

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya, proses belajar-mengajar merupakan proses komunikasi. Sebagai proses komunikasi, proses belajar mengajar membutuhkan tiga komponen penting, yakni (1) pesan yang akan disampaikan atau isi pembelajaran, (2) komunikator atau pengajar, (3) dan komunikan atau pelajar. Untuk menyampaikan pesan atau isi pembelajaran, komunikator membutuhkan media pembelajaran. Hal itu berlaku juga bagi komunikan. Untuk memahami, mengaplikasikan, atau menalar pesan yang disampaikan komunikator dengan cepat, tepat, dan sederhana, komunikan membutuhkan media pembelajaran.

Paparan di atas memperlihatkan bahwa media pembelajaran memegang peran yang sangat penting. Pentingnya media pembelajaran tersebut tidak terlepas dari fungsi utama sebuah media, seperti media audiovisual, yang memiliki fungsi (1) atensi, (2) afektif, (3) kognitif, dan (4) kompensatoris (Levie dan Lentz dalam Arsyad, 2013:20). Mengingat fungsi-fungsi itulah, keberadaan media selalu dituntut dalam proses belajar mengajar, termasuk dalam proses perkuliahan *Public Speaking* di Politeknik Pariwisata Medan.

Peran media dalam pembelajaran tidaklah diragukan lagi. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi atau minat, proses atau aktivitas, dan hasil belajar. Hal itu terlihat, misalnya pada penelitian Zabir (2017) yang menemukan bahwa media pembelajaran memengaruhi motivasi belajar (siswa SMPN 1 Lanrisang,

Kabupaten Pinrang). Pengaruh tersebut sangat tinggi, terutama pada aspek (1) keinginan yang menarik dalam belajar, (2) dorongan dan kebutuhan dalam belajar, dan (3) lingkungan yang kondusif. Selanjutnya, terkait dengan proses atau aktivitas belajar, hasil penelitian Novalia, Ali Karim, dan Efendi (2016) menemukan bahwa terjadi peningkatan proses atau aktivitas siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara. Proses itu terlihat dari perbandingan antara siklus I (berada pada kategori sangat kurang) dan siklus II (berada pada kategori baik). Berikutnya, terkait dengan pengaruh media terhadap peningkatan hasil belajar, Aisah (2010) melaporkan bahwa adanya pengaruh media yang signifikan (positif) terhadap hasil belajar (Siswa MAN Lhokseumawe). Bahkan, Aisah menegaskan dalam penelitiannya bahwa jika pemanfaatan media cenderung baik, hasil belajar siswa akan baik; sebaliknya jika pemanfaatan media kurang baik, hasil belajar pun menjadi kurang baik (rendah).

Kesangatefektifan dan keberpengaruhan media dalam meningkatkan motivasi, proses, dan hasil belajar itu tidak berarti bahwa semua media dapat digunakan untuk semua materi pembelajaran. Untuk itu, media yang digunakan harus mempertimbangkan sejumlah hal: (1) kesesuaiannya dengan tujuan yang akan dicapai, (2) ketepatannya untuk mendukung isi pembelajaran—fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi—, (3) kepraktisan, keluwesan, dan kebertahanan, (4) keterampilan untuk menggunakannya, (5) pengelompokan sasaran, dan (6) mutu teknis (Azhar, 2013:74).

Dalam pembelajaran, media berperan sebagai pengantar, memudahkan, menarik perhatian, mengefektifkan waktu, meningkatkan keterlibatan peserta,

membuka ruang untuk belajar di mana saja dan kapan saja, serta mempercepat dan mempermudah dalam mencapai tujuan. Peran-peran media tersebut, idealnya sudah terlaksana, namun kenyataannya—berdasarkan hasil survei—belum sepenuhnya dapat diwujudkan. Padahal, era teknologi, komunikasi, dan informasi atau era digital yang terjadi saat ini sangat memungkinkan peran media itu berjalan optimal.

