

LAPORAN HASIL KEGIATAN HIBAH PENGAJARAN
PHK S1 PGSD BERASRAMA TAHUN ANGGARAN 2010



Meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa S1 PGSD dengan
menggunakan Multimedia dalam pembelajaran Bilingual

OLEH :

Dra.Eva Betty Simanjuntak, M.Pd

Dra.Risma Sitohang, M.Pd

Dra.Naeklan Simbolon, M.Pd

Drs.Ramli Sitorus, M.Ed

THE
Character Building
UNIVERSITY
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN

2010

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN HIBAH PENGAJARAN
PROGRAM HIBAH KOMPETISI S1 PGSD IKATAN DINAS BERASRAMA
BATCH I – TAHUN ANGGARAN 2010

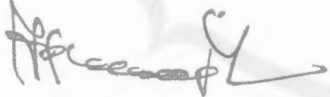
Judul : Meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa S1 PGSD dengan menggunakan multimeddi dalam pembelajaran Bilingual.

Ketua Tim / penanggung Jawab :
Nama : Dra Eva Betty Simanjuntak,M.Pd
NIP : 196110261987032001
Pangkat / Golongan : Lektor kepala / IV a
Jabatan : Pembina

Jangka Waktu : 4 (empat) bulan
Mulai Agustus s/d Desember 2009
Biaya yang diusulkan ; Rp 20.000.000,-
(Dua puluh juta rupiah)

Medan 10 Desember 2010

Mengetahui:
Fakultas Ilmu pendidikan
Dekan



Prof Dr Ibrahim Gultom,M.Pd
NIP ;195707031986011001

Ketua Tim:



Dra Eva Betty Simanjuntak,M.Pd
NIP : 196110261987032001

Mengetahui;
Ketua Lembaga Penelitian Unimed



Dr Ridwan Sani, M.Si
NIP ; 131772614

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN HIBAH PENGAJARAN
PROGRAM HIBAH KOMPETISI S1 PGSD IKATAN DINAS BERASRAMA
BATCH I – TAHUN ANGGARAN 2010


Judul : Meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa S1 PGSD dengan menggunakan multimeddi dalam pembelajaran Bilingual.

Ketua Tim / penanggung Jawab :
Nama : Dra Eva Betty Simanjuntak,M.Pd
NIP : 196110261987032001
Pangkat / Golongan : Lektor kepala / IV a
Jabatan : Pembina

Jangka Waktu : 4 (empat) bulan
Mulai Agustus s/d Desember 2009
Biaya yang diusulkan : Rp 20.000.000,-
(Dua puluh juta rupiah)

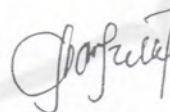
Medan 10 Desember 2010

Mengetahui:
Fakultas Ilmu pendidikan
Dekan



Prof Dr Ibrahim Gultom,M.Pd
NIP ;195707031986011001

Ketua Tim:



Dra Eva Betty Simanjuntak,M.Pd
NIP : 196110261987032001

Mengetahui;
Ketua Lembaga Penelitian Unimed

Dr Ridwan Sani, M.Si
NIP ; 131772614

Meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa S1 PGSD dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran Bilingual

Bidang (Peer Group) : Pendidikan
Mata Kuliah : Pembelajaran Bilingual
SKS : 2 SKS
Ketua Tim : Dra. Eva Betty Simanjuntak, M.Pd
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pangkat/Golongan : Lektor Kepala /IV/a
NIP : 19611026198703 2001
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Medan
Kantor /Unit Kerja : Fakultas Ilmu Pendidikan/PGSD
Telp./Fax/e-mail : 081375356138/Eva betty@ymail.com

THE
Character Building
UNIVERSITY

Ringkasan Eksekutif

Yang menjadi latar belakang hibah pembelajaran ini adalah inovasi pembelajaran untuk mengembangkan profesionalitas Dosen dalam mengembangkan proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui dukungan dan manfaat multimedia dalam pembelajaran di PGSD SIFIP UNIMED, Medan, mengetahui prosedur penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa PGSD SIFIP UNIMED, Medan. Adapun hasil dari Hibah pengajaran yang menjadi subjek penelitian pada hibah pengajaran ini adalah Mahasiswa PGSD PEMKO Gayos Luwes Semester 3 berjumlah sebanyak 33 orang. Prosedur penelitian hibah pengajaran ini dilaksanakan sebanyak dua siklus .

Hasil penguasaan pengetahuan berbahasa materi dengan menggunakan multimedia dari siklus I ke siklus II kemampuan mahasiswa dapat dilihat dari data Persentase perkembangan pengetahuan kemampuan berbahasa Inggris dengan penggunaan multimedia meningkat dari 30,4 % dari rentang nilai 66 – 85 .Namun nilai 66 – 69 belum dikatakan tuntas . Pada siklus ke II terjadi peningkatan pemahaman kemampuan bahasa menjadi 96% dengan rentang nilai dari 75– 85 ada 25 orang , sedangkan yang mendapat nilai 90 ada 7 orang . Pada Pengujian “Test Oral” untuk mengukur kemampuan vocabulary , fluency, information provided, grammar, pronunciation dari data dapat dilihat kemajuan siswa dari siklus I ke siklus ke II yaitu terjadi peningkatan dari 15.5 % menjadi 78% . Dari data dapat di analisis bahwa kemampuan kognitif berbahasa tinggi namun belum tentu di kemampuan / keterampilan berhasa inggris tinggi karena bukan suatu jaminan dia bisa terampil .

Dari hasil penelitian hibah pengajaran ini ternyata penggunaan Multimedia efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran Bilingual .

THE
Character Building
UNIVERSITY

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat-Nya hingga laporan penilaian ini selesai sebagaimana yang diharapkan. Tim peneliti menyampaikan penghargaan yang tinggi dan tulus atas dukungan berbagai pihak dalam pembimbingan, pengarahan dan pelayanan yang Tim Peneliti rasakan dan sangat membantu kelancaran dan kesempurnaan penyelesaian penelitian ini.

Pada kesempatan ini Tim Peneliti menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada Ketua PHK PGSD berasrama Unimed, yang telah memberikan kesempatan dan sekaligus dana sehingga terlaksananya hibah pengajaran ini. Terimakasih pula kami sampaikan kepada Ketua dan Staf Lembaga Penelitian UNIMED, dan Dekan Fakultas, Ketua Jurusan, Sekretaris Jurusan PPSD, Rekan-rekan Dosen yang telah banyak membantu memperlancar pelaksanaan penelitian ini. Begitu juga ucapan terimakasih kepada mahasiswa Pemko Gayo luas.

Kekurang sempurnaan laporan penelitian ini masih mungkin ditemui, namun segala upaya telah Tim Peneliti lakukan untuk menyelesaikannya dengan baik. Kritik dan saran membangun tetap kami harapkan demi kesempurnaan Penelitian. Semoga penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang berarti dan segala bentuk bantuan yang bermanfaat memperoleh balasan dari Tuhan Yang Maha Kuasa.

Medan, 13 Februari 2010

Tim Peneliti

THE
Character Building
UNIVERSITY

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL.....	i
LEMBAR IDENTITAS DAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR /TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	1
C. Tujuan Penelitian dan Manfaat.....	5
BAB II KONSEP PENGEMBANGAN DAN TINJAUAN TEORITIK.....	6
A. Pengertian multimedia dalam pembelajaran.....	6
1. Jenis-jenis media pembelajaran.....	8
i. Pengolongan media menurut audiens.....	9
2. Pembelajaran bilingual menggunakan multimedia.....	11
3. Pengertian efektifitas.....	13
BAB III METODE PENGEMBANGAN	15
1) Perencanaan tindakan.....	15
2) Pelaksanaan tindakan.....	15
3) observasi.....	17
4) refleksi.....	17
5) jadwal pelaksanaan.....	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	24
1. pembahasan.....	25
a. hasil observasi.....	26
2. deskripsi pada siklus II.....	28
a. hasil observasi.....	28
b. temuan penelitian.....	30
BAB V PENCAPAIAN INDIKATOR.....	31
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	32
DAFTAR RUJUKAN.....	34
LAMPIRAN.....	

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Program studi PGSD SI merupakan salah satu program studi di Fakultas Ilmu Kependidikan (FIP) UNIMED, Medan bertugas menghasilkan lulusan yang bermutu atau calon guru SD yang menguasai berbagai kompetensi –kompetensi. Salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh Mahasiswa PGSD SI adalah pembelajaran Bilingual dengan bobot 2 (dua) SKS. Mata kuliah ini disajikan pada setiap semester gasal (3). Mata Kuliah diikuti setelah menyelesaikan mata kuliah bahasa Inggris tingkat dasar yang terintegrasi, yang penguasaannya lebih terarah pada Gramatikal. Sedangkan pembelajaran Bilingual penekannya adalah agar Mahasiswa mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dan sekaligus bisa menerapkan Pembelajaran Bilingual (dwi bahasa) di SD.

