

PENTINGNYA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BAHASA INGGRIS BERBASIS MULTIMEDIA

Imam Mudofir

Program Studi Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektro
Politeknik Negeri Malang

Abstract

The need of mastery English as international language is felt in any fields of life. Therefore, it is considered by Indonesia government by making a decision that English is one of the foreign language subjects is taught in the schools. The problem is English instruction in Indonesia is not successful yet. One of the reasons is caused by lacking of English material based on multimedia in English teaching process. It is needed an English material development in the field of instructional technology which has a purpose of teaching and learning process will be effective and appeal which gives a high motivation for the students to study English. The development of English material by following steps namely define the types instructional multimedia, define the theme of material, arrange the storyboard, use the analyse, imitate, and modification technique, and memorize three receipts of success story. Therefore, there is an integration between the development of English material and multimedia.

Keywords: Materials, Multimedia, the Material Development

Abstrak

Kebutuhan penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional semakin dirasakan di berbagai bidang kehidupan. Permasalahan yang ada adalah pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia sering dianggap tidak berhasil yang disebabkan salah satunya adalah kurangnya bahan ajar berbasis multimedia dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang berbasis multimedia yang ada hubungannya dengan ranah pengembangan teknologi pembelajaran yang bertujuan adanya proses pembelajaran yang menarik yang meningkatkan semangat mahasiswa belajar bahasa Inggris. Pengembangan bahan ajar bahasa Inggris multimedia mengikuti beberapa langkah-langkah yaitu tentukan jenis multimedia pembelajaran, tentukan tema materi ajar, susun alur cerita (storyboard), gunakan teknik amati tiru modifikasi (ATM), tetapkan target, ingat terus tiga resep dari success story. Dari pengembangan bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia tersebut terjadi adanya integrasi pengajaran bahasa Inggris dan multimedia.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Multimedia, dan Pengembangan Bahan Ajar

I. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris adalah bahasa internasional yang dominan dalam komunikasi, bisnis, dunia akademik, ilmu pengetahuan dan teknologi, penerbangan, hiburan, diplomasi, dan internet. Situs resmi Wikipedia memperkirakan bahwa saat ini 1,9 miliar manusia, hampir sepertiga dari jumlah penduduk dunia, mempunyai kemampuan dasar berbahasa Inggris. Dari jumlah tersebut, 354 juta manusia menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pertama, antara 150 juta – 1,5 miliar menjadikannya sebagai bahasa kedua, dan 600 juta orang menggunakannya dengan ratusan dialek yang berbeda. Di seluruh dunia, bahasa Inggris dipakai sebagai bahasa pertama, bahasa resmi, bahasa kedua, dan bahasa asing. Ia menjadi bahasa resmi PBB sejak pendiriannya pada tahun 1945 (*Wikipedia Free Encyclopedia, online*).

Di era modern ini, kebutuhan penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional semakin dirasakan di berbagai bidang kehidupan. Perusahaan-perusahaan besar memasang iklan lowongan pekerjaan dengan mencantumkan kemampuan berbahasa Inggris sebagai salah satu persyaratan utama dalam merekrut karyawan baru. Selain itu, dalam pergaulan baik dalam lingkungan kerja maupun pergaulan sosial, sering kita jumpai anak-anak muda berbicara dalam bahasa Inggris, setidaknya satu dua kata atau penggalan frasa untuk menonjolkan gaya hidup modern mereka. Demikian juga di dunia akademik, sebagian besar referensi akademik berupa buku, jurnal, artikel, dan makalah yang ada di perpustakaan dan di internet menggunakan bahasa Inggris.

Pentingnya penguasaan bahasa Inggris telah lama disadari oleh pemerintah Indonesia terbukti dengan menjadikan bahasa asing tersebut sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah umum. Bahkan bahasa Inggris telah diajarkan di sekolah-sekolah di Indonesia

sejak awal kemerdekaan republik ini (Jazadi, 2003; Rachmajanti, 2004). Di tingkat pendidikan dasar, bahasa Inggris menjadi muatan lokal di SD sejak 1994 berdasarkan SK Mendikbud No. 017/I.13/M.Kpts/1994 tanggal 2 Februari 1994. Di tingkat sekolah menengah, bahasa Inggris menjadi mata pelajaran bahasa asing pertama yang diajarkan setelah terbitnya SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 096/1967 (Rachmajanti, 2004:6). Di tingkat perguruan tinggi, bahasa Inggris menjadi mata kuliah wajib bahkan beberapa perguruan tinggi menjadikan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar dalam pembelajaran di kelas.

Pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia sering dianggap tidak berhasil. Ketidakterhasilan pengajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah umum di Indonesia terkait dengan beberapa isu seperti konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing, fasilitas yang kurang mendukung terciptanya pengajaran yang efektif, pengajar yang kurang berkompeten, jumlah siswa yang besar dalam satu kelas, dan bahan ajar yang kurang memadai baik jumlah maupun mutunya.