Pembelajaran yang bermuara pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang utuh, misalnya pembelajaran *public speaking*, menuntut media pembelajaran yang sesuai. Salah satu media pembelajaran yang sesuai—memenuhi peran-peran di atas—adalah media digital.

Media digital atau sering disebut juga media baru (*new media digital*) merupakan suatu media elektronik yang disimpan dalam format digital (sebagai lawan format analog) yang dapat digunakan sebagai penyimpanan, memancarkan, serta menerima informasi yang terdigitalisasi. Media digital dapat pula dikatakan media yang berbasis internet dengan menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Dua kekuatan utama perubahan awalnya adalah komunikasi satelit dan pemanfaatan komputer. Kunci untuk kekuatan komputer yang besar sebagai sebuah mesin komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaaur (Carey dalam McQuail, 2011:43). Media digital adalah media yang kontennya berbentuk gabungan data, teks, suara, dan berbagai jenis gambar yang disimpan dalam format digital dan disebarluaskan melalui jaringan berbasis kabel *optic broadband*, satelit, dan sistem gelombang mikro (Flew, 2008:2-3). Media digital

sebagai media berbasis internet memiliki ciri-ciri (1) teknologi berbasis komputer; (2) karakteristiknya hibrida, tidak berdedikasi, fleksibel; (3) potensi interaktif; (4) fungsi publik dan privat; (5) peraturan yang tidak ketat; (6) kesalingterhubungan; (7) ada di mana-mana/tidak tergantung lokasi; (8) dapat diakses individu sebagai komunikator.

Saat ini, terlebih pada tatanan baru (*new normal*) media digital menjadi tuntutan dalam pembelajaran. Media digital tumbuh dan berkembang seiring dengan kemajuan teknologi, informasi, dan komunikasi. Media digital sudah menjadi kebutuhan, terlebih pembelajaran di perguruan tinggi. Akan tetapi, kenyataannya masih banyak perguruan tinggi yang belum menerapkan media digital. Hal itu terjadi juga di Politeknik Pariwisata Medan dalam perkuliahan Bahasa Indonesia.

Di Politeknik Pariwisata Medan, mata kuliah Bahasa Indonesia memiliki tujuan, yakni “Mahasiswa diharapkan mampu menjelaskan tentang Pertumbuhan dan Perkembangan Bahasa Indonesia, serta memiliki keterampilan berbicara dan menulis yang baik dan benar” (RPS Politeknik Pariwisata Medan, 2019). Tujuan tersebut dicapai melalui proses-proses yang dilakukan. Proses tersebut, sebagai contoh, terlihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1.1: Rencana Pembelajaran Semester MK Bahasa Indonesia

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Strategi/ Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Kriteria (Indikator) Capaian	Instrumen Penilaian	Bobot Penilaian	Pustaka/ Literatur
1	2	3	4	5	6	7	8
4-9	Mahasiswa mampu menjelaskan dan terampil berbicara di depan public	Cera-mah, Persentasi, dan demonstrasi	5 x (2 x 50) menit	kejelasan, keruntunan, serta keberhasilan berbicara di depan public	-Tes lisan -praktik berbicara di depan umum	40 %	<i>Handout (dapat diakses pada: bit.ly/bahanajarpoltekparmedan).</i>

(RPS Bahasa Indonesia, Politeknik Pariwisata Medan, 2020)

Penggalan RPS di atas memperlihatkan bahwa ada dua kemampuan akhir yang dibebankan kepada mahasiswa, yakni (1) penguasaan pengetahuan tentang berbicara di depan umum (*publicspeaking*) dan (2) keterampilan berbicara di depan umum. Dalam perkuliahan, untuk mencapai kemampuan tersebut, strategi/metode yang digunakan adalah ceramah, presentasi, dan demonstrasi. Waktu yang dibutuhkan adalah 500 menit (5 x (2 x 50)). Untuk melihat ketercapaian pembelajaran, ada tiga kriteria yang digunakan, yakni (a) kejelasan, (b) keruntutan, dan (c) keberhasilan berbicara di depan publik. Selanjutnya, penilaian dilakukan dengan cara tes lisan dan praktik berbicara di depan umum. Bobot penilaian adalah 40% dari semua proses dan hasil perkuliahan. Terakhir, pustaka atau literatur yang digunakan adalah *handout* (dapat diakses di bit.ly/bahanajarpoltekparmedan).

