

PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA DENGAN MEDIA KOMPUTER

Risnovita Sari
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Medan

ABSTRAK

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Teknologi computer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus sehingga pembelajaran bahasa asing akan lebih optimal. Pembelajaran dengan computer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Kata Kunci: Media pembelajaran, pembelajaran bahasa, program komputer

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan hal ini bias mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang (Ellis, 1994). Pembelajaran ini dipengaruhi beberapa faktor. Faktor-faktor utama yang berkaitan erat dengan pemerolehan bahasa asing adalah bahasa pembelajar, factor eksternal pembelajar, factor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.

Bahasa pembelajar adalah salah satu gejala yang banyak diamati para peneliti untuk melihat pemerolehan bahasa asing. Salah satu gejala bahasa pembelajar ini misalnya adalah kesalahan. Dengan mengamati kesalahan yang ada dapat dilihat proses pemerolehan bahasa seseorang yang pada gilirannya pendekatan pembelajaran atau pengajaran tertentu dapat diterapkan.

Faktor di luar ataupun di dalam pembelajar sendiri adalah aspek yang tidak kalah pentingnya adalah pembelajar sendiri sebagai seorang individu. Setiap pembelajar tertentu mempunyai perbedaan dengan pembelajar lain. Mereka mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing pada waktu salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan.

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan pembelajaran. (Bovee, 1997). Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Bentuk-bentuk stimulus bias dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realia; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahasa asing. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam suatu waktu atau tempat.

Teknologi computer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus di atas sehingga pembelajaran bahasa asing akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar adalah orang yang memiliki kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan pengajar tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program computer sedangkan pemrograman computer tidak menguasai pembelajaran bahasa. Jalan keluarnya adalah merealisasikan stimulus-stimulus itu dalam program computer dengan menggunakan piranti lunak yang mudah dipelajari sehingga dengan demikian para pengajar akan dengan mudah merealisasikan ide-ide pengajarannya.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bias dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran gelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bias dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar computer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah program itu sendiri. Apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media dimana media harus mengintegrasikan aspek dan keterampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang

diinginkan oleh pembelajar. sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan telah merasa belajar sesuatu.

PEMBELAJARAN BAHASA DENGAN KOMPUTER

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960(Lee, 1996). Dalam 40 tahun pemakaian computer ini ada berbagai priode kecendrungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Priode yang pertama adalah pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode drill dan praktek. Priode yang berikutnya adalah priode pembelajaran komunikatif sebagai reaksi terhadap behavioris. Priode atau kecendrungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integrative. Pembelajaran integrative memberikan penekanan pada pengintegrasiaan berbagai keterampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca dan mengintegrasikan teknologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian computer sebagai media pembelajaran (Lee, 1996). Alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpacu pada sumber tunggal, dan pemahaman global.

Dengan tersambungannya komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang tinggi karena komputer selalu akan dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain adalah: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis dan penerimaan terhadap teknologi. Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media pembelajarannya pun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan teknis dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran bahasa dari para pemrogram.

KETERAMPILAN BERBAHASA DENGAN KOMPUTER

Microsoft Powerpoint 2000 adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Keuntungan terbesar dari program ini adalah tidak perlunya pembelian piranti lunak karena sudah berada di dalam Microsoft Office dengan sendirinya program ini akan terinstal. Hal ini akan mengurangi beban hambatan pengembangan pembelajaran dengan computer seperti dikemukakan oleh Lee.

Keuntungan lain dari program ini adalah sederhananya tampilan ikon-ikon. Ikon-ikon pembuatan presentasi kurang lebih sama dengan ikon-ikon Microsoft Word yang sudah dikenal oleh kebanyakan pemakai computer. Pemakai tidak harus mempelajari bahasa pemrograman. Dengan ikon yang dikenal dan pengoprasian tanpa bahasa program maka hambatan lain dari pembelajaran dengan komputer dapat dikurangi yaitu hambatan pengetahuan teknis dan teori. Pengajar atau ahli bahasa dapat membuat sebuah program pembelajaran bahasa tanpa harus belajar bahasa komputer terlebih dahulu. Meskipun program aplikasi ini sebenarnya merupakan program untuk membuat presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran bahasa. Program yang dihasilkanpun akan cukup menarik. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bias disambungkan ke jaringan internet.

1. Memasukkan Teks, Gambar, Suara dan Video

Fasilitas yang penting dari program aplikasi ini adalah fasilitas untuk menampilkan teks. Dengan fasilitas ini pembuat program bias menampilkan berbagai teks untuk berbagai keperluan misalnya untuk pembelajaran menulis, membaca atau pembelajaran yang lain.

Cara memasukkan teks ke dalam program aplikasi ini cukup sederhana. Sesudah pemakai menghidupkan computer dan masuk program Power point 2000 dan sesudah memilih jenis tampilan layer maka pemakai dapat menekan menu insert sesudah itu akan muncul berbagai pilihan. Salah satu pilihan itu adalah insert textbox. Tekan menu ini dan akan muncul kotak teks di dalam tampilan presentasi. Langkah berikutnya adalah mengkopi teks yang ingin dimasukkan dan kemudian menempelkannya (paste) pada kotak yang tersedia. Apabila tidak ingin mengkopi bisa juga menulis langsung dalam kotak teks yang sudah tersedia.

