku teks, modul, teks program, *workbook*, majalah ilmiah, dan lembaran lepas [*hand out*]).
7. Permainan (teka-teki, simulasi, permainan papan).
8. Realita (model, contoh, manipulatif [peta & boneka]).

Media teknologi mutakhir terdiri dari media berbasis telekomunikasi (*telekonferens & kuliah jarak jauh*) dan media berbasis mikroprosesor (*computer assisted instruction*, permainan komputer, sistem tutor intelijen, interaktif, *hypermedia*, dan CD).

3.2. Media Pembelajaran Grafis

3.2.1. Pengertian Media Pembelajaran Grafis

Media pembelajaran grafis dapat juga disebut dengan media pembelajaran dua dimensi. Media pembelajaran grafis adalah alat untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi yang didapat melalui indra penglihatan atau pendengaran, kemudian disajikan kembali secara grafis. Menurut (Purwani, Fridani, dan Fahrurrozi 2019:59) Media grafis (media visual) sebagai media pembelajaran, dirancang untuk mengomunikasikan fakta-fakta, gagasan-gagasan, pesan-pesan secara jelas dan kuat. Walaupun media grafis termasuk bagian dari media visual, bukan berarti semua media visual merupakan media grafis. Sebab ada media visual berupa tiga dimensi yang bukan merupakan

media grafis. Contoh media tiga dimensi seperti media padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, diorama, dan lain-lain. Jadi media pembelajaran grafis adalah media dua dimensi yang dirancang untuk mengomunikasikan gagasan dengan cara menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi berupa simbol lambang dan bunyi secara jelas, kuat, dan menarik.

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka, dan simbol atau gambar Susilana dan Riyana (Arthagunantika, Chamdani, dan Rokhmaniyah 2020:204). Menurut Sardiman dalam Sanaky (Purwanti, Ngatman, dan Hidayah 2020:323), 2015:81) media grafis termasuk media visual yang penyaluran pesannya mengutamakan indra penglihatan dan pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam bentuk simbol-simbol visual. Media pembelajaran grafis adalah media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran.

3.2.2. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis

Media pembelajaran grafis memiliki ciri dan manfaat sebagaimana halnya media pembelajaran secara umum. Hal ini juga berguna untuk membedakan jenis media grafis dengan media pembelajaran lainnya. Berikut adalah ciri dan manfaat dari media pembelajaran grafis.

Tabel 1. Ciri dan Manfaat Media Pembelajaran Grafis

	Ciri	Manfaat
Media Pembelajaran Grafis	Mengandalkan indra penglihatan	Dapat digunakan untuk mengolah gagasan melalui simbol/lambang (huruf atau angka).
	Hanya dapat diakses secara visual	Membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian
	Berbentuk dua dimensi	Membantu memperjelas ide
	Dapat disentuh dan/ hanya dapat dilihat	Mengilustrasikan atau menghiasi informasi
	Mengolah informasi secara simbol (lambang, bunyi dan gambar)	Memperlancar pemahaman
	Menghasilkan informasi dalam bentuk grafik (abjad, angka, dan gambar)	Mempermudah pikiran untuk mengingat informasi
	Dapat diproyeksikan dengan alat bantu	Menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi

3.2.3. Jenis Media Pembelajaran Grafis

Menurut Smaldino dkk. dalam (Akbar 2021) setidaknya terdapat enam kategori dasar media yaitu teks, audio, visual, video, rekayasa, dan orang. Media pembelajaran grafis adalah bagian dari media pembelajaran visual. Media atau alat bantu visual menurut (Sudjana dan Rivai 2013:57) bertujuan untuk sebagai berikut:

1. Memperkenalkan, membentuk, memperkaya, serta memperjelas pengertian atau konsep yang abstrak pada siswa.
2. Mengembangkan sikap-sikap yang dikehendaki.
3. Mendorong kegiatan siswa lebih lanjut.
4. Memudahkan komunikasi dan belajar.

Seperti halnya media pembelajaran lain, media pembelajaran grafis juga memiliki jenis atau macamnya. Berikut adalah jenis-jenis dari media pembelajaran grafis.

