

## Acuan Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Jenjang SMP Berbasis Filsafat Ilmu

Lukman Hakim<sup>1</sup>, Anas Ahmadi<sup>2</sup>

Program Studi S2 Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya <sup>1,2</sup>

Email: [25020835038@mhs.unesa.ac.id](mailto:25020835038@mhs.unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [anasahmadi@unesa.ac.id](mailto:anasahmadi@unesa.ac.id)<sup>2</sup>

### Informasi

### Abstract

Volume : 3  
Nomor : 5  
Bulan : Mei  
Tahun : 2026  
E-ISSN : 3062-9624

*The focus of this study is how to develop Indonesian language learning media based on the philosophy of science. Learning media play an important role in improving the quality, effectiveness, and efficiency of learning by making materials easier to understand, increasing students' motivation, and providing data, references, and concrete supporting tools (such as modules, media, human resources, and the environment) that support learning objectives. Teachers must ensure that the materials are relevant, engaging, and aligned with students' goals and needs when developing learning media. However, some teachers face difficulties in creating learning media due to limited facilities and infrastructure, lack of creativity in relating materials to real-life contexts, or the mismatch between the media and students' characteristics. Therefore, this study provides guidelines for the development of learning media using theoretical foundations from various philosophical perspectives, including philosophical, psychological, technological, empirical, theoretical, practical, and productive aspects. The purpose of this study is to assist teachers in developing learning media, and these guidelines can serve as a basis before creating learning media by first understanding students' characteristics and classroom conditions. This study employs a qualitative descriptive method, with data collection techniques including literature review, observation, and interviews. When applied properly, this philosophy-based learning media development plan can support the creation of effective learning media.*

**Keyword:** Guidelines, Learning Media, Philosophy of Science

### Abstrak

*Fokus penelitian ini adalah bagaimana membuat media pembelajaran Bahasa Indonesia yang berbasis filsafat ilmu. Media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas, efektivitas, dan efisiensi pembelajaran dengan membuat materi lebih mudah dipahami, meningkatkan motivasi murid, dan menyediakan data, rujukan, dan alat bantu konkret (seperti modul, media, manusia, dan lingkungan) yang mendukung tujuan pembelajaran. Guru harus memastikan materi relevan, menarik, dan sesuai dengan tujuan dan kebutuhan murid saat membuat media pembelajaran. Namun, beberapa guru menghadapi kesulitan dalam membuat media pembelajaran karena mereka tidak memiliki sarana dan prasarana yang cukup, tidak kreatif dalam mengaitkan materi dengan dunia nyata, atau media tidak sesuai dengan karakteristik murid. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan acuan untuk pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan dasar teori dari berbagai bidang filsafat, mulai dari landasan filosofi, psikologi, teknologi, empiris, teoritis, praktikal, dan produktif. Tujuan dari penelitian ini untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran dan acuan ini dapat dijadikan dasar sebelum membuat media pembelajaran dengan terlebih dahulu memahami karakter murid dan kondisi kelas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan wawancara. Jika digunakan dengan benar, rencana pengembangan media pembelajaran berbasis filsafat ini dapat membantu dalam pengembangan media pembelajaran yang digunakan.*

**Kata Kunci:** Acuan, Media Pembelajaran, Filsafat Ilmu

## A. PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi murid di jalur formal pendidikan, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Menurut Permendikdasmen No. 11 (2025), tanggung jawab utama guru termasuk merencanakan, melaksanakan, menilai pembelajaran, membimbing dan melatih murid, serta tugas tambahan yang setara dengan jam mengajar. Guru mengemban suatu amanah dengan mengajar muridnya melalui proses pengajaran supaya pengetahuan murid dapat meningkat. Menurut Niswaty (2019), proses pengajaran terdiri dari guru, murid, dan sumber belajar dan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang diperoleh melalui pengalaman. Nonitasari (2020) menambahkan bahwa pengajaran didefinisikan sebagai tindakan yang dilakukan oleh satu pihak, yaitu guru, sedangkan pembelajaran lebih merupakan interaksi antara kedua belah pihak, yaitu guru dan murid. Oleh karena itu, keberhasilan guru dalam mendidik murid bergantung pada kemampuan guru melakukan pendidikan dan pembelajaran ke muridnya.

Nurkholis (2013) menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu dan masyarakat. Pendidikan memungkinkan seseorang untuk tumbuh, berkembang, dan berkontribusi pada masyarakat (Suyatno, 2024). Jika dibandingkan dengan pengajaran, pendidikan menekankan pembangunan kesadaran dan karakter individu atau masyarakat serta penyebaran pengetahuan dan keterampilan. Alat bantu, atau media pembelajaran, diperlukan untuk proses transfer ilmu dan keahlian antara guru dan murid.

Media pembelajaran adalah segala alat, bahan, atau teknik yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran dengan tujuan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi murid. Tujuannya adalah mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, efektif, dan mudah dipahami. Media, menurut *Association of Educational Communication Technology* (AECT), adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Dalam konteks pendidikan, hal ini disebut media pembelajaran ketika digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara terencana.