Kompetensi-kompetensi yang akan diajarkan adalah Greetings and forms of address (checking attendance, organizing the classroom and ending lesson); Giving instruction in English; Explaining, Demonstrating and Giving Turn; Asking for helpers and giving things out; Phrases; Setting up pairs and groups; Phonic approach and finding place; Story questions and prompts and Starting a feedback chat serta diakhiri dengan pembelajaran bilingual yang bernuansa ke SD-an

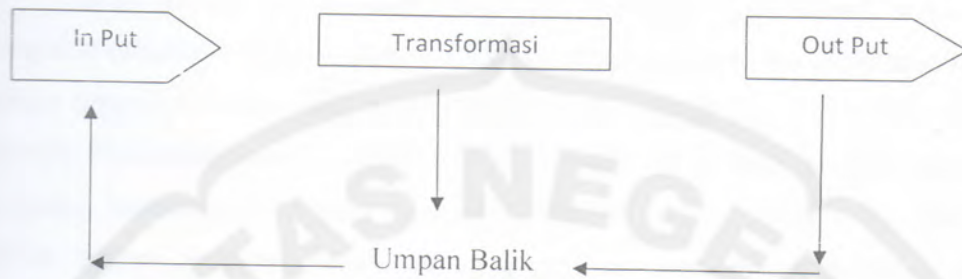
Dalam pelaksanaan proses belajar mengajar mata kuliah selama ini metode yang kerap digunakan adalah metode konvensional (ceramah) disamping kegiatan terstruktur dan memberikan tugas rumah. Jarang sekali dosen menggunakan media serta sumber belajar. Kenyataan yang dialami dalam perkuliahan, mahasiswa sulit untuk bisa trampil berkomunikasi dalam bahasa Inggris.

Pada pelaksanaan evaluasi diri 2006 diadakan tes bahasa (TOEFL Prediction) sampel berjumlah 130 orang yang terdiri dari mahasiswa stambuk 2004 sebanyak 65 orang dan mahasiswa stambuk 2005 sebanyak 65 orang. Dari hasil test ternyata kemampuan bahasa inggris mahasiswa PGSD FIP Unimed masuk tergolong rendah. Pada perguruan tinggi masukan mentah adalah mahasiswa (PGSD Pemko Aceh). Berkaitan dengan perkuliahan berhasa inggris untuk berkomunikasi dan menerapkan dalam pembelajaran Bilingual keterampilan mahasiswa mengenakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dan keterampilan menguasai bahasa Inggris tergantung pada pengalaman sebelumnya.

Dari hasil pengamatan sehari-hari dalam pembelajaran dan wawancara resmi bahwa mahasiswa masih banyak mengalami kesulitan dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris khususnya mahasiswa PGSD Pemko Aceh yang berasal dari Gayo Luwes (Aceh Tenggara) yang menggunakan bahasa daerah dalam berkomunikasi didalam kelas. Sedangkan Bahasa Inggris itu sendiri sebagai bahasa asing merupakan salah satu bahasa yang memiliki kesulitan-kesulitan tersendiri dengan bahasa yang lain baik dari segi pelafalan (Pronunciation) maupun Tata Bahasanya (Grammar). Dan untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, maka dibutuhkan adanya sebuah proses belajar-mengajar yang didesain sedemikian rupa sehingga tercipta sebuah atmosfir belajar yang mana tingkat kesulitannya diminimalisir semaksimal mungkin. Seperti gambaran proses berikut ini.

Peningkatan mutu pendidikan, dalam hal ini belajar mengajar Bahasa Inggris, pada dasarnya dapat dilakukan melalui pembenahan berbagai dimensi penentuan kemajuan pendidikan yang oleh Suharsini (1993 : 3-4) Menggambarkan:

- In Put : adalah bahan jadi yang dihasilkan oleh transformasi
- Transformasi : adalah mesin yang bertugas mengubah bahan mentah menjadi bahan jadi.
- Out Put: adalah bahan jadi yang dihasilkan oleh Transformasi.



Gambar 1. Proses Pendidikan

Dalam gambar diatas dapat kita lihat substansi sebuah Transformasi memegang peranan yang sangat besar dalam menentukan kualitas out put. Oleh karena itu proses yang terjadi dalam transformasi itu sendiri harus benar-benar dijamin baik untuk sebuah out put yang baik pula. Pada dasarnya media lah yang memegang tongkat estafet yang akan menentukan arah keberhasilan proses tersebut. Media itu sendiri dapat berupa audio (suara atau bunyi) maupun visual (gambar). Dari sinilah muncul pembelajaran Bilingual dengan Multimedia.

Hal serupa juga dikemukakan oleh Vygotsky dalam Arends (1998).

1. Kemampuan berpikir (intelektual) berkembang ketiga orang dihadapan pada pengalaman baru ide-ide baru dan permasalahan yang kemudian dihubungkan dengan apa selalu diketahui sebelumnya (Prior Knowlegde).
2. Interaksi dengan orang lain akan memacu perkembangan intelektual atau cara berpikir anak untuk menemukan sesuatu yang baru.
3. Peran utama seorang guru adalah sebagai pembentukan yang baik untuk memberikan pertolongan kepada anda yang sedang dalam proses belajar.

Dalam proses pembelajaran harus ada evaluasi untuk dapat melihat atau mengukur keberhasilan tujuan pembelajaran (indikator). Selama ini untuk pembelajaran Bahasa Inggris di Perguruan Tinggi dilakukan dalam bentuk Formative Test atau test periodik. Yang mana sistem evaluasi (penilaian) yang seperti ini tidak dapat sepenuhnya mengukur kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa. Oleh karena itulah dibutuhkan sebuah sistem penilaian yang mampu mengukur kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa yang menyeluruh. Adapun sistem penilaian tersebut adalah Authentic Assessment atau Penilaian Otentik. Penilaian Otentik ini digunakan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk penilaian yang dapat menggambarkan proses pembelajaran mahasiswa yang sedang berlangsung (on going), contohnya saat dia melafalkan bahasa Inggris tersebut dan menyeluruh (overall), yaitu perkembangan (progres) yang ia alami baik dari segi pelafalan (Pronunciation) maupun tata bahasanya (Grammar).

Bilingual yaitu pembelajaran dwi bahasa, yang mana diharapkan terjadi komunikasi dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan dua bahasa yang seimbang dengan menggunakan metode interaktif. Metode interaktif dalam hal ini berarti adanya sebuah interaksi dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris baik dosen ke mahasiswa, sesama mahasiswa maupun dosen, mahasiswa dengan multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Yang mana multimedia itu sendirilah yang menjadi konektor (penghubung) dari setiap elemen tersebut.

2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tadi, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana penggunaan multimedia mendukung pembelajaran bilingual di PGSD S1 FIP UNIMED, Medan?
- b. Bagaimana prosedur penggunaan multimedia untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa PGSD S1 FIP UNIMED, Medan?

3. Tujuan dan Manfaat

A. Tujuan

Tujuan hibah pengajaran ini adalah:

1. Mengetahui dukungan dan manfaat multimedia dalam pembelajaran di PGSD SIFIP UNIMED, Medan.
2. Mengetahui prosedur penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris mahasiswa PGSD SIFIP UNIMED, Medan.

B. Manfaat

Manfaat hibah pengajaran ini adalah:

1. Sebagai masukan bagi dosen mata kuliah bahasa Inggris PGSD SIFIP UNIMED, Medan.
2. Sebagai dasar dalam penentuan strategi pembelajaran dengan media agar hasil belajar mahasiswa meningkat.
3. Sebagai bahan pertimbangan bagi dosen dalam menentukan media pembelajaran yang efektif agar dapat meningkatkan hasil belajar.

THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB II

KONSEP PENGEMBANGAN DAN TINJAUAN TEORITIK

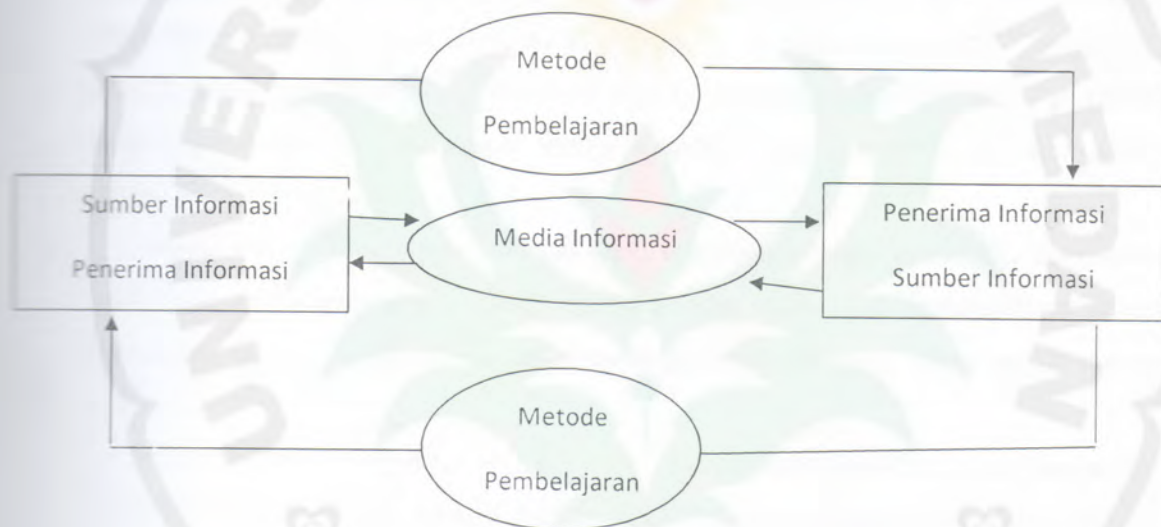
A. Pengertian Multimedia Dalam Pembelajaran

Multimedia pada dasarnya terdiri dari dua kata yaitu multi dan media. Multi mengandung arti mencakup keseluruhan sedangkan media adalah kata jamak dari medium berasal dari kata latin memiliki arti perantara (between). Menurut Heinich dkk (1993) media merupakan saluran komunikasi). Selain pengertian media diatas masih terdapat pengertian lain yang dikemukakan oleh beberapa ahli.

1. Menurut Briggs (1997) media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi seperti buku, film, video, slide dan sebagainya.
2. Menurut Schramm (1997) media merupakan sebuah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran
3. Menurut NEA (1969) media merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya

Dari pengertian diatas diketahui bahwa multimedia merupakan sarana untuk menyampaikan pesan atau informasi baik melalui gerak bentuk ataupun suara. Dalam industri elektronika, multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosh, 1996 dalam Hamalik) atau multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks (Mc Cormick, 1996 dalam Hamalik) atau multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks grafik dan gambar (Turban dkk, 2002 dalam Hamalik) atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001 dalam Hamalik) Dari uraian diatas bahwa pengertian multimedia pada intinya adalah sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dari sumber ke penerima informasi.

Dalam dunia pembelajaran sumber informasi adalah dosen, guru, mahasiswa, siswa bahan bacaan dan lain sebagainya. Penerima informasi mungkin juga dosen, guru, mahasiswa, siswa atau orang lain. Satu komponen lain yang perlu mendapat tempat dalam proses pembelajaran di kelas adalah metode. Menurut Heinich et, al (1989) metode adalah prosedur yang sengaja dirancang untuk membantu siswa, mahasiswa belajar lebih baik dan mencapai tujuan tujuan pembelajaran. Maka komunikasi yang terjadi di dalam dunia pembelajaran sebagaimana berikut :



Gambar 2 : Proses Komunikasi Antara Sumber dan Penerima Informasi

Misalnya, jika seorang dosen, guru menyampaikan materi perkuliahan dan pelajaran dengan menggunakan OHP melalui pendekatan diskusi, maka OHP tersebut adalah media pembelajaran, sedangkan pendekatan diskusi adalah metode pembelajaran yang sengaja dirancang untuk menyelenggarakan pembelajaran dengan sebaik- sebaiknya. Dengan merujuk pada uraian diatas, maka yang dimaksud dengan multimedia dalam pembelajaran adalah wahana penyalur pesan atau informasi belajar sehingga mengkondisikan seseorang untuk belajar atau berbagai jenis sumber daya yang difungsikan dalam proses pembelajaran atau lebih dikenal dengan media pembelajaran, berdasarkan ruang lingkup sumber belajar diatas, maka media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang menekankan pada software atau perangkat lunak (bahan ajar) dan hardware atau perangkat keras (sarana atau peralatan yang digunakan)

I. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Bretz (1971), membagikan media menjuadi tiga macam yaitusuara, media bentuk visual dan media gerak. Media bentuk visual dibedakan menjadi tiga pula yaitu gambar visual, garis (grafis), dan simbol verbal. Selain itu Bretz juga inembedakan antara media transmisi (telekomunikasi) dan media rekaman.

Jenis jenis media diatas, yang paling lengkap audio-visual (ada gambar, suara, dan juga gerak). Ia menyangg predikat “paling lengkap” inipun sebenarnya masih relatif, contohnya media TV masih kyurang lengkap jika dibandingkan dengan video-interaktif yang digabung dengan program komputer. Program TV tidak “berinteraksi” secara aktif dengan siswa sedangakn video- interaktif bisa berinteraksi (harap maklum, buku Bretz terbit pada tahun 1971, sedangkan media semacam video- interaktifitas baru muncul sekitar tahun 1980)

Media dengan kemampuan tunggal tentu saja adalah media visual saja atau media audio saja. Sedangakn media semacam realia atau modelyang menampilkan bentuk visual tiga dimensi (seperti patung, misalnya) tidak termasuk dalam penggolongan Bretz.

Schramm (1977) membagi media menurut jumlah siswa (audiens) yang dilayaninya : massal (banyak yang tersebar di are luas), klasikal (cukup kecil dan terpusat di suatu tempat) atau individual. Pembagian media menurut Schramm tersebut tampak didalam tabel I berikut.

Tabel 1
Penggolongan Media menurut ukuran audiens

Ukuran Audiens	Media
Audiens Besar	<ul style="list-style-type: none"> - Televisi - Radio - Facsimile
Audiens Kecil	<ul style="list-style-type: none"> - Film Suara - Film Bisu - Vidiotape - Filstrip suara - Slide - Radio - Audiostape - Audiodisc - Foto - Poster - Papan Tulis
Individual	<ul style="list-style-type: none"> - Media Cetak - Telepon - CAI (Computer Assited Instruction

Selain itu Schramm juga membuat pembagian media pemakaian (kontrol pemakai atas penggunaan media). Berikut ini hasil penelitian Schramm tentang klasifikasi media menurut kontrol pemakai (dikutip dari Rahardjo dan hariandja (1986).

Tabel 2
Klasifikasi Media Menurut Kontrol Pemakai

Kontrol Media	Portable	Untuk Dirumah	Siap setiap saat	Terkendali	Mandiri	Umpan balik
Televisi	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Radio	Ya	Ya	Tidak	Tidak	Ya	Tidak
Film	Ya	Ya	Ya	Sulit	Sulit	Tidak
Video kaset	Tidak	Sulit	Ya	Ya	Ya	Tidak
Slide	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Film strip	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Audio kaset	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya
Piringan hitam	Tidak	?	Ya	Ya	Sulit	Tidak
Buku	Ya	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak
Teks berprogram	Tidak	Tidak	Ya	Ya	Sulit	Tidak
Komputer	Ya	Ya	Ya	Ya	Tidak	Tidak
Permainan						

Tabel 3
Klasifikasi Media menurut Tujuan Belajar

Tujuan Belajar Media	Info Faktual	Pengenalan Visual	Prinsip Konsep	Prosedur	Umpan Balik	Sikap
Visual Diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Film	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Rendah	Sedang
Televisi	Rendah	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Obyek 3D	Sedang	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman video	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
Pelajaran terprogram	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Sedang	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku Teks cetak	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

L. Pembelajaran Bilingual Menggunakan Multimedia

Komputer dalam pembelajaran bahasa di sekolah dasar menurut Tylor (Hoskisson & Tompkins, 1987: 56) memiliki tiga fungsi, yaitu sebagai alat, tutor, dan *tutee*. Komputer sebagai alat dapat digunakan sebagai program untuk memproses kata-kata seperti menulis

cerita, puisi, atau jenis karangan lainnya. Dalam pembelajaran interaktif komputer sebagai tutor atau dikenal dengan istilah *computer assisted instruction (CAI)* dapat berfungsi sebagai alat bantu atau media pengajaran. Penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata.

Dalam multimedia pembelajaran dapat disajikan bentuk permainan, *hyperlink*, *hypertext*, dan animasi. Bentuk permainan dapat memberi stimulasi eksternal dan menampilkan berbagai bentuk grafik. Bentuk *hyperlink* memberi kesempatan kepada siswa untuk memperoleh kata-kata baru dalam berbagai konteks melalui akses yang cepat ke teks dan grafik yang diinginkan siswa. Bentuk *hypertext* memungkinkan mahasiswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap Greetings and Forms of Address; Giving instructions in English; Explaining, Demonstrating, and Giving Turn; Asking for Helpers and Giving Things Out; Phrases; Setting up Pairs and Groups; dan Phonic approach and Finding Place.

Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran Bilingual (conversation) apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik. Dengan ditayangkannya sebuah video dari beberapa kompetensi yang ada, misalnya Greetings and Forms of Address, mahasiswa diharapkan mampu mendemonstrasikan ulang secara interaktif dengan pelafalan (*pronunciation*), kosa kata (*special expression*) dan tata bahasa (*grammar*) yang benar sesuai dengan yang telah didemonstrasikan lewat multimedia tadi.

2. Pengertian Efektifitas

Efektivitas merupakan derivasi dari kata efektif yang dalam bahasa Inggris *effective* didefinisikan “*producing a desired or intended result*” (*Concise Oxford Dictionary*, 2001) atau “*producing the result that is wanted or intended*” dan definisi sederhananya “*coming into use*” (*Oxford Learner's Pocket Dictionary*, 2003:138). Kamus Besar Bahasa Indonesia (2002:584) mendefinisikan efektif dengan “ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya)” atau “dapat membawa hasil, berhasil guna (usaha, tindakan)” dan efektivitas diartikan “keadaan berpengaruh; hal berkesan” atau “keberhasilan (usaha, tindakan)”.

The Liang Gie dalam Ensiklopedi Administrasi (1989:108) mendefinisikan efektivitas sebagai berikut.

"Suatu keadaan yang mengandung pengertian mengenai terjadinya efek atau akibat yang dikehendaki. Jika seseorang melakukan suatu perbuatan dengan maksud tertentu yang memang dikehendaki, maka orang itu dikatakan efektif kalau memang menimbulkan akibat dari yang dikehendakinya itu."

Efektivitas merujuk pada kemampuan untuk memiliki tujuan yang tepat atau mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Efektivitas juga berhubungan dengan masalah bagaimana pencapaian tujuan atau hasil yang diperoleh, kegunaan atau manfaat dari hasil yang diperoleh, tingkat daya fungsi unsur atau komponen, serta masalah tingkat kepuasan pengguna/client.

Selanjutnya, Steers (1985:176) menyatakan

"Sebuah organisasi yang betul-betul efektif adalah orang yang mampu menciptakan suasana kerja di mana para pekerja tidak hanya melaksanakan pekerjaan yang telah dibebankan saja tetapi juga membuat suasana supaya para pekerja lebih bertanggung jawab, bertindak secara kreatif demi peningkatan efisiensi dalam usaha mencapai tujuan."

Pernyataan Steers di atas menunjukkan bahwa efektivitas tidak hanya berorientasi pada tujuan melainkan berorientasi juga pada proses dalam mencapai tujuan. Jika definisi ini diterapkan dalam pembelajaran, efektivitas berarti kemampuan sebuah lembaga dalam melaksanakan program pembelajaran yang telah direncanakan serta kemampuan untuk mencapai hasil dan tujuan yang telah ditetapkan. Proses pelaksanaan program dalam upaya mencapai tujuan tersebut didesain dalam suasana yang kondusif dan menarik bagi peserta didik.

Berdasarkan pengertian-pengertian diatas maka Peningkatan Efektivitas Multimedia dalam pembelajaran Bilingual adalah adanya sebuah akibat atau perubahan yang signifikan dalam pembelajaran Bilingual yang mana dalam hal ini perubahan tersebut adalah berupa peningkatan di setiap proses pembelajaran sehingga tercapai tujuan

pembelajaran yaitu berupa keterampilan berkomunikasi. Dalam hal ini Multimedia adalah motor penggerak dari perubahan-perubahan tersebut.



THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Hibah Pengajaran ini adalah pengembangan pengajaran. Gay (1981: 10) bahwa hibah pengembangan bukan untuk membuat teori atau menguji teori melainkan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan di sekolah. Dalam hibah pengajaran ini, model yang menjadi acuan adalah model pengembangan desain pembelajaran Kurt Lewin (dalam Kasihani Kasbolah 1998, 1999:14) menggambarkan penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang merupakan suatu rangkaian langkah-langkah, dimana setiap langkah terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Kemmis dan Mc Taggart (dalam Kasihani Kasbolah 1998, 1999:14) juga menggambarkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu siklus spiral dari perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

1. Perencanaan Tindakan (Alternatif Pemecahan II)

Tahap perencanaan tindakan dilakukan setelah tes awal dan wawancara pada mahasiswa di kelas dan di luar kelas subjek penelitian. Tes awal digunakan bertujuan untuk melihat kesulitan-kesulitan yang dialami mahasiswa dalam berkomunikasi bahasa Inggris (Conversation) tanpa menggunakan media pada mata kuliah pembelajaran bilingual (conversation) PGSD S1. Hasil test dan wawancara kemudian digunakan untuk identifikasi awal tindakan yang akan dilaksanakan.

2. Pelaksanaan Tindakan I

Setelah perencanaan tindakan disusun maka dilakukan pemberian tindakan. Pemberian tindakan ini merupakan pengembangan dan pelaksanaan dari program perencanaan yang telah disusun. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini antara lain:

Langkah I:

Mahasiswa dibagi dalam kelompok. Tiap kelompok terdiri dari 6 orang. Perlu dipertimbangkan keberagaman potensi tiap-tiap anggota kelompok untuk memungkinkan terjadinya suasana yang lebih interaktif.

Langkah II:

Peneliti menampilkan animasi lewat multimedia berupa percakapan (conversation) dari topik yang telah disiapkan sebelumnya, misalnya "Giving instruction in English" dan "Explaining, Demonstrating and Giving Turn".

Langkah III:

Setiap mahasiswa diberikan waktu untuk bekerja di kelompok masing-masing untuk membuat *Paraphrase* sesuai dengan animasi yang telah mereka saksikan. Diharapkan adanya percakapan yang interaktif antar mahasiswa di kelompok masing-masing. Untuk mempermudah jalannya diskusi, peneliti menyiapkan berupa lembaran yang berisi *special expressions* tentang topik yang sedang dibahas dan dibagikan kepada masing-masing kelompok. Peneliti mengamati jalannya diskusi dengan intens dan dapat memberikan pencerahan pada mahasiswa untuk mengarahkan mereka membuat percakapan yang tidak mengambang dari topik. Diakhir pemberian materi akan didiskusikan dan dipilih hasil kerja kelompok yang terbaik.

Langkah IV:

Setelah seluruh materi "Giving instruction in English" dan "Explaining, Demonstrating and Giving Turn" selesai diberikan maka peneliti memberikan tes berupa demonstrasi percakapan di depan kelas untuk mengetahui bagaimana hasil yang dicapai.

B. Observasi

Pada tahap pemberian tindakan, peneliti mengalami apakah proses tindakan berjalan sesuai dengan rencana tindakan yang dibuat dan bagaimana aktifitas mahasiswa terhadap tindakan yang diberikan sebagai upaya mengatasi kesulitan yang dialami mahasiswa. Sebagai Observer adalah Bapak Drs. Ramli Sitorus, M.Ed.

C. Refleksi

Pada tahap ini seluruh data yang diperoleh dikumpulkan serta dianalisis sehingga didapat kesimpulan dari tindakan yang dilakukan. Jika masih terdapat kesulitan yang dialami mahasiswa dalam melafalkan kata-kata atau ekspresi yang tepat serta penggunaan tata bahasa yang benar maka dapat dibuat perencanaan pada siklus berikutnya.

Pada siklus I, masalah yang belum terselesaikan sehingga dilanjutkan ke siklus II yaitu:

a) Perencanaan Tindakan (Alternatif Pemecahan II)

Dari hasil data pada refleksi I, maka dibuat kembali rencana tindakan II supaya upaya mengatasi permasalahan (kesulitan) yang belum teratasi atau masalah baru yang muncul pada siklus I. Rencana tindakan II yang dilakukan adalah merancang percakapan yang mirip dengan yang belum dapat diselesaikan mahasiswa. Kemudian dibuat perencanaan untuk test (oral) akhir.

b) Pelaksanaan Tindakan II

Pemberian tayangan animasi kepada masiswa diharapkan dapat membantu dalam mengurangi kesulitan yang dialami. Kegiatan pada tahap ini antara lain:

Langkah I: Masih tetap pada yang sama seperti pada siklus I, peneliti menyajikan kembali animasi dengan topik yang sama pada siklus I.

Langkah II: Tiap-tiap kelompok diberikan kembali kesempatan untuk membangun sebuah *Paraphrase* percakapan sesuai dengan animasi yang ditayangkan dan lembar *special expressions* yang telah disediakan. Percakapan yang interaktif masih tetap diharapkan terjadi dimasing-masing kelompok dan peneliti tetap bertindak sebagai *supervisor* dan fasilitator selama diskusi berlangsung.

Langkah III: Jika ada kelompok yang mengalami kesulitan dalam membuat *paraphrase* maka mereka dapat meminta bantuan dari mahasiswa dari kelompok lain dengan diarahkan oleh peneliti sebagai supervisor. Dengan demikian telah terjadi interaksi antar kelompok.