Konteks pengajaran bahasa Inggris di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari peran bahasa itu yang lebih sebagai bahasa asing daripada bahasa kedua. Dalam konteks bahasa Inggris sebagai bahasa asing, siswa biasanya belajar dalam motivasi intrinsik yang rendah dan bahasa Inggris dipersepsikan tidak relevan dengan kebutuhan belajar siswa karena bahasa itu bukan merupakan bagian dari kehidupan mereka sehari-hari. Dalam konteks pembelajaran di sekolah-sekolah umum biasanya siswa belajar dalam kelas besar yang terdiri dari 40-50 siswa dalam satu kelas dengan jumlah jam pelajaran yang terbatas. Di lain pihak, dalam setting bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, siswa memiliki motivasi intrinsik yang tinggi karena bahasa Inggris relevan dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan

hidup berada dalam lingkungan bahasa kedua, siswa mempunyai kesempatan yang besar untuk menggunakan bahasa itu baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun untuk tujuan profesional seperti mencari penghasilan. Walaupun pemakaian bahasa Inggris baik lisan maupun tulisan di Indonesia saat ini semakin meningkat seperti yang termuat di media cetak dan elektronik, namun posisi bahasa itu tetaplah belum bergeser dari bahasa asing menjadi bahasa kedua.

Metode pengajaran bahasa Inggris di sekolah-sekolah umum yang kurang efektif juga menjadi faktor ketidakberhasilan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia. Adi (1999) dan Lie (2004) mengatakan bahwa metode pengajaran lebih menekankan pada aspek tentang bahasa (*about the language*) daripada bagaimana memakai bahasa itu sebagai alat komunikasi. Dalam tulisan Artsiyanti (2002), disebutkan bahwa masalah-masalah yang menghambat siswa belajar bahasa Inggris di antaranya adalah jarang guru berbicara dengan Bahasa Inggris di dalam kelas, pelajaran terlalu menekankan pada tata bahasa dan bukan pada percakapan, dan siswa tidak mengetahui kapan struktur bahasa yang mereka pelajari harus digunakan dan bagaimana menerapkannya dalam percakapan sehari-hari.

Kualitas sebagian besar pengajar bahasa Inggris yang rendah adalah faktor yang bisa dianggap sebagai penyebab ketidakberhasilan pengajaran bahasa Inggris di Indonesia. Hasil survei Huda (1999 : 101) menyatakan bahwa pada tahun 1990, 37% pengajar mata pelajaran bahasa Inggris hanya mempunyai ijazah SMA dan sederajat dan tidak mempunyai pengalaman pelatihan pengajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau *English as a Foreign Language (EFL)*. Hampir 10 tahun setelah survei Huda, yaitu pada tahun 1999, kualitas guru bahasa Inggris di Indonesia masih belum menunjukkan peningkatan berarti. Data dari seleksi calon guru Depdiknas

tahun 1999, dari 7.558 calon guru bahasa Inggris, ketika dites bahasa Inggris rata-rata skornya hanya 37,57 (Jazadi 2008: 146).

Selain kualitas guru, Degeng (1990) mengemukakan tentang kualitas buku teks yang mengatakan bahwa buku-buku teks yang diterbitkan untuk dipakai di lembaga pendidikan penyusunannya seringkali tanpa mempertimbangkan struktur isi bidang studi untuk keperluan belajar. Isi buku teks tersebut lebih banyak menggunakan pendekatan disiplin, bukan pendekatan metodologi pembelajaran, sehingga tidak ada kaitan antar bab, atau bab yang lebih rinci.

Disamping itu juga, kekurangan bahan ajar berbantuan multimedia untuk mendukung keterampilan *listening* dalam buku ajar di atas kurang sesuai dengan apa yang digariskan dalam kurikulum yang ada saat ini yaitu Kurikulum 2004 atau yang dikenal sebagai Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK 2004) dan Peraturan Menteri Nomor 22 tahun 2006 tentang Standard Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah atau yang dikenal sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006). Kemampuan berkomunikasi meliputi mendengarkan (*listening*), berbicara (*speaking*), membaca (*reading*), dan menulis (*writing*). Kurikulum tersebut memuat kompetensi dasar mendengarkan (*listening*) yang bertujuan agar siswa memahami wacana transaksional dan interpersonal ringan (misalnya; mengenalkan diri, membeli buku, instruksi guru, memberi reaksi spontan) serta monolog lisan pendek terutama yang berbentuk naratif, deskriptif dan *recount* sederhana. Sementara KTSP (2006) memuat standard kompetensi dasar mendengarkan (*listening*) yang menyatakan bahwa siswa diharapkan mampu memahami makna dalam percakapan transaksional dan interpersonal sangat sederhana untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat. Dengan demikian kedua kurikulum tersebut menempatkan

keterampilan *listening* sebagai kompetensi dasar yang perlu dicapai siswa.

II. KAJIAN PUSTAKA

Mengenai pentingnya peran *listening* dalam proses pembelajaran bahasa khususnya bahasa asing, Murcia mengatakan:

“No other type of language input is as easy to process as spoken language, received through listening. At the beginning of language study, before students have learned to read well, it is by listening that they can have the most direct connection to meaning in the new language” (Murcia, 2002: 87).

Dengan kata lain, dalam pembelajaran bahasa, input bahasa yang paling mudah untuk diproses adalah input yang diterima melalui proses *listening*. Pada awal proses pembelajaran, sebelum siswa belajar membaca dengan baik, adalah *listening* yang merupakan keterampilan yang paling mempunyai kedekatan hubungan dengan makna dalam bahasa baru yang dipelajari. Dunkel menambahkan bahwa beberapa teori pemerolehan bahasa kedua dan asing seperti *information processing model*, *monitor model*, *the intake model*, dan *the interaction model*, kesemuanya menggarisbawahi pentingnya peran *listening* dalam proses perkembangan bahasa seseorang khususnya pada tahap-tahap awal pemerolehan dan pembelajaran bahasa asing dan kedua. Lebih lanjut Dunkel menyatakan:

“... current theories of second language acquisition such as information processing model (Mclaughli, Rossman, & McCleod, 1983), monitor model (Krashen, 1977), the intake model (Chaudron, 1985), the interaction model (Hatch, 1983), all emphasize the key roles listening plays in the development of a learner’s second/foreign language, particularly at the beginning stages of language development” (Dunkel, 1993: 265).

Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Asing

Bahan ajar adalah salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran bahasa asing disamping komponen lain seperti pengajar, mahasiswa, metode pengajaran, dan penilaian. Bahan ajar memberikan input bahasa yang diperlukan dalam proses pembelajaran kepada mahasiswa.

Bahan ajar juga diarahkan pada bagaimana mahasiswa belajar, bagaimana mereka dapat meningkatkan keterampilan berbahasa mereka, dan bagaimana mereka dapat memperoleh pengalaman belajar. Tomlinson (1998: xi) mendefinisikan bahan ajar sebagai ‘*anything which is used to help to teach language to learners*’, atau segala sesuatu yang digunakan untuk membantu mengajar mahasiswa bahasa. Ditambahkannya bahwa bahan ajar dapat berupa buku teks, LKS, kaset audio atau video, *handout*, guntingan koran atau majalah, atau sebuah paragraf yang ditulis di papan.

Bahan ajar harus disusun adaptif terhadap tingkat keterampilan bahasa mahasiswa sekaligus memberikan kepada mahasiswa ruang untuk hubungan antar mahasiswa dan mahasiswa dengan pengajar (Tomlinson, 1999). Graves (2000) menambahkan bahwa bahan ajar haruslah menampilkan bahan otentik (*authentic materials*) yang memungkinkan mahasiswa menggunakan bahasa itu seperti pemakaian bahasa itu dalam konteks di luar kelas atau dunia nyata. Bahan ajar bahasa mempunyai dua tujuan yaitu: pertama, bahan ajar memberikan informasi dan data tentang bahasa yang dipelajari; dan kedua, bahan ajar menyajikan data konteks sosial budaya bahasa tersebut (Vale, dkk. 1991 : 67).

Vale, Scarino, dan McKay (1991 : 69-70) menekankan pentingnya akan beberapa pertimbangan dalam menyusun bahan ajar bahasa. Keempat pertimbangan tersebut adalah sebagai berikut.

a) Pertama, pertimbangan karakter mahasiswa. Pertimbangan ini

berhubungan isu-isu seperti kesesuaian tingkat kesulitan bahan ajar dengan tingkat keterampilan berbahasa mahasiswa, bagaimana bahan ajar dapat menantang mahasiswa tanpa membuat mereka frustrasi, dan bagaimana bahan ajar dapat mengakomodasi kebutuhan dan ketertarikan mahasiswa.

- b) Kedua, pertimbangan yang berkaitan dengan tujuan disusunnya bahan ajar tersebut. Pertimbangan ini menyangkut bagaimana bahan ajar mendukung pemakaian bahasa dalam komunikasi, bagaimana bahan ajar meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa tentang konteks pemakaian bahasa dalam budaya bahasa itu, dan bagaimana bahan ajar mendukung mahasiswa untuk bertanggung jawab atas belajarnya sendiri.
- c) Ketiga, pertimbangan kebutuhan dan ketertarikan pengajar (*teacher's needs and preferences consideration*). Pertimbangan ini berhubungan dengan isu bagaimana bahan ajar dapat mengeksplorasi dan bukan membatasi keahlian pengajar.
- d) Keempat, pertimbangan praktis dan umum (*practicalities and general considerations*). Pertimbangan ini berhubungan dengan kriteria seperti: bahan ajar harus mempunyai tampilan yang imajinatif dan menarik, ekonomis dari segi pemanfaatan waktu pemakaiannya, dan harus memungkinkan semua mahasiswa dapat aktif terlibat dalam pemakaiannya.

Karakteristik Bahan Ajar Pembelajaran Bahasa Asing

Tomlinson (1998) mengatakan bahwa bahan ajar bahasa asing harus memenuhi beberapa kriteria diantaranya; (1) membantu mahasiswa merasa nyaman dan menumbuhkan rasa percaya diri; dan (2) memberikan mahasiswa kesempatan menggunakan bahasa yang dipelajari untuk tujuan komunikasi; (3) dipandang berguna

dan relevan oleh siswa; (4) mempertimbangkan perbedaan gaya belajar siswa; dan (5) tidak terlalu bergantung pada latihan yang terkendali.

Lebih lanjut, berikut ini adalah kriteria bahan ajar bahasa asing yang efektif yang disarikan dari beberapa referensi.

1. Bahan ajar harus membantu mahasiswa merasa nyaman

Mayoritas ahli setuju bahwa mahasiswa bahasa akan memperoleh manfaat belajar dari perasaan nyaman dan rileks. Mereka akan kehilangan kesempatan belajar bahasa jika mereka merasa khawatir, tidak nyaman, atau tegang. Jadi isi bahan ajar berdasarkan apa yang dirasa menarik, menantang, dan memotivasi bagi mahasiswa. Bahan ajar dapat membantu mahasiswa merasa nyaman dengan beberapa cara seperti: desain bahan ajar dengan ruang kosong putih yang lebih banyak dan bukan bahan ajar yang menempatkan berbagai aktifitas yang menyatu dalam satu halaman; menampilkan visual menarik seperti gambar penuh warna yang bervariasi dan tema yang menawarkan mahasiswa belajar sesuatu yang baru; dan bahan ajar yang mengambil topik bahasan dari berbagai sumber berbeda (Tomlinson, 1998 : 8-9).