Tabel 2. Jenis-jenis Media Pembelajaran Grafis

No	Jenis Media Pembelajaran Grafis	Definisi	Kriteria
1	Gambar/ilustrasi/lukisan	Hasil tiruan dari suatu objek yang dibuat dengan coretan alat tulis pada suatu media.	Hasil coretan, hampir mirip atau jauh berbeda dengan objek
2	Komik	Hasil sketsa yang berupa lembaran atau buku terdiri dari kolom-kolom yang berisi ilustrasi dan/ teks (dialog).	Hasil coretan, berupa lembaran atau buku, terdiri dari kolom-kolom berisi ilustrasi dan teks
3	Karikatur	Suatu sketsa objek tertentu yang bertujuan untuk menyindir dan mengandung pesan.	Sketsa cenderung lucu, sengaja dibuat tidak mirip dengan objek
4	Kaligrafi	Coretan atau sketsa berbentuk abjad, angka, huruf, kata, atau kalimat yang dibuat dengan indah.	Berbentuk lambang abjad atau angka, memiliki tarikan khusus pada tiap ujung abjad atau angka
5	Foto	Media yang menyajikan ilustrasi melalui gambar yang serupa dengan objek tangkapan.	Hasil proses teknologi, Gambar mirip dengan objek, dapat dan/ tidak dapat diubah
6	Bagan/Diagram	Suatu gambaran untuk menyajikan atau menghubungkan beberapa informasi.	Menjelaskan hubungan antar objek, membandingkan beberapa informasi
7	Grafik	Gambaran dari penyajian informasi dalam bentuk garis atau gambar.	Berbentuk kolom persegi panjang, tiap kolom direpresentasikan dengan angka atau warna
8	Poster	Plakat pengumuman berupa gambar dan tulisan yang diperuntukkan bagi banyak orang	Berisi pemberitahuan, berisi informasi seperti waktu dan tempat, atau peristiwa baru
9	Tabel	Suatu daftar yang berisi ikhtisar sejumlah data informasi (berupa kata dan bilangan tersusun secara sistem)	Terdiri dari baris dan kolom, berisi kata dan angka
10	Peta	Gambar atau lukisan pada suatu media yang menunjukkan letak geografis suatu daerah.	Gambaran geografis daerah, memiliki keterangan jarak dan arah mata angin
11	Peta Pikiran (<i>Mind Map</i>)	Gambaran yang menyajikan alur dari suatu konsep.	Terdiri dari beberapa kata kunci, memiliki garis penghubung antar kata kunci
12	Infografik	Suatu kumpulan informasi yang disajikan dalam bentuk grafik yang menarik.	Berisi informasi, divisualkan secara menarik

13	<i>Flash Card</i> (Kartu Kilas)	Kartu berisi abjad, angka, gambar yang disajikan secara sekilas.	Berbentuk kartu (persegi panjang), terdiri dari satu set kartu
14	<i>Slide</i>	Lembaran berisi poin penting atau rangkuman suatu informasi dalam bentuk teks dan gambar yang dapat diproyeksikan.	Berbentuk lembaran persegi atau persegi panjang, berisi poin penting, dapat diproyeksikan
15	<i>Strip Story</i>	Potongan-potongan kertas yang saling berhubungan yang menjelaskan suatu aktivitas/konsep tertentu.	Berupa potongan kertas, kertas satu dan lainnya saling berkaitan
16	<i>Storyboard</i>	Papan cerita atau rangkaian sketsa gambar yang digunakan untuk menggambarkan alur atau kejadian suatu cerita.	Berupa lembaran yang terdiri dari kotak-kotak berisi alur kejadian, kotak-kotak saling berhubungan dan berurutan
17	Papan Flanel	Papan yang dilapisi kain flanel untuk menyajikan informasi tertentu.	Papan berlapis kain, dapat dilipat dan dicopot dengan mudah
18	Papan Buletin (Mading)	Papan berisi banyak informasi yang dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu.	Papan berisi banyak informasi, ditempel di dinding atau lorong ruangan
19	Lembar Kerja (<i>Work Sheet</i>)	Lembaran untuk menuliskan suatu jawaban yang disertai petunjuk atau panduan pengerjaan.	Berbentuk lembaran, terdapat panduan pengerjaan

3.3. Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa

Bahasa Indonesia memiliki empat aspek pokok. Empat aspek itu dikenal dengan empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan berbahasa di antaranya adalah menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Kaitannya dengan itu, media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan pada semua keterampilan.

Tabel 3. Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa (Empat Keterampilan)

Keterampilan Berbahasa	Media Pembelajaran Grafis	Teknik	Kompetensi Dasar
Menyimak	Foto, Gambar, Poster	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa/kelompok siswa diminta untuk memperhatikan foto, gambar, atau poster • Siswa/kelompok siswa diminta untuk menyimak penjelasan • Guru/salah satu siswa menjelaskan isi media grafis secara lisan. • Siswa/kelompok siswa menyampaikan kembali isi media grafis (lisan/tulis) 	3.3 Menguraikan lambang bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah (kelas I, diriku: aku dan teman baru).