Pada dasarnya, media pembelajaran adalah alat fisik atau jalur komunikasi yang digunakan secara khusus untuk menyampaikan pesan, materi, atau informasi dari guru kepada murid. Media bukan sekadar alat bantu, melainkan komponen integral dalam sistem pembelajaran yang bertujuan untuk mendorong pikiran, perasaan, dan minat murid sehingga proses belajar menjadi lebih interaktif dan efektif. Menurut Sapriyah (2019), buku, film, kaset, bingkai, dan lainnya adalah contoh media dalam pendidikan. Jika seorang guru tidak dapat memberikan pelajaran kepada muridnya, tujuan belajar tidak akan tercapai. Permasalahan ini sering terjadi karena guru memilih atau membuat media pembelajaran yang tidak sesuai dengan karakteristik murid, sehingga murid tidak tertarik dan tidak memberikan perhatian yang cukup. Beberapa faktor penyebab masalah ini termasuk keterbatasan waktu, ketidakmampuan teknis untuk mengembangkan multimedia, dan ketidakmampuan untuk menyesuaikan materi dengan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan materi tidak tersampaikan dengan baik (Rohmah, 2017).

Untuk mengeksplorasi masalah yang terjadi di lapangan, peneliti melakukan wawancara dengan rekan kerja sesama guru Bahasa Indonesia. Hasil wawancara menunjukkan bahwa (1) pembelajaran Bahasa Indonesia masih bergantung pada buku teks cetak sebagai sumber utama, (2) kesulitan mengembangkan materi yang sesuai dengan kondisi murid, (3) kesulitan memberikan materi pelajaran karena murid lebih suka bermain daripada mendengarkan pelajaran, dan (4) meskipun murid diperbolehkan membawa smartphone ke sekolah untuk mendukung proses pembelajaran, perangkat tersebut belum dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Pada penelitian terdahulu yang berjudul Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Mts Yapi Pakem yang diteliti oleh Hazna (2020), berdasarkan hasil wawancara dengan rekan kerja 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 menarik hingga murid mudah bosan, dan (4) kurang pahamnya guru dalam membuat bahan ajar. Untuk memastikan apakah murid mudah bosan ketika guru mengajar hanya dengan metode ceramah tanpa menggunakan media, peneliti melakukan ujicoba skala kecil di kelas. Hasilnya menunjukkan bahwa murid tidak begitu antusias dalam menerima pelajaran, menjadi pasif, dan mudah bosan.

Dari permasalahan tersebut perlunya dibuatkan suatu acuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memahami karakter muridnya dan trampil

dalam mengembangkan media pembelajaran dengan pendekatan berbasis filsafat ilmu. Supaya media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan pendekatan yang akan digunakan. Pendekatan filsafat ilmu dapat digunakan sebagai referensi untuk membantu guru membuat media pembelajaran yang efektif. Atmaja (2020) menyatakan bahwa pembelajaran filsafat ilmu merupakan rangkaian pendekatan cara berpikir yang menuntun arah perkembangan dunia pendidikan.

Menurut Lmsspada Kemdikbud, filsafat ilmu tidak dapat lepas dari landasan filosofi karena melihat pendidikan dari makna dan hakekatnya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang prosedur filsafat ilmu yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan uraian masalah di atas, peneliti membuat acuan pengembangan untuk membuat media pembelajaran secara umum yang dapat digunakan oleh guru. Dengan kata lain, panduan ini dapat digunakan dalam semua bidang, tidak terkecuali mata pelajaran Bahasa Indonesia. Landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris digunakan sebagai acuan untuk pembuatan media pembelajaran ini. Selain itu juga memiliki acuan lain dari cabang filsafat, seperti filsafat produktif, filsafat praktikal, dan filsafat teoritis.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian didefinisikan sebagai suatu penyelidikan yang terorganisir atau penyelidikan yang hati-hati dan kritis untuk menemukan fakta dan prinsip; penyelidikan yang sangat cerdas untuk menetapkan sesuatu (Purnia, 2020). Agar penelitian ini dapat dijalankan dengan baik, metode deskriptif kualitatif harus digunakan untuk menemukan dan menyelidiki masalah yang ada di masyarakat. Sugiyono (2022) menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk menyelidiki kondisi objek alamiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Menurut Ahmadi (2019), penelitian kualitatif didasarkan pada penarasian dan pendeskripsian data. Data dapat berasal dari catatan lapangan, foto, video, atau memo dokumentasi lainnya. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan jawaban tentang pendapat, tanggapan, atau persepsi seseorang terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat, khususnya di lingkungan pendidikan, sebagai acuan untuk pembuatan media pembelajaran. Dengan menggunakan metode deskriptif ini, peneliti dapat menggunakannya sebagai cara untuk memecahkan masalah yang diteliti