2. Bahan ajar harus sesuai dengan tingkat keterampilan berbahasa mahasiswa

Bahan ajar yang sesuai dengan tingkat keterampilan berbahasa mahasiswa adalah yang sedikit diatas tingkat keterampilan mahasiswa sebelumnya (*slightly above*). Bahan ajar dengan tingkat kesulitan seperti itu akan memungkinkan mahasiswa belajar tata bahasa, percakapan dan kosa kata baru.

3. Bahan ajar harus mendorong terjadinya komunikasi

Terciptanya komunikasi dapat didukung dengan bahan ajar yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan interaksi komunikatif dengan pengajar dan antar mahasiswa dalam wacana yang bervariasi baik dari yang

direncanakan maupun yang tidak (Tomlinson, 1998 : 15). Interaksi komunikatif ini dapat dicapai dengan bahan ajar yang menyediakan cukup aktivitas percakapan seperti memberikan salam, meminjam barang, memohon seseorang melakukan sesuatu, atau latihan mengisi gap yang mempersyaratkan mahasiswa memperagakannya dengan cara bekerja dengan pengajar, teman, atau sendiri (Vale 1988 : 67). Bahan ajar yang dikembangkan dalam pengembangan ini telah memenuhi kriteria ini dengan cukup tersedianya kesempatan bagi mahasiswa untuk menggunakan bahasa Inggris secara aktif dalam komunikasi. Kesempatan tersebut berupa latihan mendemonstrasikan percakapan secara berpasangan dan berkelompok baik dengan menggunakan naskah percakapan yang ada dalam bahan ajar maupun percakapan yang didasarkan pada situasi yang dijelaskan dalam bahan ajar tersebut.

4. Bahan ajar harus sesuai dengan tujuan pembelajaran

Tujuan instruksional khusus harus dinyatakan dengan jelas sesuai dengan tujuan umum pembelajaran. Tujuan umum pembelajaran haruslah menentukan isi bahan ajar (*materials' course content*). Dalam pembelajaran bahasa, tujuan pembelajaran harus dinyatakan dalam terminologi komunikatif seperti: *talking about oneself as an individual, using expression of apologizing*, atau *introducing someone* sehingga aktifitas belajar secara nyata diarahkan agar mahasiswa mempunyai kesempatan untuk menggunakan bahasa asing tersebut sebagai alat komunikasi.

5. Bahan ajar harus mampu memperhatikan kebutuhan belajar siswa (*keep the students' learning needs in mind*)

Prinsip ini mempersyaratkan siswa hanya belajar satu item baru dalam satu waktu. Unit-unit pembelajaran dalam bahan ajar harus berhubungan satu dengan yang

lain agar siswa dapat menghubungkan satu informasi bahasa baru dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya, sekaligus membangun pengetahuannya dengan cara menambah pengetahuan baru itu ke dalam pengetahuan sebelumnya.

6. Bahan ajar harus menyediakan perintah yang jelas

Perintah untuk mengerjakan aktifitas dalam bahan ajar harus dinyatakan dengan tegas, singkat, lengkap, dan jelas. Baik guru maupun siswa harus mampu memahami apa yang diharapkan di tiap-tiap bab dan masing-masing aktifitasnya.

7. Bahan ajar harus mendukung belajar

Secara umum bahan ajar mempunyai peran untuk mendukung pembelajaran dan belajar bahasa (Vale, dkk. 1988 : 67). Kriteria ini menuntut bahan ajar untuk menyediakan daftar kosa kata, latihan yang relevan dengan isi, ringkasan, alat peraga visual, dan lain sebagainya.

8. Bahan ajar harus menyediakan tugas otentik (*authentic tasks*)

Salah satu kriteria bahan ajar yang efektif adalah *authenticity* yang memungkinkan siswa menggunakan bahasa yang mereka pelajari dapat bermakna seperti bahasa yang digunakan di dunia nyata di luar kelas. Kriteria ini mempersyaratkan bahan ajar untuk menyediakan materi yang berasal dari artikel koran, majalah, percakapan telepon, surat pribadi, atau iklan yang bukan ditujukan untuk tujuan pengajaran.

Multimedia dalam Ranah Pengembangan Teknologi Pembelajaran

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat bernavigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game (Haughey, 2005).

Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem *e-learning*

Yang menjadi pertanyaan kita adalah bagaimana pengajar menggunakan produk-produk pendidikan termasuk media berbasis obyek pembelajaran pendidikan dan sikap mereka terhadap pembelajaran yang berpusat pada siswa, dan masalah berbasis pembelajaran yang meningkatkan kualitas pelatihan pengajar.

Menurut penelitian yang dilakukan dengan subyek 87 siswa. Penelitian dengan menggunakan studi kasus dengan teori *Problem Based Learning (PBL)* yang menggunakan data kuantitatif dan kualitatif pada pengalaman pengajar menggunakan multimedia dan wawancara. Hasilnya adalah 70% responden telah mempunyai pengalaman PBL. 45% responden pernah diajari PBL. Berdasarkan questioner menunjukkan bahwa 50% responden menyatakan bahwa *video triggers* realistik, membantu untuk mengintegrasikan pembelajaran. Berdasarkan interview bahwa PBL telah digunakan di Hongkong dan adanya kebutuhan waktu yang digunakan untuk PBL.