Pada saat perkuliahan berlangsung, dilakukan observasi di kelas. Hasil observasi menunjukkan bahwa (1) kegiatan perkuliahan masih dominan dilakukan melalui metode ceramah, (2) ada kegiatan diskusi kelompok dan mahasiswa

melakukan presentasi atas materi yang sudah ditentukan sesuai dengan handout yang tersedia, (3) ada mahasiswa yang dipilih untuk mendemonstrasikan kegiatan berbicara di depan umum. Selanjutnya, hasil tes secara lisan untuk mengetahui keberhasilan aspek pengetahuan menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa masih sangat rendah; masih banyak mahasiswa yang belum mampu menyusun penalaran, menganalisis, dan mengkreasi suatu ide. Hasil uji praktik berbicara di depan umum pun menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa masih sangat rendah. Dengan kata lain, tiga indikator yang ditetapkan: kejelasan, keruntunan, serta keberhasilan berbicara di depan publik belum dapat dicapai.

Rendahnya kemampuan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan, salah satunya, disebabkan oleh pemanfaatan media yang belum maksimal dan tepat. Artinya, media yang digunakan dalam kegiatan perkuliahan belum mampu menunjukkan fungsi atensi, afektif, kognitif, dan kompensatoris sebagaimana yang disampaikan Levie dan Lentz (dalam Arsyad, 2013:20). Media audio (ceramah) dan visual (*power point*) belum mampu menjadi pengantar yang tepat sehingga proses fisik dan mental (kognitif) mahasiswa belum bekerja secara optimal. Selain itu, media yang digunakan tersebut belum mampu memberikan kemudahan kepada mahasiswa untuk memahami materi berbicara di depan umum dan sekaligus mempraktikkannya. Hal ini tentunya berdampak pada proses dan hasil yang dicapai mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan.

Penggunaan metode ceramah—yang memanfaatkan suara dan gestur sebagai mediannya—belum mampu menarik perhatian mahasiswa Politeknik

Pariwisata Medan. Saat ini, ada kecenderungan mahasiswa, termasuk mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan, untuk memanfaatkan teknologi digital. Kecenderungan itu dituntut pula oleh situasi saat ini, yakni adanya kebijakan pembelajaran dilakukan secara online atau dalam jaringan. Pasca Covid-19, era tatanan kenormalan baru, menuntut pembelajaran dilakukan secara daring. Untuk itu, idealnya pembelajaran menggunakan media digital sesuai dengan kecenderungan (kebiasaan) dan kebutuhan mahasiswa dan kondisi keninian yang terjadi. Pemanfaatan media digital dipandang mampu mengefektifkan waktu karena mahasiswa dan dosen dapat menggunakan waktu di mana saja dan kapan saja untuk melaksanakan perkuliahan. Artinya, alokasi waktu per sks (170 menit) sesuai dengan Permenristekdikti No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dapat terlaksana. Berbeda dengan yang ditemukan di lapangan, semua mahasiswa (bahkan dosen) menganggap bobot per sks itu adalah 50 menit sehingga kegiatan perkuliahan di luar tatap muka tidak berjalan dengan baik dan akibatnya kemampuan mahasiswa masih rendah. Hal ini akan berbeda apabila waktu yang ada dioptimalkan dan media yang digunakan sangat mendukung proses perkuliahan.

Pemilihan media yang tepat akan meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan sehingga mahasiswa mampu meningkatkan kompetensinya. Peningkatan kompetensi tersebut sangat dibutuhkan untuk mencapai hasil sesuai dengan rencana yang ditetapkan.