berdasarkan data dan fakta yang ada di masyarakat.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah dalam mengumpulkan data yang mencakup pembatasan penelitian, pengumpulan informasi melalui observasi dan wawancara, baik terstruktur maupun tidak terstruktur, dokumentasi, materi visual, dan upaya untuk merancang protokol untuk merekam atau mencatat informasi (Creswell, 2016). Peneliti menggunakan observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Studi pustaka merupakan serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca, dan mencatat serta mengolah bahan penelitian (Zed, 2014). Dalam mengelola bahan penelitian melalui pengumpulan data dengan cara studi pustaka dapat dilakukan dengan membaca buku atau majalah untuk mengumpulkan data dari berbagai literatur, baik di perpustakaan maupun di tempat lain. Sintesis juga dilakukan dalam studi kepustakaan, yaitu peneliti mendeskripsikan kembali dengan menggunakan bahasa mereka sendiri atau memparafrase pendapat ahli yang diambil dari berbagai sumber referensi (Mahmud, 2011). Sumber pustaka yang digunakan pada penelitian ini 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.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menurut Rewita (2022), filsafat telah menjadi bagian dari kehidupan manusia dan oleh karena itu tercermin dalam sikap manusia setiap hari. Mempelajari fakta-fakta tentang kehidupan manusia adalah cerminan langsung dari ilmu kehidupan, yang memberinya nilai kebijaksanaan dan kearifan. Sebagai referensi dari buku Suaedi (2016), para filsuf juga menyatakan pendapat mereka seperti berikut ini. Pertama, Plato mengatakan bahwa filsafat adalah pengetahuan asli karena Tuhan memiliki kebenaran sepenuhnya (Maknunah, 2025). Kedua, Aristoteles mengatakan bahwa filsafat adalah ilmu yang mencakup semua tentang kebenaran, termasuk metafisika, logika, retorika, etika, dan estetika (Sudur et al., 2024). Ketiga, Sebagaimana dijelaskan oleh Prof. Dr. Fuad Hasan, filsafat adalah upaya untuk berpikir secara radikal, yang berarti memulai masalah dari akarnya (Qadafi et al., 2024). Keempat, Immanuel Kant dalam (Luthfiah et al., 2023) menyelidiki empat pertanyaan: a) Bagaimana metafisika dapat menjawab pertanyaan apa yang dapat kita ketahui? b) Berdasarkan etika, apa yang harus kita lakukan? c) Bagaimana antropologi mendefinisikan manusia? dan d) sampai di mana

agama memberikan jawaban atas harapan kita? Dan kelima, René Descartes mengatakan bahwa filsafat adalah ilmu tentang bagaimana alam benar-benar ada (Maulana, 2023). Menurut beberapa definisi yang telah disebutkan, filsafat didefinisikan sebagai dasar keilmuan yang mempelajari dan menyelidiki sesuatu dengan pemikiran kritis.

Untuk meningkatkan pemikiran kritis, kita dapat mempelajari berbagai cabang ilmu yang termasuk dalam filsafat. Atmaja (2020) menyatakan bahwa Aristoteles menciptakan beberapa kelompok filsafat, membagi filsafat menjadi tiga bagian: filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif. Jika dilihat dari namanya, teoritis, praktika, dan produktif, maka tiga cabang filsafat ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk murid. Filsafat praktika berfokus pada tingkah laku yang membentuk manusia agar dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan, sedangkan filsafat teoritis berfokus pada ilmu pengetahuan yang objektif. Selanjutnya, filsafat produktif menekankan pentingnya keterampilan khusus agar manusia dapat produktif dalam membuat sesuatu yang bermanfaat bagi kehidupannya. Selain ketiga cabang tersebut, ada cabang lain, seperti filsafat bahasa psikolinguistik dan filsafat analitika, yang secara tidak langsung membahas cara berpikir untuk mengatur cara menggunakan kata atau istilah yang menimbulkan kerancuan.

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran dan tinjauan secara filsafat yang dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran, terutama dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Menurut Kristanto (2016), ada empat landasan penggunaan media pembelajaran, yaitu filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Secara filosofis, seperti yang dinyatakan oleh Atmaja (2020), terdapat filsafat teoritis, filsafat praktikal, dan filsafat produktif. Berikut ini adalah contoh tabel dari kedua acuan tersebut.

Tabel 1. Acuan Filsafat untuk Pengembangan Media Pembelajaran

Acuan Filsafat	Fungsi	Contoh
Landasan Filosofis	Menentukan karakteristik murid agar 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	Mengidentifikasi bahan dan media yang sesuai dengan kondisi fisik dan mental murid	Pengalaman belajar murid disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Namun, murid yang tidak memiliki pengalaman langsung dapat mengikutinya dengan bantuan simulasi yang ditunjukkan melalui video.
Landasan Teknologis	Menentukan jenis media	Media konvensional atau media digital.
Landasan Empiris	Mendeterminasi gaya belajar murid, seperti	Murid yang bertipe visual lebih cenderung menggunakan gambar atau video sebagai media pembelajaran.

	visual, audio, kinetik, dan sebagainya.	
Filsafat Teoritis	Materi sebagai objek	Guru menentukan topik yang akan diajarkan.
Filsafat Praktika	Melakukan tindakan secara praktis	Murid melakukan kegiatan praktik secara kontekstual dengan materi yang diajarkan guru.
Filsafat Produktif	Menghasilkan produk	Murid membuat karya inovatif dari praktik yang dilakukan bersama guru.