Berbicara	<i>Flash Card</i> (Kartu Kilas), Papan Flanel, Papan Buletin (Mading)	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa/kelompok siswa diminta untuk memperhatikan <i>flash card</i> (kartu kilas), papan flanel, atau papan buletin (mading) • Siswa/kelompok siswa diminta untuk melafalkan bunyi vokal dan konsonan pada media grafis • Guru/salah satu siswa memberikan contoh. • Siswa/kelompok siswa menyampaikan kembali isi media grafis secara lisan 	4.3 Melafalkan bunyi vokal dan konsonan dalam kata bahasa Indonesia atau bahasa daerah (kelas I, diriku: aku dan teman baru).
Membaca	<i>Slide</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa/kelompok siswa diminta untuk memperhatikan teks narasi • Siswa/kelompok siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan teks narasi untuk mengidentifikasi unsur-unsurnya • Siswa/kelompok siswa menyampaikan kembali isi bacaan dengan menggunakan media grafis secara lisan atau tulis 	3.3 Mengidentifikasi unsur-unsur teks narasi (cerita fantasi) yang dibaca dan didengar
Menulis	Infografik, <i>slide</i> , peta pikiran	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa/kelompok siswa diminta untuk memperhatikan teks laporan • Siswa/kelompok siswa diminta untuk membaca dan memperhatikan teks laporan • Siswa/kelompok siswa menyampaikan kembali isi bacaan dengan menggunakan media grafis secara lisan atau tulis 	4.1 Menginterpretasi isi teks laporan hasil observasi berdasarkan interpretasi baik secara lisan maupun tulis (kelas X semester 1).

Catatan penting, walaupun semua media grafis dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa, harus dipastikan media grafis yang diterapkan tidak terlalu rumit. Misal, media grafis sederhana berupa gambar, foto, poster, kartu kilas dapat diterapkan pada kelas awal-lanjut. Adapun media pembelajaran grafis yang berisi banyak informasi seperti infografik baiknya hanya diterapkan pada kelas lanjut ke atas.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah semua media visual yang mengandalkan indra visual baik dari segi penangkapan atau penyampaian gagasan (huruf, kata, kalimat, paragraf, angka, simbol, atau gambar) untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa. Media pembelajaran grafis memiliki ciri yakni: mengandalkan indra penglihatan; hanya dapat diakses secara visual; berbentuk dua dimensi; dapat disentuh dan/ hanya dapat dilihat; mengolah informasi secara simbol (lambang, bunyi dan gambar); menghasilkan informasi dalam bentuk grafik (abjad, angka, dan gambar); dan dapat diproyeksikan dengan alat bantu. Media pembelajaran grafis bermanfaat untuk: untuk mengolah gagasan melalui simbol/lambang (huruf atau angka); membuat penyajian informasi lebih menarik perhatian; membantu memperjelas ide; mengilustrasikan atau menghiasi informasi; memperlancar pemahaman; mempermudah pikiran untuk mengingat informasi; dan menumbuhkan minat untuk mengetahui informasi. Media pembelajaran grafis terdiri dari 19 jenis, yakni: gambar/ilustrasi/lukisan; komik; karikatur; kaligrafi; foto; bagan/diagram; grafik; poster; tabel; peta; peta pikiran (*mind map*); infografik; *flash card* (kartu kilas); *slide*; *strip story*; *storyboard*; papan flanel; papan buletin (mading); dan lembar kerja (*work sheet*). Media pembelajaran grafis dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diterapkan pada semua keterampilan. Catatan penting, walaupun semua media grafis dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa, harus dipastikan media grafis yang diterapkan tidak terlalu rumit. Misal, media grafis sederhana berupa gambar, foto, poster, kartu kilas dapat diterapkan pada kelas awal-lanjut. Adapun media pembelajaran grafis yang berisi banyak informasi seperti infografik baiknya hanya diterapkan pada kelas lanjut ke atas.