Pentingnya media perkuliahan *public speaking* terungkap dari hasil wawancara langsung dan tidak langsung dengan mahasiswa dan dosen pengampu

mata kuliah Bahasa Indonesia. Hasil wawancara secara tidak langsung (angket) dengan mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan yang sedang mengambil mata kuliah Bahasa Indonesia menunjukkan responsnya atas perkuliahan yang sudah berlangsung. Respons tersebut memperlihatkan bahwa

- (a) 12,50 % mahasiswa merasa senang dalam proses perkuliahan, selebihnya, 87,50 % kurang dan tidak senang dalam proses perkuliahan;
- (b) 87,50 % mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran kurang menarik atau tidak menarik, selebihnya, 12,50% mahasiswa menyatakan bahwa pembelajaran sudah menarik;
- (c) 84,37 % mahasiswa menyatakan bahwa proses pembelajaran monoton, sedangkan 15,63 % menyatakan bahwa proses pembelajaran tidak monoton;
- (d) 78,12 % mahasiswa menyatakan bahwa dosen jarang menggunakan media perkuliahan yang sesuai, sedangkan 21,88 % mahasiswa menyatakan bahwa dosen selalu menggunakan media pembelajaran;
- (e) 87,50% mahasiswa menyatakan bahwa mereka jarang dilibatkan dalam interaksi timbal balik di kelas, sedangkan 12,50 % mahasiswa menyatakan bahwa mereka sering dilibatkan dalam interaksi timbal balik di kelas;
- (f) 90,63 % mahasiswa menyatakan bahwa media sudah digunakan dalam perkuliahan, tetapi perkuliahan masih bersifat satu arah, belum mengaktifkan berbagai sumber belajar; sebaliknya 9,37 % mahasiswa menyatakan sebaliknya.

Paparan di atas menyatakan bahwa mayoritas mahasiswa tidak merasa senang mengikuti perkuliahan karena pembelajaran yang dilakukan kurang menarik, monoton, jarang menggunakan media, keterlibatan mereka dalam interaksi kelas rendah, dan pembelajaran masih bersifat satu arah. Masalah-masalah itu harus disikapi dengan cara, antara lain, pemanfaatan media digital yang dapat memicu mahasiswa menyenangi perkuliahan karena mereka tertarik akan materi yang dipelajari, perkuliahan tidak monoton, adanya interaksi kelas yang maksimal, dan perkuliahan tidak lagi berpusat pada dosen, melainkan pada berbagai sumber belajar yang disalurkan melalui media-media pembelajaran.

Media digital atau sering disebut juga media baru merupakan media yang sangat berpengaruh pada era modern, terlebih pada era distrupsi ini. Media ini dapat berupa pesan, berkas, gambar, suara, dan video. Media tersebut menuntut keterlibatan aktif orang-orang yang menggunakannya (Dempsey, 2005). Lebih lanjut, Dempsey mengungkapkan bahwa media digital, seperti internet, menghadirkan ruang alternatif yang membuat individu dapat hadir, baik secara virtual maupun kenyataan (Fadhal, 2012). Pemanfaatan media digital (multimedia) dalam pembelajaran, menurut Barbara Schroeder (dalam Arifin, dkk., 2015:7), memiliki sejumlah keuntungan, yakni (1) *portability*: dapat belajar di mana saja. Dengan peralatan komputer yang dimiliki, seperti laptop atau smartphone, pelajar bisa membaca materi di mana saja, tidak tergantung pada tempat dan waktu; (2) *flexibility*: materi pembelajaran dapat langsung disimulasikan dan pelajar juga dapat mencari tambahan pengetahuan secara daring dan langsung dapat didiskusikan dengan pengajar sehingga didapat

pemahaman yang baru mengenai topik yang didiskusikan; (3) *individualized learning*: berbagai macam sumber daya multimedia dapat memenuhi kebutuhan dari berbagai tipe pembelajar. Tipe pembelajar secara visual dapat menggunakan video *online*, sedangkan pembelajar secara auditoris dapat mendengar *streaming* audio. Bagi pelajar yang belum terlalu paham, mereka dapat memutar kembali video tutorial tentang materi yang dipelajari; (4) *collaboration and community building*: dengan adanya jaringan media sosial memudahkan pelajar untuk saling berinteraksi dengan guru atau teman-teman belajarnya, bahkan tidak hanya teman dari satu negara bahkan bisa berhubungan dengan teman dari negara lain.