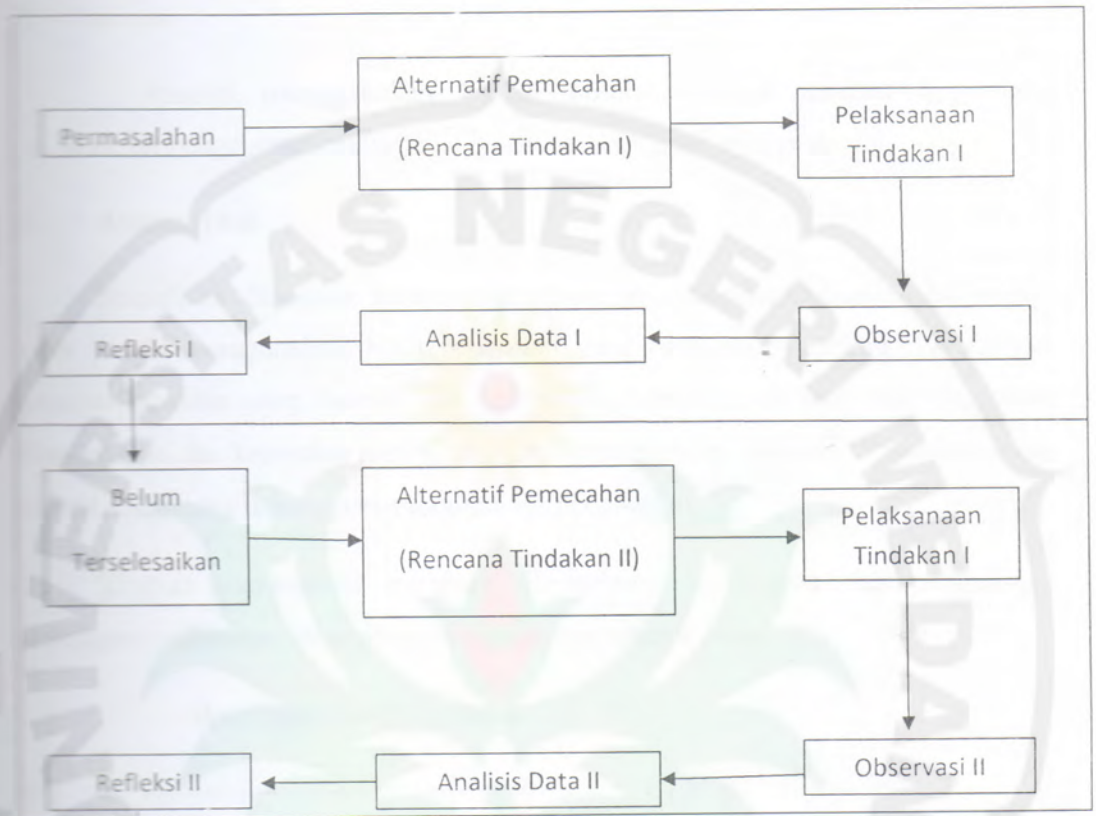
Langkah IV: Hasil percakapan yang telah dibuat didemonstrasikan di depan kelas. Mahasiswa dari kelompok lain mendengar dan boleh memberikan kritik, masukan, maupun pertanyaan terhadap percakapan yang ditampilkan kelompok lain. Peneliti dapat memberikan stimulasi dan mengarahkan jalannya diskusi.

c) Observasi II

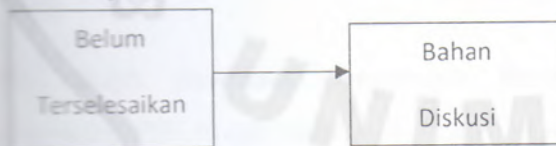
Peneliti melakukan observasi pada saat pemberian tindakan dilaksanakan agar pelaksanaan tindakan sesuai dengan program yang telah dibuat pada tahap perencanaan tindakan II.

d) Refleksi II

Seluruh data yang diperoleh dianalisis dan diambil kesimpulan dari tindakan perbaikan yang dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mengharapkan kesulitan yang dialami mahasiswa dalam percakapan bahasa Inggris dapat diatasi. Masalah belum selesai maka hibah pengajaran ini terbatas pada tahapan ini. Kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menyelesaikan pada refleksi II dijadikan bahan diskusi.



Gambar 3. Skema Siklus Kaji Tindak



Hibah Pengajaran ini dilaksanakan di Program Studi PGSD S1, FIP, UNIMED pada mahasiswa yang mengambil mata kuliah pembelajaran bilingual (conversation) angkatan 2009/2010.

Untuk memperoleh data yang aktual di dalam penelitian maka digunakan alat pengumpul data sebagai berikut:

Tes Oral

Tes ini dilaksanakan untuk melihat ketepatan pelafalan, penggunaan kosakata (special expression) dan tata bahasa.

2. Observasi

Peneliti menggunakan lembar observasi untuk melihat bagaimana prosedur penggunaan multimedia dalam pembelajaran bilingual.

a. Analisis Data

Setelah tes diberikan kepada mahasiswa dan diperoleh sejumlah informasi, maka peneliti menganalisis hasil penelitian yang telah dikategorikan berdasarkan kesulitan-kesulitan yang dialami oleh mahasiswa, menurut jenis kesulitan yang telah dikategorikan dan kemudian menyajikan data dalam bentuk tabel-tabel kesulitan yang dialami mahasiswa dalam menyelesaikan tes percakapan.

Tingkat kemampuan membuat *Paraphrase* percakapan dan penguasaan percakapan mahasiswa ditentukan dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{PPK} = \frac{\text{Skor Diperoleh Mahasiswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \%$$

PPK adalah presentase penguasaan Percakapan mahasiswa. Kriteria untuk menentukan PPK tinggi, sedang dan rendah digunakan sebagai berikut:

$80\% \leq \text{PPK} \leq 100\%$, tingkat penguasaan percakapan tinggi.

$60\% \leq \text{PPK} \leq 80\%$, tingkat penguasaan percakapan sedang.

$40\% \leq \text{PPK} \leq 60\%$, tingkat penguasaan percakapan rendah.

Subjek Penelitian:

Yang menjadi subjek penelitian hibah penelitian ini adalah mahasiswa Pemko Gayo Lawes sebanyak 33 orang pada semester III.

III. INDIKATOR KINERJA

Pengembangan pembelajaran menggunakan multimedia dalam proses belajar mengajar pembelajaran bilingual (conversation) adalah untuk meningkatkan kemampuan menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dalam pembelajaran. Dan sebagai dampaknya yaitu minimal 75 % mahasiswa yang mengikuti perkuliahan memperoleh nilai B (skorm = 80 - 89).

IV. KEBERLANJUTAN

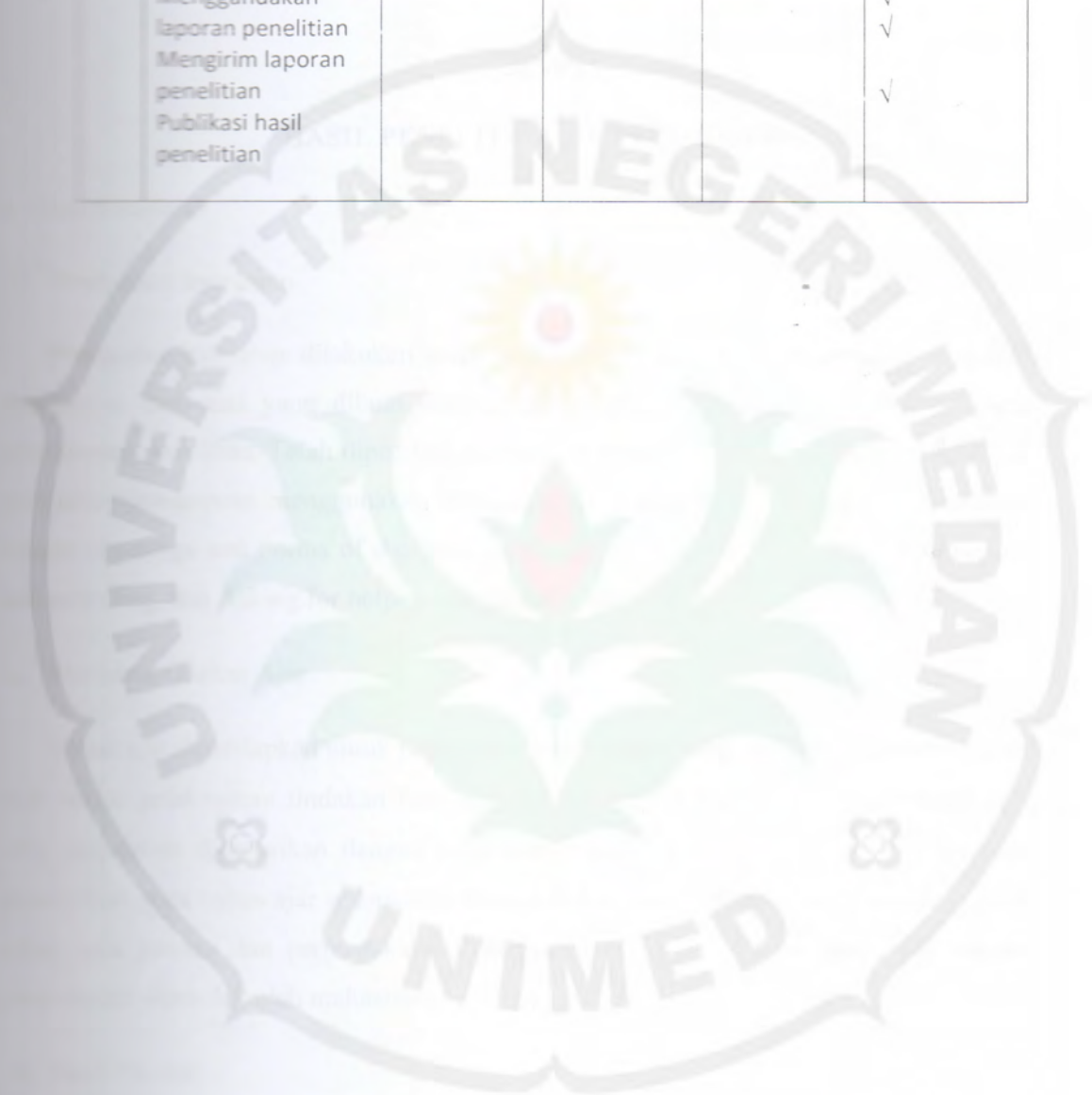
Setelah teaching grant ini berakhir, diharapkan ada keberlanjutan berupa penggunaan dari bahasa Inggris itu sendiri oleh mahasiswa yang bersangkutan. Hal ini dikarenakan oleh bahasa Inggris yang sifatnya universal yang banyak digunakan di era Informasi Teknologi ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY

V. JADWAL PELAKSANAAN

NO	KEGIATAN PENELITIAN	BULAN KE			
		Agustus	September	Oktober	November
1.	Persiapan Tindakan Menentukan pembagian tugas Penyusunan Instrument Pengembangan silabus Pengembangan penilaian Pengembangan SP Menyusun format penelitian	√ √ √ √ √ √			
2.	Organisasi Lapangan Merancang bahan ajar Melaksanakan penelitian tindakan (rancangan, implementasi, observasi, refleksi, hasil tindakan sampai dua siklus) Pengumpulan data Menganalisis data Mengidentifikasi hasil penelitian dan pembahasan Menyimpulkan hasil penelitian tindakan		√ √ √ √ √		
3.	Penyusunan laporan akhir Menyusun konsep laporan Mendiskusikan konsep laporan dengan tim Menyusun konsep laporan akhir Menyusun laporan akhir			√ √ √ √	
4.	Penggandaan dan Pengiriman laporan penelitian				

Menggunakan laporan penelitian				√
Mengirim laporan penelitian				√
Publikasi hasil penelitian				√



THE
Character Building
 UNIVERSITY

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

1. Pembuatan Instrumen

Pembuatan instrumen dilakukan untuk mendapatkan data hasil kemajuan hasil belajar mahasiswa. Soal-soal yang dibuat disesuaikan dengan topik-topik yang dipilih pada penelitian. Telah dipersiapkan oral test berupa presentasi dan role play untuk mengukur kemampuan menggunakan bahasa Inggris dalam berkomunikasi yang diawali dengan Greetings and Forms of Address, Giving instructions in English, Explaining and demonstrating, dan Asking for helpers and giving things out.

2. Pembuatan Bahan Ajar

Bahan ajar dipersiapkan untuk pertemuan perkuliahan yang dilakukan dalam lingkup waktu pelaksanaan tindakan dan juga perkuliahan secara keseluruhan. Materi ajar yang digunakan disesuaikan dengan kurikulum yang saat ini digunakan. Materi yang terdapat pada bahan ajar sedapatnya diperoleh dari sumber belajar yang ada saat ini di lingkungan jurusan dan perpustakaan UNIMED dan sumber-sumber lain yang relevan yang mudah diperoleh oleh mahasiswa.

3. Hasil Pre-test

Uji perkuliahan di Universitas Negeri Medan untuk semester ganjil T.A. 2010/ 2011 dimulai pada tanggal 28 Agustus 2010. Pada pertemuan ketiga ini dilakukan pre-test untuk menilai pertimbangan dalam menentukan materi atau pun konsep yang telah maupun yang belum dikuasai oleh mahasiswa, juga Penggunaan multimedia dalam pembelajaran

Selanjutnya berdasarkan permasalahan pembelajaran yang teridentifikasi dari hasil tes maka terlihat hasil kemampuan Mahasiswa dalam penggunaan Bahasa Inggris sangat kurang sekali. Berdasarkan data yang terlihat dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris selama ini, maka disusunlah model pembelajaran Bahasa Inggris yang menerapkan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan hasil tes yang dilakukan yang menekankan pada pembelajaran yang komunikatif dan interaktif dengan menggunakan multimedia. Hal untuk meningkatkan kemampuan Mahasiswa mengungkapkan ungkapan – ungkapan yang dipakai dalam pembelajaran akan diterapkan pada siklus pertama, pada siklus pertama Mahasiswa akan membuat role play make a short conversation with someone " Greeting" expression in it. Dan practice in front of the class .

Pada siklus kedua Mahasiswa di buat in group : Make a role play of 3-4 players with contains "asking for helps" expression in it . And practice in front of the class .

B. Pembahasan

A. Deskripsi Pada Siklus I

Dari 33 mahasiswa yang mengikuti tes kemampuan berbicara, ditemukan bahwa hanya ada 1 kelompok yang mampu menggunakan Bahasa Inggris dalam Conversation. Demikian juga dengan Tata Bahasa, hanya satu kelompok yang sudah benar.

Setelah melaksanakan proses belajar mengajar dan memperlihatkan multimedia yang disajikan dengan materi perkuliahan yaitu tentang "Greeting" Mahasiswa di buat kesempatan dalam membuat conversation tentang " Greeting" Expression dan di praktikkan dalam kelas.

Selanjutnya Mahasiswa mengamati Multimedia yang disajikan Dosen yang disajikan dengan materi pembelajaran sehingga mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh Dosen .

➤ Hasil Observasi

Hasil observasi pada aktifitas Mahasiswa pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah selesai pembelajaran dari data hasil observasi dengan menggunakan multimedia pada kemampuan berbahasa Mahasiswa berdasarkan data pada tabel 4 maka : Information provided 10,2% , Vocabulary 10,3% , Grammar 12,1% ,Fluency 13,8% , Pronunciation 5,7% . Dengan hasil observasi dapat disimpulkan pada Information provided 10,2% belum menunjukkan hasil yang optimal karena seharusnya mencapai 20% .Vocabulary belum menunjukkan hasil yang optimal sebab hanya mencapai 10,3% , sementara hasil yang ingin dicapai 20% , demikian pula pada Grammar juga belum menunjukkan hasil yang ingin dicapai , sebab hanya mencapai 12,1% sementara hasil yang ingin dicapai 25% . Fluency juga belum mencapai hasil yang optimal yaitu 13,8% dari hasil yang ingin dicapai yaitu 20% , Pronunciation hanya mencapai 5,7% , sementara hasil yang ingin dicapai 25% .

Dari data diatas dapat disimpulkan masih terdapat kesenjangan dari target yang ingin dicapai . Maka perlu diadakan pertemuan berikutnya .

Pada pertemuan kelima dilanjutkan dengan mengadakan tes kemampuan untuk mengukur kognitif Mahasiswa dalam materi pembelajaran "The Test Of Multimedia" . Sebelum mengadakan tes ini , pada soal nomor 2 terdapat kerancuan yaitu 100% Mahasiswa tidak dapat menjawab . Setelah dianalisis ternyata terdapat kesalahan pada soal, yaitu tidak sesuai gambar multimedia dengan pilihan jawaban .

Hasil yang di peroleh pada pengujian kognitif Mahasiswa dari 33 orang Mahasiswa pada soal 1 yang menjawab benar 22 orang , soal ke 2 yang bisa menjawab benar 26 orang , soal ke 3 yang menjawab benar 27 orang, soal ke 4 yang menjawab benar 26 orang , soal ke 5 yang menjawab benar 25 orang, soal ke 6 yang menjawab benar 25 orang, soal ke 7 yang menjawab benar 24 orang , soal ke 8 yang menjawab benar 26 orang . soal ke 9 yang menjawab benar 25 orang , soal ke 10 yang menjawab benar 22 orang . soal ke 11 yang menjawab benar 26 orang , soal ke 12 yang menjawab benar 22 orang, soal ke 13 yang menjawab benar 20 orang , soal ke 14 yang menjawab benar 22 orang , soal ke 15 yang menjawab benar 18 orang , soal ke 16 yang menjawab benar 16 orang , soal ke 17

yang menjawab benar 18 orang , soal ke 18 yang menjawab benar 17 orang , soal ke 19 yang menjawab benar 27 orang , dan soal yang ke 20 yang menjawab benar 16 orang .

