

PERAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBAHASA INDONESIA DI PGSD

Biya Ebi Praheto, Andayani, Muhammad Rohmadi, Nugraheni Eko Wardani

Program Studi Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia
Universitas Sebelas Maret Surakarta
biya_alfarizi@hotmail.com

Abstrak

Bahasa Indonesia memiliki peran yang penting dalam dunia pendidikan. Selain sebagai bahasa pengantar di dunia pendidikan Indonesia, bahasa Indonesia juga harus dikuasai oleh calon guru SD dalam kaitannya terhadap penguasaan keterampilan berbahasa. Bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut berkaitan satu sama lain. Melihat hal tersebut multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia sangat membantu mahasiswa untuk belajar. Dengan multimedia interaktif, mahasiswa dapat belajar tidak hanya secara teoritik namun juga praktik dengan adanya contoh di dalam multimedia interaktif. Multimedia interaktif merupakan media yang mengintegrasikan berbagai unsure seperti teks, audio, gambar, video, dan animasi sehingga akan membuat mahasiswa lebih tertarik untuk belajar bahasa Indonesia baik pembelajaran klasikal yang diajar dosen menggunakan multimedia interaktif maupun belajar secara mandiri dengan multimedia interaktif. Diharapkan dengan multimedia interaktif dapat membantu dan mempercepat mahasiswa dalam belajar terutama pada penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Keterampilan Berbahasa Indonesia, PGSD

Pendahuluan

Bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa Nasional sehingga bahasa Indonesia menjadi salah satu mata ajar wajib di lembaga pendidikan tidak terkecuali di perguruan tinggi. Bahasa Indonesia sebagai bahasa Nasional merupakan bahasa pengantar dalam pembelajaran dan digunakan mahasiswa untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulis. Sehingga hampir semua prodi di perguruan tinggi mendapatkan mata kuliah umum bahasa Indonesia.

Salah satu program studi di perguruan tinggi yang menjadikan bahasa Indonesia sebagai mata kuliah utama yaitu Program Studi PGSD (Pendidikan Guru Sekolah Dasar). Program studi tersebut mengajarkan bidang ilmu yang cukup lengkap untuk mempersiapkan calon guru SD agar berkompeten sesuai dengan mata pelajaran yang muncul di sekolah dasar. Bahasa Indonesia menjadi bagian penting dari pembelajaran di sekolah dasar, sehingga di prodi PGSD muncul beberapa mata kuliah bahasa Indonesia yang lebih mendetail konten materinya seperti keterampilan berbahasa Indonesia, bahasa Indonesia dasar, pengembangan pembelajaran bahasa Indonesia, dan lain sebagainya. Setiap Prodi PGSD di berbagai universitas

memunculkan nama mata kuliah bahasa Indonesia yang berbeda namun memiliki esensi yang sama berkaitan dengan penguasaan keterampilan berbahasa Indonesia.

Mata kuliah pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia mengajarkan empat aspek keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam pembelajarannya tidak hanya mengajarkan teori, akan tetapi juga mahasiswa dituntut langsung untuk berpraktik menggunakan bahasa Indonesia sesuai dengan empat aspek keterampilan berbahasa. Pembelajaran keterampilan bahasa Indonesia di Prodi PGSD memiliki kendala dalam pembelajarannya baik dari faktor internal maupun faktor eksternal. Baik dari faktor internal maupun eksternal secara keseluruhan pembelajaran yang dilakukan dosen masih monoton hanya menggunakan media power point yang penuh dengan teks. Hal tersebut membuat mahasiswa tidak termotivasi serta sebagian besar hanya pesan kognitif yang dapat tersampaikan. Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia tidak hanya mengutamakan pemahaman kognitif, akan tetapi kemampuan mahasiswa untuk terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Melihat hal tersebut dibutuhkan suatu media yang interaktif tidak hanya menampilkan pesan kognitif saja tetapi juga menuntut mahasiswa untuk secara aktif berpraktik belajar berbahasa Indonesia. Multimedia interaktif tersebut memuat seluruh aspek keterampilan berbahasa baik dalam tataran materi kognitif maupun praktik. Multimedia interaktif memadukan berbagai hal seperti teks, gambar, video, animasi, dan audio. Penerapan media interaktif tidak lepas dari penerapan teknologi dalam pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan penelitian yang dilakukan oleh Alias, dkk. (2015) berjudul *The Potential of Video Game in Malay Language Learning for Foreign Students in A Public Higher Education Institution*. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa *video game* sangat efektif dan potensial digunakan dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa melayu. Penelitian lain dilakukan oleh Kassim (2013) dengan judul penelitian *The Relationship Between Learning Styles, Creative Thinking Performance and Multimedia Learning Materials*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa perangkat multimedia membuat siswa lebih aktif.