Dari tabel tersebut dapat dianalisis bahwa dalam tahap awal pembuatan media, guru dapat menggunakan empat landasan dasar filsafat: filosofi, psikologi, teknologi, dan empiris. Dalam tahap ini, guru tidak langsung membuat media, tetapi menganalisis kebutuhan dan karakteristik media yang akan dibuat dan digunakan untuk mendidik murid. Selain empat landasan filsafat yang dapat digunakan, terdapat tiga jenis filsafat yang dapat membantu guru agar isi media jadi semakin baik dan pembelajaran berpusat pada murid. Ketiga jenis filsafat tersebut adalah filsafat teoritis, filsafat praktika, dan filsafat produktif. Jika dihitung, ada tujuh jenis filsafat yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat media pembelajaran, baik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia maupun untuk pembelajaran mata pelajaran lain selain Bahasa Indonesia. Untuk lebih memahami, berikut uraian tentang tujuh jenis acuan untuk pembuatan media yang berbasis filsafat ilmu.

***Landasan Filosofis***

Konstruktivisme adalah landasan filosofis dari pembelajaran kontekstual. Menurut Safriadi (2016), konstruktivisme adalah landasan filosofi yang berpendapat bahwa pengetahuan dibangun secara bertahap oleh manusia dan bahwa hasilnya tidak muncul secara tiba-tiba melalui konteks yang terbatas (sempit). Menurut teori konstruktivisme, pembelajaran adalah proses yang mendorong murid untuk melakukan proses aktif dengan menciptakan ide dan pengetahuan baru berdasarkan data. Pembelajaran yang efektif mendorong murid untuk mengorganisasi pengalaman mereka sendiri menjadi pengetahuan yang bermakna. Sebelum membuat media, guru dapat menggunakan kondisi murid sebagai acuan untuk membuat media dengan melihat dan menganalisis karakteristik murid. Oleh karena itu, sebelum memilih media yang akan digunakan, harus ditentukan karakteristik murid agar media pembelajaran yang akan dibuat dapat digunakan dengan baik, bermakna, dan membuat hubungan antara guru dan murid lebih humanis.

Guru melihat keadaan di kelas dan keadaan murid untuk mengidentifikasi karakter murid. Jika karakter murid dapat diidentifikasi, guru dapat menentukan model pembelajaran

yang akan digunakan. Tujuan dari ini adalah untuk memastikan bahwa metode dan media yang telah disiapkan dapat diterapkan di kelas sesuai dengan karakter murid.

### ***Landasan Psikologis***

Landasan psikologis selalu memperhatikan betapa kompleks dan unik proses belajar. Oleh karena itu, pilihan media dan metode pembelajaran yang tepat akan sangat memengaruhi hasil belajar murid (Kristanto, 2016). Selanjutnya, Akbar & Firdaus (2023) menyatakan bahwa asas psikologis mengkaji hubungan antara perkembangan murid, kesiapan mental dan fisik dengan kompleksitas bahan ajar sehingga kegiatan pembelajaran dan pelatihan dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, memilih media pembelajaran dengan mempertimbangkan kesiapan mental murid sangat penting bagi guru karena pembelajaran akan berjalan sesuai dengan tujuannya. Pembelajaran yang mempersiapkan murid untuk kesiapan mentalnya menambah keunikan dalam proses belajar. Selain uniknya proses belajar, kita harus mempertimbangkan perspektif murid karena perspektif mereka dapat mempengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu, saat memilih media pembelajaran, harus mempertimbangkan perspektif murid supaya proses belajar berjalan dengan baik.

Salah satu contoh landasan psikologis adalah guru membuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan CP dan ATP untuk diajarkan kepada murid. Selama proses menyiapkan materi, guru harus membuat soal ujian untuk mengukur seberapa baik murid memahami apa yang diajarkannya. Soal-soal ini juga dapat digunakan untuk mengukur apakah murid sudah memahami atau belum memahami apa yang diajarkan guru. Guru juga dapat membuat daftar pertanyaan untuk digunakan di awal pelajaran untuk menggali pengetahuan awal murid sebelum pelajaran dimulai.

### ***Landasan Teknologis***

Teori dan praktik perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar dikenal sebagai landasan teknologi (Ardian et al., 2025). Artinya untuk mengatasi masalah pembelajaran, baik dalam teori maupun praktik penyusunan media, urutannya harus diperhatikan. Sedangkan menurut Sinaga et al. (2025), landasan filosofi teknologi pembelajaran merupakan pemikiran mendalam tentang berbagai ide untuk menghasilkan keyakinan dan menggunakan alat teknologi lainnya untuk memperkuat pemikiran. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk kombinasi elemen seperti pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar. Penyusunan media pembelajaran dapat dilakukan dengan mudah jika elemen-elemen ini disiapkan dengan baik. Salah satu contoh penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah guru dapat

menggunakan presentasi *PowerPoint* digital untuk menjelaskan topik pelajaran. Guru juga dapat menggunakan media konvensional, seperti permainan kartu untuk mengajarkan murid bercerita atau menulis kreatif.