Sehingga hasil dari investigasi menunjukkan bahwa *Problem Based Learning* yang dilengkapi dengan media sebagai alat otentik bagi pengajar untuk mempersiapkan sebelum pengajaran untuk mendapatkan pengetahuan yang didapatkan sebelum praktek mengajar karena otentik kasus untuk membantu siswa dan pengajar untuk menjembatani teori dan praktek.

Sehingga pembelajaran yang berpusat pada siswa seharusnya diterapkan dengan menggunakan multimedia sebagai alat

otentik dalam proses belajar dan mengajar. (Chamber, 2005)

Pengembangan Multimedia

Majunya teknologi informasi merupakan suatu perkembangan yang memberikan akses terhadap perubahan kehidupan masyarakat. Dunia informasi menjadi salah satu wilayah yang berkembang pesat dan banyak mempengaruhi peradaban masyarakat. Radio, Televisi, DVD, VCD merupakan salah satu perangkat elektronik yang menjadi bagian dari perabot rumahtangga. Selain berfungsi informatif, media teknologi tersebut merupakan salah satu media entertainment yang memberikan pilihan hiburan menyegarkan

Akibat kemajuan media teknologi informasi, kehidupan masyarakat memasuki zone rekreatif (hiburan). Tidak dapat dibayangkan, ketika media televisi telah menjadi salah satu media yang menyediakan diri selama 24 jam untuk memberikan hiburan di tengah-tengah keluarga. Setiap sajian acara yang ditayangkan, senantiasa dikemas dalam unsur hiburan. Bukan hanya tayangan sinetron, iklan, bahkan pemberitaan (news) tak lepas dari unsur hiburan. Bagaimana berita kriminal dan mistik menjadi salah satu tayangan di berbagai stasiun televisi yang mampu menghipnotis pemirsa untuk tetap bertahan di hadapan layar televisi.

Hadirnya teknologi media audiovisual, telah menciptakan budaya masyarakat rekreatif dan konsumtif. Masyarakat memiliki banyak pilihan untuk menghibur diri dan membuang kesumpekan hidup yang makin menjepit. Kondisi perubahan peradaban tersebut, telah pula menjadi pemicu terhadap upaya perubahan sistem pembelajaran di sekolah. Upaya untuk melepaskan diri dari kungkungan pembelajaran konvensional yang memaksa anak untuk mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, dan membosankan, sehingga meminjam ungkapan Paulo Fraire, sekolah tak lebih merupakan bangunan tembok

penjara yang menghukum penghuninya untuk mengikuti (memaksa) menerima segenap ajaran yang berkubang di dalamnya.

Kehidupan lembaga persekolahan yang semakin teralinesi dari kultur masyarakat yang kian dinamis, sehingga sampai pada taraf asuntif, matinya nilai-nilai pendidikan.

Kondisi sekolah, senantiasa dituntut untuk terus-menerus mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat, sehingga sekolah yang tetap berkuat pada instruksional kurikulum hanya akan membuat peserta didik gagap melihat realitas yang mengepungnya.

Kehadiran teknologi multimedia, bukan lagi menjadi barang mewah, karena harganya bisa dijangkau oleh segenap lapisan masyarakat untuk memiliki dan menikmatinya. Artinya, sekolah sebagai lembaga pendidikan harus mampu untuk memiliki teknologi tersebut sehingga bisa menjadikannya sebagai media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu mengembangkan kecakapan personal secara optimal, baik kecakapan, kognitif, afektif, psikomotorik, emosional dan spiritualnya. Hal ini amat memungkinkan, ketika ruang belajar di luar gedung sekolah, telah menghasilkan berbagai produk audiovisual yang bernilai- edukatif, mulai dari mata pelajaran yang yang disajikan dalam bentuk quiz, ataupun dalam bentuk penceritaan dan berbagai permainan yang memukau.

Pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual akan meningkatkan kemampuan belajar secara efektif akan dicapai apabila terpenuhi persyaratan berikut.

(1) Guru mengenal keunggulan dan kelemahan dari setiap media teknologi yang dipergunakan. Penggunaan teknologi auditif bukan berarti lebih buruk daripada media audiovisual, karena ada beberapa materi pembelajaran yang akan lebih baik

ditayangkan dengan mempergunakan teknologi auditif untuk merangsang imajinasi siswa, dan melatih kepekaan pendengaran

(2) Menentukan pilihan materi yang akan ditayangkan, apakah sesuai dengan penggunaan media auditif, visual, atau audiovisual. Misalnya untuk melatih kepekaan siswa dalam memahami percakapan bahasa Inggris, akan lebih baik kalau dipergunakan media auditif, sementara untuk mengetahui ragam budaya masyarakat berbagai bangsa tentu lebih relevan dengan mempergunakan tayangan audiovisual.

(3) Menyiapkan skenario tayangan, tentu berbeda dengan satuan pelajaran, karena disini menyangkut terhadap model tayangan yang akan disajikan sehingga menjadi menarik, nantinya akan mampu mengembangkan berbagai aspek kemampuan (potensi) dalam diri siswa.. Tidak kalah pentingnya, adalah bagaimana membuat anak tetap fokus kepada tayangan yang disajikan, dan mengukur apa yang telah dilakukan siswa dengan

(4) menyiapkan lembar tugas atau quiz yang harus dikerjakan siswa ketika menyaksikan tayangan pembelajaran

Upaya membuat anak betah belajar disekolah dengan memanfaatkan teknologi multimedia, merupakan kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan dengan berbagai tugas dan ancaman yang justru mengkooptasi kemampuan atau potensi dalam diri siswa. Untuk itu, peran serta masyarakat dan orangtua, komite sekolah merupakan partner yang dapat merencanakan dan memajukan sekolah.