Melihat hal tersebut multimedia interaktif akan berperan penting dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia. Multimedia interaktif tersebut diharapkan mampu memperbaiki kualitas pembelajaran baik hasil maupun prosesnya. Selain itu, multimedia interaktif dapat digunakan mahasiswa secara mandiri untuk belajar.

Pembelajaran Keterampilan Bahasa Indonesia di PGSD

“Terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut saling terkait antara yang satu dengan yang lain” (Saddhono & Slamet, 2014: 5). Nurjamal dkk (2014: 2) juga menyebutkan bahwa “keempat aspek keterampilan berbahasa pada kenyataannya berkaitan erat satu sama lain.” “Artinya, aspek yang satu berhubungan erat dan memerlukan keterlibatan aspek yang lain.” Hubungan keempat aspek tersebut disebut dengan catur tunggal atau empat berserangkai keterampilan berbahasa karena “aspek yang satu dengan yang lainnya berkaitan erat, saling bergantung, saling berhubungan-menentukan, tidak dapat dipisahkan,” (Nurjamal dkk, 2014: 2)

Menyimak dan berbicara merupakan kegiatan komunikasi langsung dua arah. Menyimak bersifat reseptif, sedangkan berbicara bersifat produktif. Sedangkan membaca dan menulis merupakan aktivitas berbahasa tulis. Menulis adalah kegiatan berbahasa yang bersifat produktif, sedangkan membaca adalah kegiatan yang bersifat reseptif. Terkait dengan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia di Prodi

PGSD juga berkaitan dengan empat aspek keterampilan berbahasa yang disesuaikan dengan kompetensi mereka yang nantinya akan menjadi guru SD. Materi-materi keterampilan berbahasa dikaitkan dengan materi pembelajaran di sekolah dasar, akan tetapi tidak mengurangi esensi keterampilan yang harus dikuasai. Dalam pembelajaran mahasiswa dituntut untuk dapat terampil menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut diajarkan baik dalam hal pengetahuan kognitif maupun praktik langsung yang dilakukan oleh mahasiswa. Dengan praktik secara langsung mahasiswa akan lebih mudah untuk memahami materi dan berkompentensi terhadap keterampilan berbahasa Indonesia.

Multimedia Interaktif

“Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu” (Munir, 2012: 2). Oleh sebab itu, “multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media yang berupa teks, gambar, grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital atau komputerisasi serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik” (Munir, 2012: 2). Selain itu, Mayer (2009: 3) mendefinisikan multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata yang dimaksud merupakan materi yang disajikan dalam bentuk verba, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucap. Kemudian yang dimaksud dengan gambar adalah materi yang disajikan dalam bentuk gambar.

Senada dengan hal tersebut, Munir dan Zaman juga mendefinisikan multimedia sebagai keterpaduan diantara berbagai media teks, gambar, video, dan animasi dalam satu media digital yang mempunyai kemampuan untuk interaktif, umpan balik dan informasi dengan cara yang non linear (Munir, 2012: 2). Berkaitan dengan istilah interaktif, Daryanto (2013: 51) menyebutkan bahwa multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Beberapa contoh multimedia interaktif adalah aplikasi game, pembelajaran interaktif, dan lain-lain. Jika dikaitkan dengan pembelajaran, maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

Peran Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia di PGSD

Multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia memadukan berbagai unsur, seperti teks, gambar, video, animasi, dan audio. Terkait dengan konten yang akan dimuat berkaitan dengan materi kognitif ataupun materi teori tentang menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu di dalam multimedia interaktif tersebut akan memuat contoh serta praktik yang harus dilakukan pengguna beserta evaluasi setiap sub pokok materi. Multimedia tersebut akan membantu dosen dalam pengajaran sekaligus dapat digunakan mahasiswa secara mandiri untuk belajar. Dengan penggunaan multimedia interaktif mampu membuat kualitas pembelajaran baik proses maupun hasil menjadi lebih baik.