### ***Landasan Empiris***

Hasil penelitian yang dikenal sebagai landasan empiris menunjukkan bagaimana penggunaan media pembelajaran dan karakteristik murid (gaya belajar) memengaruhi hasil belajar (Kristanto, 2016). Hasil belajar murid jika ditinjau dari Programme for International Student Assessment (PISA) 2018 menunjukkan kalau kemampuan pelajar Indonesia menempati peringkat 61 dari 72 negara. Hasil PISA 2022 yang dirilis pada akhir 2023 menunjukkan peringkat Indonesia naik 5-6 posisi dibandingkan tahun 2018. Meskipun peringkatnya naik karena banyak negara mengalami penurunan skor drastis akibat pandemi (learning loss), skor absolut Indonesia tetap berada di bawah rata-rata negara OECD. Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan untuk dapat menyelesaikan masalah praktis adalah tantangan nyata yang harus dihadapi pendidikan saat ini (Anugraheni et al., 2025). Guru dapat meningkatkan kemampuan belajar murid dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selain itu, murid akan mendapatkan keuntungan jika mereka belajar menggunakan media yang sesuai dengan tipe dan gaya belajarnya.

Salah satu contoh tipe belajar murid dalam suatu kelas adalah bahwa sebagian besar murid lebih suka model pembelajaran visual. Maka, pilihan media pembelajaran yang lebih banyak menggunakan gambar visual akan mengurangi jumlah ceramah di kelas. Contoh media visual termasuk gambar, diagram, bagan, film, dan video. Ada juga murid yang menyukai audio, yang berarti murid lebih suka mendengarkan ceramah guru. Contoh media audio termasuk radio, ceramah guru, dan rekaman suara. Selain itu, ada juga murid yang menyukai jenis pembelajaran visual-audio, sehingga guru dapat membuat kombinasi media pembelajaran visual-audio. Dalam pembuatan media pembelajar Bahasa Indonesia maupun pelajaran selain Bahasa Indonesia, guru harus mempertimbangkan karakteristik murid, bukan hanya berdasarkan keinginan guru.

### ***Filsafat Teoritis***

Salah satu cabang filsafat yang berfokus pada ilmu pengetahuan adalah filsafat teoritis. Menurut Abidin (2021), filsafat teoritis (sering disebut filsafat spekulatif) berkaitan dengan pencarian kebenaran hakiki dan pemahaman mendalam tentang alam maujud. Secara tradisional,—khususnya dalam pandangan Aristoteles—filsafat teoritis terdiri dari tiga bidang pengetahuan utama: fisika, matematika, dan teologi (metafisika). Saat ini, bidang pengetahuan

tidak hanya mencakup fisika, matematika, dan teologi, tetapi juga dapat berkembang ke bidang pengetahuan lainnya. Pengetahuan, menurut Darsini et al. (2019), adalah hasil dari upaya manusia untuk menemukan kebenaran atau masalah, yang mendorong mereka untuk mendapatkan apa pun yang mereka inginkan.

Oleh karena itu, filsafat teoritis tidak terbatas pada bidang ilmu seperti fisika, matematika, dan teologi tetapi juga mencakup bidang lain dari ilmu pengetahuan. Jika ilmu pengetahuan dibatasi ketiga bidang tersebut maka ilmu pengetahuan tidak akan berkembang. Fadli (2021) menyatakan bahwa filsafat teoritis memiliki tujuan, yaitu ilmu pengetahuan sebagai objeknya, jika kita ingin lebih mendalam tentang subjek tersebut. Karena ilmu pengetahuan adalah subjeknya, guru harus menentukan teori apa yang akan diajarkan kepada murid sebelum mengajar. Jika guru masuk ke kelas tanpa menentukan teori apa yang akan diajarkan kepada murid, guru akan kesulitan memberikan pengetahuan kepada murid, yang mengakibatkan kebingungan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Contohnya, guru bahasa Indonesia harus menentukan CP apa yang akan diajarkan sebelum memberikan materi pelajaran kepada murid. Misalkan materi 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 materi 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. Pengetahuan dan teori lebih banyak dibahas di dalam materi ini. Selanjutnya, guru memeriksa topik yang akan diajarkan. Cara menganalisisnya dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat dirinci sebagai berikut. (1) mendefinisikan teks prosedur, (2) menentukan karakteristik teks prosedur, (3) menjelaskan struktur teks prosedur, dan (4) mempelajari unsur kebahasaan yang ada di dalam teks prosedur, seperti menggunakan kata kerja imperatif, kata teknis, konjungsi, dan pernyataan persuasif. Tujuan pembelajaran dapat disampaikan melalui media seperti infografis, presentasi PowerPoint, atau komik bergambar yang berisi percakapan yang tidak lepas dari tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran tersebut jika disederhanakan mencakup penjelasan teks prosedur, struktur teks prosedur, dan kaidah kebahasaan teks prosedur. Karena materi utama ini lebih menekankan pada praktik dan pembuatan produk daripada teori, murid cukup diberi waktu untuk mempelajarinya. Guru dapat mengurangi atau menambah teori sesuai dengan