Untuk memasukkan gambar langkahnyapun sama dengan cara memasukkan teks. Pertama tekan menu insert sesudah itu pilih menu insert picture. Sesudah menu ini dipilih akan muncul dua pilihan from file...dan from clip art... Apabila pemrogram ingin memasukkan gambar dari file maka tekan pilihan pertama dan apabila ingin memakai gambar dari clip art yang sudah ada di computer maka tekan pilihan yang kedua.

Suara dan video merupakan dua fasilitas yang disediakan oleh Microsoft Powerpoint 2000 yang sangat mendukung pemrograman pembelajaran bahasa. Untuk memasukkan video tekan menu insert dan selanjutnya tekan menu movies and sounds. Maka akan muncul dua pilhan untuk masing-masing. Untuk suara (sounds) akan muncul sounds frm file dan sounds from file dan sounds from Gallery demikan pula untuk movies akan muncul pilihan movies from file atau Movies from Gallery. Pemrogram tinggal memilih jenis file yang akan dimasukkan.

2. Membuat tampilan menarik

Tampilan yang menarik akan meningkatkan minat dan motivasi pembelajar untuk menjalankan program. Ada beberapa fasilitas yang disediakan untuk membuat tampilan menarik. Fasilitas yang pertama adalah background. Background akan memperindah tampilan program. Ada beberapa jenis background yang ditawarkan, yang pertama adalah dengan memberi warna, yang kedua dengan memberi tekstur dan yang ketiga adalah memasang gambar dari file sendiri.

Langkah pemasangan background adalah dengan menekan menu format dan kemudian menekan menu background. Sesudah itu akan muncul pilihan background

fill, more color dan fill effects. Apabila pemrogram ingin memilih warna sendiri tekan more color, pilih warna dan tekan apply, dan apabila ingin memberi tekstur atau gambar sendiri maka tekan fill effects, pilih tekstur atau gambar dan tekan apply.

Fasilitas lain yang akan membuat tampilan lebih menarik adalah fasilitas animasi. Dengan fasilitas ini gambar-gambar dan teks akan muncul ke layer dengan cara tampilan yang bervariasi. Fasilitas animasi ini akan memungkinkan gambar atau objek lain tampilan dari arah yang berbeda atau dengan cara yang berbeda. Atau dengan cara yang berbeda. Objek bisa melayang dari atas, bawah, kanan, kiri, atau dari sudut. Objek juga bisa muncul dari tengah atau dari pinggir. Dengan sedikit kreatifitas fasilitas ini bisa menghasilkan language games yang menarik.

Pembuatan animasi dimulai dengan memilih objek yang akan dibuat animasi dengan cara mengklik objek itu. Sesudah itu pilih menu Slide Show dan kemudian memilih menu Custom Animation. Sesudah menekan menu itu akan muncul berbagai pilihan diantaranya order and timing untuk mengatur urutan dan waktu tampil ke layer dan juga pilihan effects untuk mengatur efek yang diinginkan.

3. Membuat Hyperlink

Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembelajaran bahasa karena dengan hyperlink program bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet. Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan programmer memberikan umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi dan otentik.

Langkah pembuatan hyperlink adalah dengan memilih objek yang akan kita link ke program lain atau internet. Sesudah kita memilih objek kita mengklik menu insert dan kemudian mengklik menu hyperlink maka akan muncul dialog box dan kemudian kita menuliskan alamat yang dituju misalnya sebuah file atau sebuah situs web dan kemudian mengklik OK maka objek itu akan tersambung ke alamat yang ditulis. Cara yang kedua adalah melalui menu slide show dan kemudian menekan action settings, sesudah itu akan muncul dialog box. Dengan mengisikan alamat dan mengklik OK maka objek akan tersambung ke alamat yang diinginkan.

Fasilitas-fasilitas di atas adalah fasilitas utama dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa dengan Mikrosotf Powerpoint 2000. Fasilitas yang lain adalah fasilitas tambahan untuk membuat tampilan program lebih menarik dan mudah digunakan.

SIMPULAN

Pengembangan materi pembelajaran khususnya mendengarkan dan membaca dapat dikembangkan secara mudah dengan program ini. Materi pembelajaran bahasa yang dihasilkan oleh program aplikasi inipun cukup menarik, khususnya materi pembelajaran yang berupa permainan. Pembelajaran bahasa dengan komputer lebih mudah dan dipahami peserta didik. Dengan demikian empat aspek keterampilan bahasa, mendengar, berbicara membaca dan menulis memperoleh hasil yang maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

Bovee. Courland. 1997. *Business Communication Today*. Prentice Hall: New York.

Brown, H. Douglas. 1994. *Principles of language Learning and Teaching*. Prentice Hall Regents: New Jersey.

Davis, Ben. 1991. *Teaching with Media, a paper presented at Technology and education Conference in Athens, Greece*.

Elliot, Stephen N et al. 1996. *Educational Psychology*. Brown and Benchmark: Dubuque, Iowa.

Hubbard, Peter et al. 1983. *A Training Course for Tefl*. Oxford University Press: Oxford.

Hunter, Lawrence. 1996. *Call: Its scope and Limits. The Internet Tesl. Journal, Voll. II No. 6, June 1996*. [http://www. Aitech.ac.jp/-itesslj/](http://www.Aitech.ac.jp/-itesslj/)

Sekilas tentang penulis : Risnovita Sari, S.Pd., M.Hum. adalah dosen pada jurusan Bahasa Asing Program Studi Bahasa Jerman FBS Unimed.