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indera dan menarik perhatian serta minat. Selain itu, multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran. “Sebagaimana diketahui dari penelitian teknologi komputer bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus” (Munir, 2012: 6).

Efektivitas multimedia dapat dilihat dalam beberapa kelebihan multimedia antara lain: 1) Penggunaan beberapa media dalam penyampaian informasi, serta kemampuan untuk mengakses informasi secara up to date dan memberikan informasi lebih dalam dan lebih banyak; 2) bersifat multi sensorik karena banyak merangsang indera, sehingga dapat mengarah ke perhatian dan tingkat retensi yang baik sekaligus menarik perhatian dan minat; 3) media merupakan alternatif dalam menyampaikan pesan dengan diperkuat teks, suara, gambar, video dan animasi; 4) meningkatkan kualitas penyampaian informasi; 5) bersifat interaktif menciptakan hubungan dua arah diantara pengguna multimedia. Daryanto (2013: 52)

Daryanto (2013: 52) juga menyebutkan “secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.” Kemudian Anitah (2009: 57) menyebutkan bahwa “tujuan penggunaan multimedia dalam pendidikan adalah untuk melibatkan pebelajar dalam pengalaman multi sensori untuk meningkatkan kegiatan belajar.”

Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang tidak hanya menuntut siswa untuk memahami materi secara kognitif akan tetapi juga dituntut untuk terampil berbahasa Indonesia, maka multimedia interaktif sangat berperan penting dalam pembelajaran. Melihat efektifitas dan manfaat multimedia di atas, menjadikan multimedia interaktif sangat membantu mahasiswa dalam menguasai materi sekaligus memotivasi mahasiswa untuk belajar. Dengan multimedia interaktif pesan yang berupa materi pembelajaran lebih mudah untuk disampaikan dan diterima oleh mahasiswa. Melihat hal tersebut, multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

Simpulan

Bahasa Indonesia memiliki empat aspek keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat aspek tersebut berkaitan satu sama lain. Melihat hal tersebut multimedia interaktif sebagai media dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia sangat membantu mahasiswa untuk belajar. Multimedia interaktif memadukan berbagai unsur seperti teks, suara, animasi, video, dan gambar. Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia yang tidak hanya menuntut siswa untuk memahami materi secara kognitif akan tetapi juga dituntut untuk terampil berbahasa Indonesia, maka multimedia interaktif sangat berperan penting dalam pembelajaran. Melihat efektifitas dan manfaat multimedia, menjadikan multimedia interaktif sangat membantu mahasiswa dalam menguasai materi sekaligus memotivasi mahasiswa untuk belajar. Dengan multimedia interaktif pesan yang berupa materi pembelajaran lebih mudah untuk disampaikan dan diterima oleh mahasiswa. Melihat hal tersebut, multimedia interaktif mampu meningkatkan kualitas proses maupun hasil dalam pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia.

Referensi

- Anitah, Sri. 2008. *Media Pembelajaran*. Surakarta: UNS Press
- Alias, Norlidah, dkk. 2015. The Potential of Video Game in Malay Language Learning for Foreign Students in A Public Higher Education Institution. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 176 (2015) 1020 – 1027
- Daryanto. 2013. *Inovasi Pembelajaran Efektif*. Bandung: Yrama Widya
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: pustaka Pelajar
- Munir. 2012. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Nurjamal, dkk. 2014. *Terampil Berbahasa: Penuntun Perkuliahan Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta
- Saddhono, Kundharu & Slamet. 2014. *Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia: Teori dan Aplikasi Edisi 2*. Yogyakarta: Graha Ilmu