kebutuhan murid di sekolah. Panduan dasar dengan pendekatan berbasis filsafat teori dapat membantu menentukan materi apa yang akan digunakan untuk mengajarkan materi pada murid. Power poin yang berisi materi teks prosedur, adalah media yang digunakan sesuai dengan uraian di atas. Jika power poin tidak dapat digunakan, guru dapat menggunakan media lain bisa berupa buku teks yang memuat teori yang berkaitan dengan teks prosedur.

### ***Filsafat Praktika atau Praktis***

Segala sesuatu yang berkaitan dengan cara manusia melakukan sesuatu dapat didefinisikan sebagai praktika. Menurut Hakim & Yuwono (2025), filsafat praktis adalah filsafat yang mempertanyakan bagaimana manusia harus bersikap terhadap apa yang ada. Etika adalah fokus utama dari filsafat praktis karena etika dapat mempertanyakan apa yang harus dilakukan manusia dan apa yang harus mereka lakukan. Sedangkan pendapat Kusumastuti et al. (2024) filsafat praktika dalam pendidikan, yang seringkali berakar pada aliran progresivisme, pragmatisme, atau teori behaviorisme, berfokus pada tingkah laku dan tindakan nyata murid daripada sekadar teori. Dengan mempertimbangkan kedua perspektif ini, dapat disimpulkan bahwa filsafat praktika atau praktis berkaitan dengan tindakan yang dapat dipertanggungjawabkan. Cabang filsafat ini dapat membantu guru melakukan tindakan kepada murid melalui praktik pada teori yang telah diajarkan sebelumnya secara kelompok. Selain itu, guru dapat menilai sikap murid saat bekerja dalam kelompoknya.

Sebagai ilustrasi, seorang guru mengajar materi 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." Selain menyajikan materi dalam bentuk teks, guru dapat membuat panduan praktik atau kegiatan untuk murid dengan merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran adalah (1) murid merencanakan penulisan teks prosedur; misalnya, guru dapat membantu murid membuat urutan dalam menulis teks prosedur berdasarkan strukturnya; (2) murid menulis teks prosedur dengan memperhatikan kaidah kebahasaan; dan (3) mempresentasikan hasil pekerjaan murid di depan kelas. Saat guru mengajar di kelas, tujuan pembelajaran tidak harus ditampilkan dalam media pembelajaran.

Setelah menetapkan tujuan pembelajaran, guru dapat membuat media yang disukai murid. Media ini harus ditampilkan dan digunakan guru saat proses pembelajaran di kelas. Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas dapat berupa dua hal: (1) video yang menunjukkan teknik membuat cinderamata / cara memainkan alat musik / cara membuat kerajinan tangan dari kertas, dan (2) contoh teks prosedur. Jika kondisi kelas

tidak memungkinkan penggunaan media elektronik, guru dapat menggunakan media konvensional. Salah satu contoh penggunaan media konvensional adalah guru mengajarkan murid membuat kerajinan tangan dari kertas dan mereka membuatnya bersama. Setelah pengalaman praktik membuat sesuatu berdasarkan instruksi yang diberikan oleh video atau guru yang memperagakan, murid membuat laporan dalam bentuk teks prosedur.

Pada contoh di atas, murid secara tidak langsung mengerjakan dua hal: praktik membuat sesuatu berdasarkan instruksi yang dilihat melalui video atau simulasi yang diberikan guru; dan praktik menulis laporan teks prosedur. Jika guru ingin menambahkan pengalaman tambahan selain menulis teks, mereka dapat menambahkan video blog. Misalnya, guru dapat memerintahkan murid untuk membuat video bersama kelompoknya tentang cara membuat sesuatu yang telah dikuasai murid, misalnya cara membuat layang-layang, yang kemudian dilaporkan dalam bentuk video, bukan teks.

Pada contoh paparan di atas, media yang digunakan adalah (1) video yang menunjukkan cara membuat sesuatu, seperti cara menari, memainkan alat musik, membuat minuman, membuat kerajinan tangan, membuat cinderamata, dll. Jika video tidak dapat digunakan, guru bisa menggunakan media konvensional; dan (2) selembar teks yang berisi contoh teks prosedur dengan penjelasan struktur dan kebahasaan. Teks ini dapat ditampilkan di LCD atau dibagikan kepada murid dalam bentuk media kertas.