Pemanfaatan teknologi merupakan kebutuhan mutlak dalam dunia pendidikan (persekolahan) sehingga sekolah benar-benar menjadi ruang belajar dan tempat siswa mengembangkan kemampuannya secara optimal, dan nantinya mampu berinteraksi ke tanmgah-tengah masyarakatnya. Lulusan sekolah yang

mampu menjadi bagian intergaral peradaban masyarakatnya. Suatu keinginan yang tidak mudah, apabila sekolah-sekolah yang ada tidak tanggap untuk melakukan perubahan. Sejarah persekolahan di Indonesia telah mencatat, bahwa upaya-upaya perubahan yang dilakukan pemerintah untuk melakukan pengembangan terhadap kurikulum sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, juga pengembangan terhadap berbagai metode dan proses pembelajaran yang menarik untuk memancing dan memicu perkembangan kreatif siswa pada akhirnya kembali kepada titik awal; betapa sulitnya perubahan itu?

Setidaknya dengan akan diberlakukannya kurikulum 2004 (KBK), pembelajaran di sekolah akan menjadi sangat variatif, rekreatif, dan tentu kontekstual. Jika murid tidak mampu bukan sepenuhnya kesalahan murid, tetapi bisa jadi kesalahan kolektif pihak sekolah yang kurang kondusif. Nyatanya, bila melihat dari faktor usia, siswa memiliki peluang besar untuk mengikuti perubahan yang ada, sementara kata orang bijak justru guru yang paling sulit berubah, karena faktor usia yang merasa lebih tua dan lebih tahu.

Teknologi telah hadir di hadapan kita, bagaimana kita memanfaatkannya secara optimal untuk nenajukan dunia pendidikan (bukan pendudukan) yang kita dicintai bersama. Tentunya semua itu amat bergantung kepada dana dan sumber daya, dan penghargaan terhadap manusianya.

Langkah Membuat Multimedia Pembelajaran

Tujuh langkah mudah mengembangkan multimedia pembelajaran:

Tentukan Jenis Multimedia Pembelajaran

Perhatikan dengan benar, yang akan kita buat itu apakah alat bantu kita untuk mengajar (presentasi) ke siswa atau kita arahkan untuk bisa dibawa pulang siswa alias untuk belajar mandiri di rumah atau

sekolah. Jenis multimedia pembelajaran menurut kegunaannya ada dua:

1. Multimedia Presentasi Pembelajaran: Alat bantu guru dalam proses pembelajaran di kelas dan tidak menggantikan guru secara keseluruhan. Berupa pointer-pointer materi yang disajikan (*explicit knowledge*) dan bisa saja ditambahi dengan *multimedia linear* berupa film dan video untuk memperkuat pemahaman siswa. Dapat dikembangkan dengan software presentasi seperti: *OpenOffice Impress*, *Microsoft PowerPoint*, dsb.
2. Multimedia Pembelajaran Mandiri: Software pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa secara mandiri alias tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri harus dapat memadukan *explicit knowledge* (pengetahuan tertulis yang ada di buku, artikel, dsb) dan *tacit knowledge* (know how, rule of thumb, pengalaman guru). Tentu karena menggantikan guru, harus ada fitur assesment untuk latihan, ujian dan simulasi termasuk tahapan pemecahan masalahnya. Untuk level yang kompleks dapat menggunakan software semacam *Macromedia Authorware* atau *Adobe Flash*. Sayangnya saya masih belum bisa menemukan yang selevel dengan itu untuk *opensource*-nya. Kita juga bisa menggunakan software yang mudah seperti *OpenOffice Impress* atau *Microsoft PowerPoint*, asal kita mau jeli dan cerdas memanfaatkan berbagai efek animasi dan fitur yang ada di kedua software tersebut.

Tentukan Tema Materi Ajar

Ambil tema bahan ajar yang menurut kita sangat membantu meningkatkan pemahaman ke siswa dan menarik bila kita gunakan multimedia. Ingat bahwa tujuan utama kita membuat multimedia pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa. Jangan terjebak ke

memindahkan buku ke media digital, karena ini malah mempersulit siswa. Ketika guru biologi ingin menggambarkan sebuah jenis tumbuhan supaya bisa dipahami siswa, dan itu sulit ternyata dilakukan (karena guru tidak bisa nggambar di komputer, dsb), maka ya jangan dilakukan. Alangkah lebih baik apabila pohon tersebut dibawa saja langsung ke depan kelas. Ini salah satu contoh bagaimana media pembelajaran itu sebenarnya tidak harus dengan teknologi informasi. Dalam sertifikasi guru, pemanfaatan media pembelajaran seperti pohon itu, atau kecoak dikeringkan, dsb tetap mendapatkan poin penilaian yang signifikan.