Tabel 4

Tingkat Keberhasilan tes oral Mahasiswa Pada tes siklus I

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	20 – 45	5	15,5	Belum Terampil
2.	46 – 65	28	84,5	Belum Terampil
3.	66 – 85	0	0	Belum Terampil
4.	86 - 100	0	0	Belum Terampil

pada tabel : 5

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	20 – 45	0	0	Belum berhasil
2.	46 – 65	23	69,6	Belum berhasil
3.	66 – 85	9	30,4	Berhasil
4.	86 - 100	0	0	Berhasil

Dari data diatas dapat disimpulkan masih terdapat kesenjangan dari target yang ingin dicapai, akan tetapi sudah terdapat kemajuan dari pertemuan ke empat . Maka perlu dilakukan pertemuan berikutnya dengan lebih banyak menggunakan multimedia ketika proses pembelajaran Bilingual .

2. Deskripsi Pada Siklus II

Berdasarkan analisis data pada siklus I ternyata keefektifan Mahasiswa dirasakan kurang dalam kemampuan berbahasa sehingga tidak komunikatif maka perlu diadakan penambahan – penambahan multimedia yang di sesuaikan materi pembelajaran dan meningkatkan ungkapan – ungkapan nya . Pada deskripsi ini diadakan pembelajaran dengan materi – Asking for help” yang dilakukan secara berkelompok dan di implementasikan di depan kelas disertai dengan penggunaan multimedia .

- Hasil Observasi

Hasil observasi pada aktifitas Mahasiswa pada saat pembelajaran berlangsung dan setelah selesai pembelajaran dari data hasil observasi dengan menggunakan multimedia pada kemampuan berbahasa Mahasiswa berdasarkan data pada tabel 6.

Deskripsi dari kemampuan pembelajaran Bilingual dapat dilihat pada tabel 6 .
Information Provided 15,6% , Vocabulary 16,7% , Grammar 16,5% ,Fluency 17,2% ,
Pronunciation 7,9% . Dengan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan pada
information provided 15,6% belum menunjukkan hasil yang optimal karena seharusnya
seharusnya 20% , demikian pula pada Grammar juga belum menunjukkan hasil yang ingin
dicapai , sebab hanya mencapai 16,5% sementara hasil yang ingin dicapai 25% . Fluency
juga belum mencapai hasil yang optimal yaitu 17,2% dari hasil yang ingin dicapai yaitu
20% . Pronunciation hanya mencapai 7,9% , sementara hasil yang ingin dicapai 20% . Rata
rata mahasiswa mengalami peningkatan karena adanya penggunaan multimedia pada
kegiatan pembelajaran berlangsung .

Hasil yang diperoleh pada pengujian kognitif mahasiswa dari 33 orang mahasiswa
pada pertemuan ke dua dan pada pertemuan ke 7 , didapat hasil pada soal 1 mahasiswa yang
menjawab benar 26 orang , soal ke 2 yang menjawab benar 25 , pada soal ke 3 yang
menjawab benar 32 orang , pada soal ke 3 yang menjawab benar 32 orang , pada soal ke 4
yang menjawab benar 22 orang , pada soal ke 5 yang menjawab benar 28 orang , pada soal
ke 6 yang menjawab benar 25 orang , pada soal ke 7 yang menjawab benar 26 orang , pada
soal ke 8 yang menjawab benar 26 orang , pada soal ke 9 yang menjawab benar 28 orang ,

pada soal ke 10 yang menjawab benar 33 orang , pada soal ke 11 yang menjawab benar 27 orang , pada soal ke 12 yang menjawab benar 25 orang , pada soal ke 13 yang menjawab benar 26 orang , pada soal ke 14 yang menjawab benar 26 , pada soal ke 15 yang menjawab benar 29 orang , pada soal ke 16 yang menjawab benar 29 orang , pada soal ke 17 yang menjawab benar 26 orang , pada soal ke 18 yang menjawab benar 27 orang , pada soal ke 19 yang menjawab benar 28 orang , dan pada soal ke 20 yang menjawab benar ada 29 Mahasiswa.

Tabel 6

Tingkat Keberhasilan tes oral Mahasiswa Pada tes siklus II

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	20 – 45	0	0	Belum Berhasil
2.	46 – 65	0	0	Belum Berhasil
3.	66 – 85	32	96	Berhasil
4.	86 - 100	1	4	Berhasil

Tabel Keberhasilan Pengetahuan Kebahasaan Dengan Penggunaan Multimedia

Tabel 7

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1.	20 – 45	0	0	-
2.	46 – 65	0	0	-
3.	66 – 85	26	78,7	Berhasil
4.	86 - 100	7	21,3	Berhasil

Dari data diatas dapat disimpulkan terdapat kemajuan kebahasaan dengan dengan menggunakan multimedia dengan sangat signifikan . Antusias mahasiswa lebih besar

dan penggunaan multimedia, dari penggunaan multimedia sebagian besar mahasiswa menjadi lebih termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran.

C. Temuan Penelitian

Berdasarkan analisa data ditemukan beberapa hal sebagai temuan penelitian ini antara lain:

1. Hasil penguasaan pengetahuan berbahasa materi dengan menggunakan multimedia dari siklus I ke siklus II kemampuan mahasiswa dapat dilihat dari data Persentase perkembangan pengetahuan kemampuan berbahasa Inggris dengan penggunaan multimedia meningkat dari 30,4 % dari rentang nilai 66 – 85 .Namun nilai 66 – 69 belum dikatakan tuntas . Pada siklus ke II terjadi peningkatan pemahaman kemampuan bahasa menjadi 96% dengan rentang nilai dari 75– 85 ada 25 orang , sedangkan yang mendapat nilai 90 ada 7 orang . Pada Pengujian “Test Oral” untuk mengukur kemampuan vocabulary , fluency, information provided, grammar, pronunciation dari data dapat dilihat kemajuan siswa dari siklus I ke siklus ke II yaitu terjadi peningkatan dari 15,5 % menjadi 78% .

Dari data dapat di analisis bahwa kemampuan kognitif berbahasa tinggi namun belum tentu di kemampuan / keterampilan bahasa Inggris tinggi karena bukan suatu jaminan dia bisa terampil .

2. Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bilingual sangat membantu Mahasiswa dalam membantu meningkatkan kemampuan kebahasaan nya.
3. Siklus I tingkat penguasaan bahasanya kurang di bandingkan tingkat / kemampuan bahasa Inggris nya .
4. Pada siklus ke II tingkat kebahasaan nya lebih tinggi di bandingkan tingkat keterampilan berbicaranya .

BAB V

Pencapaian Indikator

Meningkatkan efektifitas belajar mahasiswa S1 PGSD dengan menggunakan Multimedia dalam pembelajaran Bilingual

Peningkatan pembelajaran menggunakan multimedia dalam proses belajar pembelajaran bilingual (conversation) adalah untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dalam pembelajaran. Dan sebagai minimal 78 % dari 33 orang mahasiswa yang mengikuti perkuliahan nilai B (skor = 80 - 89).

THE
Character Building
UNIVERSITY

BAB VI

Kesimpulan Dan Saran

Hasil penelitian pada pengajaran dengan judul Peningkatan Efektivitas Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bilingual di PGSD PEMKO FIP UNIMED menunjukkan bahwa Hasil penguasaan pengetahuan berbahasa materi dengan multimedia dari siklus I ke siklus II kemampuan mahasiswa dapat dilihat dengan persentase perkembangan pengetahuan kemampuan berbahasa Inggris dengan multimedia meningkat dari 30,4 % dari rentang nilai 66 – 85 .Namun nilai ini belum dikatakan tuntas . Pada siklus ke II terjadi peningkatan pemahaman bahasa menjadi 96% dengan rentang nilai dari 75– 85 ada 25 orang , siswa yang mendapat nilai 90 ada 7 orang . Pada Pengujian “Test Oral” untuk mengukur kemampuan vocabulary , fluency, information provided, grammar, dan pronunciation dari data dapat dilihat kemajuan siswa dari siklus I ke siklus ke II yaitu terjadi peningkatan dari 15,5 % menjadi 78% . Dari data dapat di analisis bahwa kemampuan kognitif berbahasa tinggi namun belum tentu di kemampuan / keterampilan berbahasa Inggris tinggi karena bukan suatu jaminan dia bisa terampil . Multimedia tersebut positif dalam meningkatkan hasil pembelajaran Bilingual Bahasa Inggris di PGSD dalam tingkat Pengetahuan , namun pada tingkat kemampuan berbahasa masih sedang .