### ***Filsafat Produktif***

Dari perspektif etimologis, produktif dapat didefinisikan sebagai seseorang yang menghasilkan produk yang inovatif, menarik, dan unik dengan menggunakan ide kreatifnya sesuai dengan kemampuan individu. Ishak (2014) menggambarkan filsafat produktif sebagai suatu pengetahuan yang membimbing dan menuntun manusia menjadi produktif melalui keterampilan tertentu. Ia juga menambahkan bahwa tujuan utama dari filsafat produktif ini adalah supaya manusia dapat menghasilkan sesuatu atau membuat produk inovatif berdasarkan kreativitas mereka. Menurut Atmaja (2020), filsafat produktif menekankan bahwa manusia harus memiliki keterampilan supaya mereka dapat membuat sesuatu yang produktif dan inovatif. Dari dua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa filsafat produktif lebih menekankan tentang kemampuan manusia untuk membuat karya yang inovatif dan produktif.

Contoh aplikatifnya adalah seorang guru yang meminta murid membuat karya kreatif berdasarkan kemampuannya. Tidak semua materi dapat menggunakan filsafat produktif, jadi masuk ke dalam kategori opsional. Misalkan materi tentang mendemonstrasikan (membacakan atau memusikalisasikan) satu puisi dari antologi puisi atau kumpulan puisi

dengan memperhatikan vokal, ekspresi, dan intonasi (tekanan dinamik dan tekanan tempo). Guru dapat memberikan puisi secara acak, dan murid akan membaca puisi dengan indah berdasarkan puisi yang diberikan guru secara acak. Situasi ini dapat digunakan sebagai acuan filsafat produktif. Guru telah memberikan contoh terlebih dahulu bagaimana membaca puisi yang indah dengan menjiwai isi puisi sebelum murid mempraktikkan membaca puisi.

Pada paparan contoh di atas, media yang digunakan adalah selebar teks yang berisi puisi. Jumlah puisi yang disiapkan dapat mencapai tiga atau sepuluh puisi, dan keanekaragaman puisi berkorelasi dengan kualitasnya. Semakin beragam semakin baik. Rekaman suara, seperti penggunaan vokal, adalah media kedua. Rekaman suara menunjukkan ekspresi dan intonasi seseorang.

#### **D. KESIMPULAN**

filsafat merupakan bagian dari kehidupan manusia dan tercermin dalam sikap sehari-hari. Filsafat bukan sekadar teori abstrak, tetapi juga dasar berpikir dan bertindak, atau falsafah hidup, yang membantu manusia menentukan nilai moral dan etika serta menangani masalah dan membuat keputusan. Mempelajari fakta-fakta tentang kehidupan manusia adalah cerminan langsung dari ilmu kehidupan, yang memberinya nilai kebijaksanaan dan kearifan. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas tidak lepas dari media pembelajaran. Media membantu menerjemahkan pesan abstrak menjadi pesan konkret, yang membuat pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami. Media sangat penting untuk pembelajaran Bahasa Indonesia karena menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran yang ingin disampaikan membuat kualitas pembelajaran jauh semakin baik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran karena guru dapat mengurangi kegiatan verbal seperti ceramah.

Ada beberapa ulasan tentang landasan penggunaan dan analisis filsafat dari pengembangan media pembelajaran, terutama media pembelajaran Bahasa Indonesia. Terdapat empat landasan penggunaan media pembelajaran, menurut Kristanto (2016), yaitu filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris. Secara filosofis, menurut Atmaja (2020), terdapat filsafat teoritis, filsafat praktikal, dan filsafat produktif.

Supaya pembelajaran menjadi lebih humanis, landasan filosofis berfungsi untuk menentukan karakteristik murid. Contohnya menentukan metode pembelajaran yang akan digunakan. Terdapat dua pendekatan yang dapat digunakan yaitu *problem-based learning* dan *project-based learning*. Dengan menggunakan landasan psikologis, materi dan media dapat

disesuaikan dengan kondisi fisik dan mental murid. Pengalaman belajar murid disesuaikan dengan materi yang diajarkan. Murid masih dapat mengikuti simulasi melalui video jika tidak memiliki pengalaman sebelumnya. Sementara landasan teknologis menentukan jenis media, seperti media digital atau konvensional. Landasan empiris menentukan jenis belajar murid, seperti kinetik, visual, dan audio. Misalkan murid yang bertipe visual akan lebih banyak menggunakan gambar atau video dalam proses pembelajaran.

Materi yang digunakan ditentukan oleh filsafat teoritis. Misalkan guru memilih topik untuk diajarkan. Filsafat Praktika mendefinisikan tindakan sebagai praktik. Sebagai contoh, murid melakukan kegiatan praktik secara kontekstual berdasarkan materi yang diajarkan guru. Dalam situasi ini, pendidik dapat mengevaluasi bagaimana murid berpartisipasi dalam kegiatan individu maupun kelompok. Filosofi Produktif membantu membuat produk inovatif. Misalnya, murid membuat karya inovasi dari praktik yang mereka lakukan dengan guru, seperti karya tulis atau video.