Susun Alur Cerita (Storyboard)

Susun alur cerita atau *storyboard* yang memberi gambaran seperti apa materi ajar akan disampaikan. Jangan beranggapan bahwa *storyboard* itu hal yang susah, bahkan point-point saja asalkan bisa memberi desain besar bagaimana materi diajarkan sudah lebih dari cukup. Cara membuatnya juga cukup dengan software pengolah kata maupun *spreadsheet* yang kita kuasai, tidak perlu muluk-muluk menggunakan aplikasi pembuat *storyboard* professional.

Gunakan Teknik Atm

Terapkan metode ATM (*Amati, Tiru dan Modifikasi*). Usahakan sering melihat contoh-contoh yang sudah ada untuk membangkitkan ide. Gunakan logo, icon dan image yang tersedia secara default. Apabila masih kurang puas:

- Cari dari berbagai sumber
- Buat sendiri apabila mampu

Tetapkan Target

Jaga keseriusan proses belajar dengan membuat target pribadi, misalnya untuk mengikuti lomba, memenangkan award, menyiapkan produk untuk dijual, atau deadline jadwal mengajar di kelas. Target perlu supaya proses belajar membuat

multimedia pembelajaran terjaga dan bisa berjalan secara kontinyu alias tidak putus di tengah jalan. Untuk lomba dan award, paling tidak di Indonesia ada berbagai event nasional yang bisa kita jadikan target. Balai pengembangan multimedia dan dinas pendidikan nasional di berbagai daerah saat ini saya lihat mulai marak menyelenggarakan berbagai event lomba di tingkat lokal.

- Teacher Innovation (Microsoft): Sekitar Mei
- Lomba Pembuatan Multimedia Pembelajaran (Dikmenum): Sekitar Oktober
- E-Learning Award (Pustekkom): Sekitar September
- Game Technology Competition (BPKLN): Setahun 3-4 kali di berbagai universitas
- dsb

Ingat Terus Tiga Resep Dari *Success Story*

Tiga hal yang harus diingat adalah:

1. Berani mencoba dan mencoba lagi
2. Belajar mandiri (otodidak) dari buku-buku yang ada (perlu investasi membeli buku)
3. Tekun dan tidak menyerah meskipun peralatan terbatas.

Integrasi Pengajaran dan Multimedia

Adanya pegintegrasian proses belajar dan mengajar dengan multimedia dan animasi yaitu dengan pegintegrasian pengajaran dan pembelajaran (discussive, interaktif, adaptif, reflektif), *pedagogy* dan perencanaan (penerapan pengajaran yang digabung software IMM), pengajaran yang baik (memperhatikan mahasiswa, membuat subyek disenangi mahasiswa, mampu membuat bahan ajar yang diajarkan yang menarik dan mrangsang semangat mahasiswa, pemahaman siswa, pengajaran yang baik penjelasan isi dengan penggunaan bahasa yang jelas dan tepat, improvisasi

dan mengadaptasi pada tuntutan baru, pembelajaran dari mahasiswa dan sumber-sumber yang lain), penekanan pada kemandirian belajar (menyiapkan kesempatan-kesempatan bagi siswa untuk mandiri, penerapan teknik pembelajaran untuk belajar dengan aktif dan kooperatif), penilaian yang tepat (penerapan metode penilaian, tujuan yang jelas, dan umpan balik pada kualitas pekerjaan mahasiswa), dan *workload* yang tepat (fokus pada konsep kunci dan kerangka alternatif mahasiswa). (Kennedy, 1997)

Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa

Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) yang di dalamnya bersamaan dengan perkembangan teknologi multimedia, menjadikan produk-produk TIK semakin beragam. Pada pertengahan dekade tahun 1980-an tatkala teknologi komputer multimedia mulai diperkenalkan, maka sejak saat itu multimedia pembelajaran berbasis komputerpun dimulai. Terdapat berbagai sebutan untuk media pembelajaran berbasis komputer seperti CAI (Computer Assited Instruction), MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif), software pembelajaran mandiri, media presentasi berbantuan komputer, dll. Setiap penyebutan tentu saja mempu-nyai karakteristik khusus sesuai dengan yang dimaksudkan oleh pengembangnya. Mulai saat itu MPI sudah menjadi bahan pembicaraan di kalangan dunia.

Peristilahan MPI di Indonesia baru muncul ke permukaan sekitar tahun 2005-an setelah diadakan lomba pembuatan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk SMA dan sederajat oleh Dikmenum, walaupun kegiatan merancang MPI telah dilakukan tahun-tahun sebelumnya oleh PH atau institusi tertentu. Sebenarnya pembuatan bahan ajar berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah dirintis oleh Direktorat Pembinaan SMA sejak tahun 1990, dimulai dengan pelatihan guru-guru

MIPA (matematika dan ilmu pengetahuan alam) dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Kegiatan tersebut berlanjut dan berkembang hingga sekarang dengan bentuk dan nama kegiatan yang berbeda. Selama kurun waktu tersebut telah dihasilkan banyak multimedia pembelajaran (bahan ajar berbasis TIK).

Kegiatan terkait MPI berikutnya dilakukan oleh Pustekom melalui Balai Pengembangan Multimedia/BPM di Semarang dengan mengadakan Lokakarya Penyusunan Instrumen Standarisasi Quality Control untuk Multimedia Pembelajaran Interaktif pada bulan Maret 2008 (Tim BPM, 2008). Karakteristik MPI yang stand alone memudahkan user untuk membawanya kemana-mana dalam format CD interactive for PC. Sejalan dengan berkembangnya teknologi jaringan dan internet, maka multimedia pembelajaran berkembang tidak terbatas pada stand alone PC, tapi juga berbasis jaringan, sehingga sumber belajar menjadi lebih kaya.