Daftar Pustaka

- Akbar, Muh. Rijalul. 2021. "Media Pembelajaran (Pengertian, Ciri, Fungsi, Manfaat, dan Jenis)." *rijalakbar.id*. Diambil 13 Februari 2022 (<https://www.rijalakbar.id/2021/03/media-pembelajaran-pengertian-ciri.html>).
- Andriyani, Andriyani. 2019. "Kajian Literatur Pada Makanan Dalam Perspektif Islam Dan Kesehatan." *Jurnal Kedokteran Dan Kesehatan* 15(2):178–98. doi: 10.24853/jkk.15.2.178-198.
- Anon. 2020. "Mengangkat Literasi Digital Masyarakat." *Wantiknas: Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional*, 4–7.
- Anon. 2022. "Kominfo: Indeks Literasi Digital Indonesia Alami Peningkatan." *liputan6.com*. Diambil 12 Februari 2022 (<https://www.liputan6.com/cek-fakta/read/4866180/kominfo-indeks-literasi-digital-indonesia-alami-peningkatan>).
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. 18 ed. Jakarta: Rajawali Press.
- Arthagunantika, Besar, Muhamad Chamdani, dan Rokhmaniyah Rokhmaniyah. 2020. "Penerapan Pendekatan Saintifik Dengan Media Grafis Untuk Meningkatkan Pembelajaran IPS Tentang Peristiwa Dan Tokoh Proklamasi Kemerdekaan Di Kelas V SD Negeri I Selang Tahun Ajaran 2017/2018." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2). doi: 10.20961/jkc.v7i2.40690.
- Febrianti, Felia. 2019. "Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1):667–77.
- Halimatus, Halimatus, Lara Fridani, dan Sri Martini Meilani. 2019. "Pengembangan Media Grafis untuk Pengenalan Life Science pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4(1):383–94. doi: 10.31004/obsesi.v4i1.318.
- Hermawan, Fajar wahyu. 2022. "Literasi Digital Masyarakat Indonesia Mulai Membaik." *Info Publik*. Diambil 12 Februari 2022 (<https://infopublik.id/kategori/sorot-sosial-budaya/599847/literasi-digital-masyarakat-indonesia-mulai-membaik>).

- Kominfo, PDSI. 2022. "Siaran Pers No. 15/HM/KOMINFO/01/2022 tentang Budaya Digital Membaik, Indeks Literasi Digital Indonesia Meningkatkan." *Website Resmi Kementerian Komunikasi dan Informatika RI*. Diambil 12 Februari 2022 (http://content/detail/39488/siaran-pers-no-15hmkominfo012022-tentang-budaya-digital-membaik-indeks-literasi-digital-indonesia-meningkat/0/siaran_pers).
- Kustiani, Rini. 2021. "Indeks Literasi Digital Indonesia Sebesar 3,47, Artinya..." *Tempo*. Diambil 12 Februari 2022 (<https://gaya.tempo.co/read/1527295/indeks-literasi-digital-indonesia-sebesar-347-artinya>).
- Kuswanto, Joko, dan Ferri Radiansah. 2018. "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI." *Jurnal Media Infotama* 14(1). doi: 10.37676/jmi.v14i1.467.
- Manshur, Ahmad, dan Akhmad Rodhi. 2020. "Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran." *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman* 2(2):1–13. doi: 10.36840/alaufa.v2i2.313.
- Moe. t.t. *KBBI: Kamus Besar Bahasa Indonesia*M.
- Purwani, Annisa, Lara Fridani, dan Fahrurrozi Fahrurrozi. 2019. "Pengembangan Media Grafis untuk Meningkatkan Siaga Bencana Banjir." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3(1):55–67. doi: 10.31004/obsesi.v3i1.142.
- Purwanti, Septy Dewi, Ngatman Ngatman, dan Ratna Hidayah. 2020. "Penerapan Model Course Review Horay Dengan Media Grafis Dalam Peningkatan Pembelajaran IPS Tentang Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas III SD Negeri I Wirun Tahun Ajaran 2018/2019." *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(3). doi: 10.20961/jkc.v7i3.40770.
- Savila, Farah, I. Made Astra, dan Dewi Mulyati. 2018. "Pengembangan Komik Biografi Sir Isaac Newton Sebagai Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Aplikasi Paint Tool SAI." *Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika* 4(2). doi: 10.30870/gravity.v4i2.4031.
- Setiawan, Anton. 2022. "Literasi Digital Masyarakat Indonesia Membaik." *Indonesia.Go.Id*. Diambil 12 Februari 2022 (<https://indonesia.go.id/kategori/editorial/3962/literasi-digital-masyarakat-indonesia-membaik>).
- Siregar, Tanti Jumaisyaroh, dan Siti Khayroiayah. 2019. "Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Grafis Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Guru SD Swasta Islam Terpadu Uli Arga Patumbak." *PROSIDING SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN* 2(1):583–88.
- Siwi, Dwi Anggraeni, dan Moefly Mahendra. 2018. "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Grafis Dengan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV." *Jurnal Dikdas Bantara* 1(2). doi: 10.32585/jdb.v1i2.142.
- Sudjana, Nana, dan Ahmad Rivai. 2013. *Teknologi Pengajaran*. 7 ed. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suganda, Jeni. 2019. "Kemampuan Literasi Digital di Kalangan Ibu-Ibu Muda Surabaya Terkait Informasi Imunisasi (Measles dan Rubella)."
- Utami, Larasti Dyah. 2021. "Tingkat Literasi Indonesia di Dunia Rendah, Ranking 62 Dari 70 Negara." *Perpustakaan Amir Machmud*. Diambil 13 Februari 2022 (<https://perpustakaan.kemendagri.go.id/?p=4661>).
- Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT: Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 1 ed. Jakarta: Kencana.