#### **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Abidin, M. Z. (2021). Dinamika Pemikiran Klasifikasi Ilmu dalam Khazanah Intelektual Islam Klasik. *Jurnal UIN Antasari*, 20(1), 1-14.
- Ahmadi, Anas. 2019. *Metode Penelitian Sastra*. Graniti.
- Akbar, M. F., & Firdaus, A. H. (2023). Landasan Psikologi Kurikulum. *TARBIYAH: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2, 218. <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/Published:31Desember2023><https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>
- Akmal Nur Hakim, & Adhimas Alifian Yuwono. (2025). Ruang Lingkup Etika Islam: Pemetaan Dan Peluang Kajian Akademik. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(2), 1542–1556. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i2.7147>
- Anugraheni, I., Gufron, A., & Purnomo, Y. W. (2025). The impact of realistic problem-based learning on mathematical connection abilities: evidence from elementary schools in Indonesia. *Cogent Education*, 12(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2025.2523078>
- Ardian, dkk. (2025). Desain Teknologi Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 3(1), 59–63. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Atmaja, I Made Dharma. 2020. Filsafat Ilmu Sebagai Pembentukan Karakteristik Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 10(1), 20-26. Januari 2020. <https://doi.org/10.36733/jsp.v10i1.693>

- Creswell, J. W. 2016. *Research Design, Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif, dan Campuran*. Pustaka Belajar.
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Arti. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Fadli, M. R. (2021). Hubungan Filsafat dengan Ilmu Pengetahuan dan Relevansinya Di Era Revolusi Industri 4.0 (Society 5.0). *Jurnal Filsafat*, 31(1), 130. <https://doi.org/10.22146/jf.42521>
- Hazna, Maulidya. 2020. *Hambatan Guru Terhadap Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Di Mts Yapi Pakem*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Ishak, Saidulkarnain. (2014). *Jurnalisme Modern Panduan Praktis*. PT. Elex Media Komputindo.
- Khatibah. 2011. Penelitian Kepustakaan. *Jurnal Iqra*, 05(1), 36—39. Mei 2011. UIN Sumatra Utara.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang.
- Kusumastuti, N. A., Nugroho, A. B., Fauziati, E., Haryanto, S., & Supriyoko, A. (2024). Perspektif Filsafat Progresivisme Pada Pembelajaran Informatika. *PROFICIO: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 722–730.
- 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](https://lmsspada.kemdikbud.go.id/pluginfile.php/145252/mod_resource/content/1/TM11%20Landasan%20filosofis.pdf)). Diakses, 16 Februari 2026.
- Luthfiah, N., Salminawat, S., Khadana, S. F., & Ulfa, M. (2023). Filsafat dan Kriteria Kebenaran dalam Perspektif Islam dan Barat. *At-Tajdid: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 7(1), 36–54.
- Mahmud. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. CV Pustaka.
- Maknunah, M. J. (2025). Strategi efektif dalam pendekatan belajar filsafat untuk mengembangkan pemikiran kritis. 3, 443–450.
- Maulana, I. A. (2023). *Kajian Teori Genius Loci / Spirit of Place*. *Sigma Teknika*, 6(1), 239–246.
- 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
- 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>

- 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.
- Permendikdasmen 11. 2025. Pemenuhan Beban Kerja Guru.(Online),(<https://peraturan.bpk.go.id/Details/322487/permendikdasmen-no-11-tahun-2025>). Diakses, 16 Februari 2026.
- Purnia, Dini Silvi & Tuti Alawiyah. 2020. *Metode Penelitian: Strategi Menyusun Tugas Akhir*. Graha Ilmu.
- Qadafi. (2024). Sejarah Filsafat Ilmu Pada Abad Kontemporer. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 124–132. <https://doi.org/10.61722/jirs.v1i3.536>
- Rewita, S. (2022). Konsep Dan Karakteristik Filsafat. *Journal of Social Research*, 1(4), 755–761. <https://doi.org/10.55324/josr.v1i4.74>
- Rohmah, Annisa Nidaur. 2017. Belajar dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA: Media Komunikasi Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193-210. Oktober 2017.
- Safriadi. 2016. Landasan Filosofis Dan Psikologis Dalam Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Mudarrisuna*, 6(1), 53—76. <https://doi.org/10.22373/jm.v6i1.893>
- Sapriyah. (2019). p-ISSN 2620-9047, e-ISSN 2620-9071. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol 2(no 1), 470–477.
- Sinaga, R., Firman, F., & Nurfarhanah, N. (2025). Landasan filosofis dan teknologi digital dalam memaknai nilai pendidikan di masa depan. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(1), 203–208. <https://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/view/1993%0Ahttps://ojs.daarulhuda.or.id/index.php/Socius/article/download/1993/2148>
- Suaedi. (2016). *Pengantar Filsafat Ilmu*. PT Penerbit IPB Press.
- Sudur, dkk. (2024). Filsafat Ilmu Dalam Pengembangan Ilmu Pengetahuan. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 34–47. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm>
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D Dan Penelitian Pendidikan*. Alfabeta.
- Suyatno. 2024. *Dasar-Dasar Pendidikan*. PT Bumi Aksara.
- Zed, Mestika. 2014. *Metode Penelitian Kepustakaan*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.