III. SIMPULAN

Simpulan dari artikel ini adalah kebutuhan penguasaan bahasa Inggris sebagai bahasa internasional semakin dirasakan di berbagai bidang kehidupan. Hal ini telah lama disadari oleh pemerintah Indonesia terbukti dengan menjadikan bahasa asing tersebut sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah umum. Permasalahan sekarang adalah pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di Indonesia sering dianggap tidak berhasil yang disebabkan salah satunya adalah kurangnya bahan ajar berbasis multimedia dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sehingga diperlukan adanya pengembangan bahan ajar yang berbasis multimedia yang ada hubungannya dengan ranah pengembangan teknologi pembelajaran yang bertujuan adanya proses pembelajaran yang menarik yang meningkatkan semangat mahasiswa belajar bahasa Inggris. Pengembangan bahan ajar

bahasa Inggris multimedia mengikuti beberapa langkah-langkah yaitu tentukan jenis multimedia pembelajaran, tentukan tema materi ajar, susun alur cerita (storyboard), gunakan teknik atm, tetapkan target, ingat terus tiga resep dari *success story*. dari pengembangan bahan ajar bahasa Inggris berbasis multimedia terjadi adanya integrasi pengajaran bahasa Inggris dan multimedia.

IV. SARAN

Saran-saran untuk pemanfaatan artikel ini:

1. Saran-Saran untuk Pemanfaatan Pembelajaran

Berdasarkan hasil artikel yang dipaparkan pada kesimpulan, berikut ini diajukan beberapa saran:

- a. Artikel ini dapat digunakan oleh dosen bahasa Inggris untuk mengadakan pengembangan bahan ajar berbasis multimedia dan penelitian lainnya.
- b. Seluruh lembaga pendidikan dapat mengadakan perbaikan pembelajaran bahasa Inggris dengan menyediakan fasilitas pembelajaran

2. Saran-saran untuk penelitian lanjutan

- a. Dosen dapat memilih metode pembelajaran yang tepat, yang dapat meningkatkan hasil belajar baik dengan pengembangan bahan ajar ataupun penggunaan strategi pembelajaran. Dan disarankan pula untuk diadakan pengembangan bahan ajar dan penelitian lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan metode pembelajaran yang lebih banyak serta menggunakan variabel-variabel lainnya
- b. Perlu menguji keefektifan pembelajaran yang menggunakan menggunakan bahan ajar berbasis multimedia.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Sugeng S. 11 Desember 1999. English Proficiency Needs New

Teaching Settings. *The Jakarta Post*, hlm.6

Artsiyanti, Dyah. 2002. Bagaimana Meningkatkan Mutu Hasil Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah. *Pendidikan Network*, (Online). (<http://www.artikel.us/artsiyanti.html>, diakses 2 Maret 2011)

Chambers, Dianne P., & Stacey, Kaye. (2005). Developing and using multimedia effectively for undergraduate teacher education. *Australian Journal of Educational Technology*, 21 (2), 211-221.

Degeng, I. Nyoman S. 1990. *Desain Pembelajaran: Teori ke Terapan*. Malang: Proyek Penulisan Buku Teks PPS IKIP Malang

Dunkel, P. 1993. *Listening in the Native and Second/Foreign Language: Toward an Integration of Research and Practice. State of the Art TESOL Essay*. S. Silberstein (Ed), Chicago: Pantagraph Printing

Graves, K. 2000. *Designing Language Courses: a Guide for Teachers*. Boston: Heinley & Heinley

Haughey, Margaret. (2005). The pedagogical and multimedia designs of learning objects for schools. *Australian Journal of Educational Technology*, 21 (4), 470-490.

Huda, Nuril. 1999. *Language Learning and Teaching: Issues and Trends*. Malang: Universitas Negeri Malang Publisher

Jaban, Abdul. 2005. *The Use of Visual Aids in the Teaching of English at SMP Negeri 5 Malang*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

- Jazadi, I. 2003. *Indonesian ELT In The Context of English as a Global Language*. Desertasi tidak diterbitkan. Adelaide: University of South Australia.
- Kennedy, David M. (1997). Design elements for interactive multimedia. *Australian Journal of Educational Technology*, 13 (1), 1-22.
- Krashen, Stephen D. & Terrel, Tracy D. 1993. *The Natural Approach*. New York: Pergamon Press
- Lie, Anita. Kompas, 8 Juli 2004. *Pengajaran Bahasa Inggris: Antara Sekolah dan Kursus*, hlm. 11
- Murcia, Mariane, C. 2002. *Teaching English as a Second or Foreign Language* (3rd edn). London: Henle & Henle
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah
- Rachmajanti, S. 2004. *The Impacts of the Teaching English at the Elementary Schools of the Students' Achievement of the English at the First Year of Lower Secondary Schools*. Disertasi tidak diterbitkan. Malang: Program Pascasarjana, Universitas Negeri Malang
- Vale, D., Scarino, A. & McKay P. 1991, *The Eight Principles of Language Learning*, dalam *Pocket all : a users' guide to the teaching of languages and ESL*. Carlton: Curriculum Corporation
- Wikipedia Free Encyclopedia. (Online). (www.wikipedia.org/wiki/English_language diakses 4 maret 2011)
- Wikipedia Free Dictionary. (Online). (<http://en.wikipedia.org/wiki/Wikt:Audio> diakses 21 Pebruari 2011).