Media pembelajaran digital diyakini sangat penting dan mendukung proses perkuliahan bagi mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan. Penting dan mendukungnya media ini terlihat dari hasil observasi yang dilakukan.

Media gital yang akan dikembangkan berupa media digital berbasis multimodal yang dikemas dalam bentuk aplikasi android. Media ini berupa kombinasi dan kolaborasi yang apik dari berbagai sistem tanda yang membangun media tersebut. Sistem tanda yang dimaksudkan berupa unsur linguistik/verbal (tulisan/bunyi), gambar, gerak tubuh, tindakan, suara, dan sumber daya lainnya. Media ini dapat dimanfaatkan oleh mahasiswa, baik ketika berada di dalam kelas maupun di luar kelas. Artinya, media ini dapat dimanfaatkan di mana saja dan kapan saja. Dengan pemanfaatan media digital bernasis multimodal ini, diyakini bahwa kemampuan mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan pada latar belakang masalah di atas, masalah yang teridentifikasi adalah berikut ini.

- (a) Media yang digunakan dalam perkuliahan *public speaking* kurang efektif.
- (b) Media yang digunakan belum memudahkan mahasiswa untuk belajar.
- (c) Media yang digunakan belum menarik perhatian mahasiswa sehingga membosankan.
- (d) Media yang digunakan belum mampu mengefektifkan waktu yang tersedia.
- (e) Media yang digunakan belum mampu meningkatkan keterlibatan mahasiswa secara aktif.
- (f) Media yang digunakan masih konvensional, belum bersifat digital.
- (g) Keberadaan media yang digunakan belum dapat mempercepat pencapaian tujuan.
- (h) Media yang digunakan belum mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa atas materi *public speaking*.
- (i) Media yang digunakan belum mampu meningkatkan keterampilan mahasiswa praktik *public speaking*.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah, seperti tersaji pada identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada masalah penggunaan media yang belum mampu meningkatkan pemahaman mahasiswa atas materi *public speaking* dan penggunaan media yang digunakan belum mampu juga meningkatkan

keterampilan mahasiswa praktik *publicspeaking*. Untuk mengatasi hal itu, media yang dikembangkan dibatasi pada media digital.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang sudah disajikan di atas, masalah penelitian ini dirumuskan berikut ini.

- (a) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan?
- (b) Bagaimana kelayakan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan?
- (c) Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Terkait dengan kedua rumusan masalah di atas, penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk

- (a) menggambarkan proses pengembangan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan;

- (b) menjelaskan kelayakan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan;
- (c) menjelaskan keefektifan media pembelajaran *public speaking* berbasis multimodal digital pada mata kuliah Bahasa Indonesia di Politeknik Pariwisata Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat penelitian ini, yakni (1) manfaat teoretis dan (2) manfaat praktis. Secara teoretis, penelitian ini bermanfaat dalam menambah khasanah penelitian dan pengembangan, khususnya penelitian dan pengembangan dalam bidang media pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi dan menambah panduan dalam pembelajaran. Secara praktis, hasil pengembangan ini dapat digunakan dalam rangka peningkatan pemahaman dan praktik *public speaking* bagi mahasiswa Politeknik Pariwisata Medan, memudahkan proses perkuliahan bagi dosen, mendorong institusi (Politeknik Pariwisata Medan) untuk menciptakan berbagai media perkuliahan yang sesuai dengan kondisi kekinian dan kebutuhan saat ini. Selain itu, penelitian ini, secara praktis, juga bermanfaat bagi peneliti lain, yakni sebagai referensi dan penggugah pikiran untuk melaksanakan penelitian-penelitian pengembangan lain yang relevan.