Dengan hasil penelitian di atas , di harap kan Dosen – Dosen Pengampu mata kuliah menggunakan Multimedia dalam proses belajar mengajar karena memiliki pengaruh yang signifikan terhadap proses belajar yang berdampak positif pada peningkatan hasil belajar Mahasiswa. Dengan penggunaan multimedia tersebut diharapkan Mahasiswa dapat berkomunikasi dalam dua bahasa yaitu bilingual .

REKAPITULASI BIAYA HIBAH PENGAJARAN

No. Kegiatan	Vol	@	Jumlah	PPh 15%	Jumlah
1. Sewa Laptop 3 bulan	3	300000	900000	135000	765000
2. Honor Hibahasi Proposal	1	750000	750000	112500	637500
3. Transport/Desen 2 orang@ 3 bulan	6	500000	3000000	450000	2550000
4. Honor	2	1200000	2400000	180000	1020000
5. Honor	1	450000	450000	67500	382500
6. Penggantian laporan	10	882500	882500		882500
7. Honorasi Dosen	0	15000	0		0
8. Sewa/Desen	0	7500	0		0
9. Honorasi/snack selama penyusunan laporan	20	22500	450000		450000
10. Sewa/Desen	0	7500	0		0
11. Honorasi	2	3000000	6000000	900000	5100000
12. Honor pembuatan media	1	3580000	3580000	717000	4063000
13. Honorasi/snack persiapan 3 orang x 5	15	22500	337500		337500
14. Penyusunan proposal	1	250000	250000	37500	212500
15. Penyusunan laporan	2	500000	1000000	1500000	850000
Jumlah			20000000	2749500	17250500
					0

Ketua Pelaksana


 THE
Character Building
 UNIVERSITY

VI. DAFTAR RUJUKAN

Arens, Richard I. (1997). *Classroom Instruction and Management*. New York: MC GROW – Hill Companies, Inc.

Arikunto, Suharsini. 1998. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Arsyad. Azhar (2007), *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Bretz, Rudy. *A Taxonomy of Communication*. Englewood Cliffs, N.J: Media Education Technology Publication, 1971.

Gunawan, Gumar. 1994. *Media Pendidikan*. (Cetakan ke-17). Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti.

Herlich, R., Molenda, M., dan Russel, J.D. 1985. *Instructional Media and The New Technologies of Instruction*. New York: John Wiley & Sons.

Hariandja, R., Hariandja, L. (1985), *Media Instructional*, Jakarta, Depdikbud, Ditjen Proyek Pengembangan Pusat Fasilitas Bersama Antar Universitas / IUC.

Seyanto, Kasihani. 2008. *English For Young Learners*. Jakarta: Bumi Aksara.

<http://www.fand/cecep.wordpress.com/2010/03/06/konsep-efektivitas-pembelajaran/>

THE
Character Building
UNIVERSITY



LAMPIRAN

THE
Character Building
UNIVERSITY

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

: PGSD/ FIP UNIMED

: Pembelajaran Bilingual

:

: 2

: Mahasiswa mampu menyebutkan, menuliskan, menggunakan, serta mensimulasikan pembelajaran Greetings and Forms of Address

:

- Menyebutkan Greetings and Forms of Address
- Menuliskan Greetings and Forms of Address
- Menggunakan Greetings and Forms of Address
- Mensimulasikan Greetings and Forms of Address

:

Greetings and forms of address (Menyapa dan bentuk panggilan)

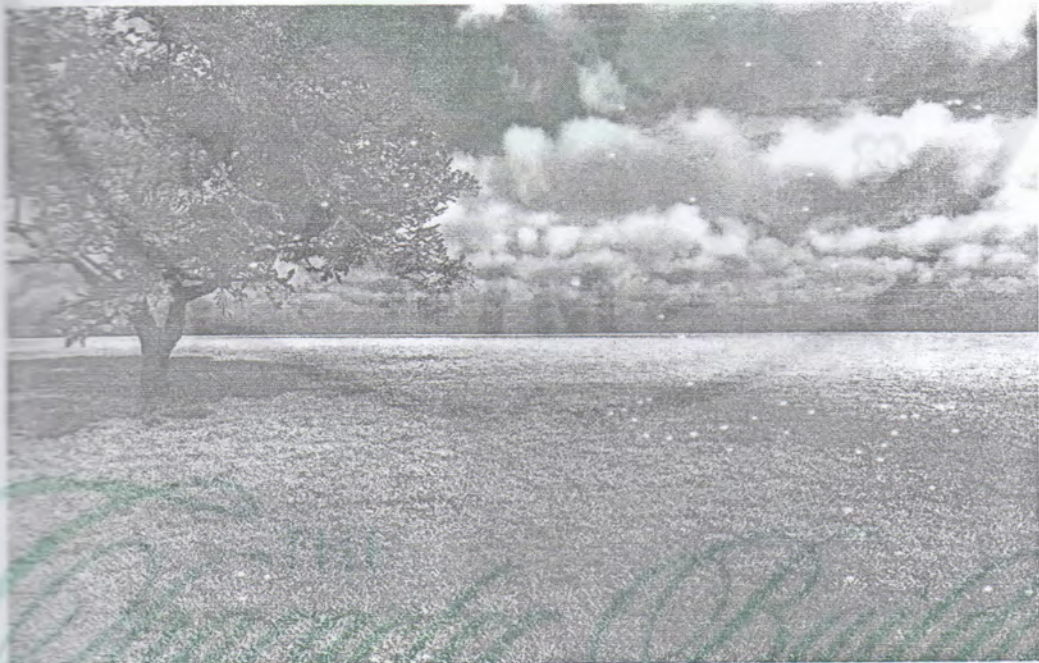
Teacher		Children	
children	Good morning	Miss/Mrs / Mr	
everybody	Good afternoon	[surname]	
boys and girls	Hello	[first name]	
girls and boys		Teacher	

THE
Character Building
UNIVERSITY

Morning Time



Day Time



UNIVERSITY

Evening Time



Evening Time



8. Metode : Diskusi, Role Play, Tanya-Jawab

Media dan Alat Peraga : Multimedia (Audio/ Video)

9. Kegiatan Perkuliahan :

- a. Dosen menjelaskan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dari topik perkuliahan (Greetings and Forms of Address)
- b. Memberikan pre-test (apersepsi) untuk mengukur pengetahuan mahasiswa tentang topik ini sebelumnya.
- c. Memutar animasi yang berisi dialog tentang Greetings and Forms of Address
- d. Meminta mahasiswa untuk mengingat kembali ungkapan-ungkapan Greetings and Forms of Address yang mereka peroleh dari animasi tersebut dan menuliskannya.
- e. Memutar kembali animasi dan meminta mahasiswa untuk menyempurnakan tulisan mereka.
- f. Melatih pelafalan yang benar untuk ungkapan-ungkapan Greetings and Forms of Address.
- g. Memantapkan ingatan terhadap ungkapan Greetings and Forms of Address dengan menyanyikan sebuah lagu yang di dalamnya terdapat ungkapan-ungkapan tersebut.
- h. Membagikan 1 poster masing-masing kepada dua masiswa (berpasangan) yang didalamnya terdapat satu gambaran tentang kehidupan sehari-hari dengan setting waktu yang berbeda-beda. Setiap pasangan diminta membangun dialog sesuai poster dengan menggunakan ungkapan Greetings and Forms of Address dan menampilkannya.
- i. Memberikan evaluasi untuk melihat perkembangan yang mahasiswa alami setelah perkuliahan Bilingual

interaktif menggunakan Multimedia tentang
Greetings and Forms of Address

Greeting

11. How long has it been since we met again. I haven't seen you ages

12. Welcome to our house . Come in and makes your self

a. Comfortable

b. Welcoming

c. Comforting

13. How do you do ? I don't think we've met

a. We

b. We're

c. We've

d. Before

14. How long, Where have you been your self all this time ?

a. Dismissing

b. Missing

c. Missing

d. Missing

5. Good Morning, Sir . I hope you will have an enjoyable in our hotel .
- Stay
 - Halt
 - Stop
 - Sojourn
6. Good evening to you all . Let me find you a(n) near the window .
- Corner
 - Angle
 - Table
 - Part
7. How are you, David ? I must you're looking very well .
- Declare
 - Recite
 - State
 - Admit
8. Hello There . I just don't believe it .You haven't changed a since we last met.
- Bit
 - Piece
 - Little
 - Section
9. Ah, you must be Mary's husband . Do come in and everyone .
- See
 - Look
 - Find
 - Meet
10. Here you are at last ! I hope your here wasn't too horrible .
- Travel
 - Journey
 - Trip
 - Voyage

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. Jurusan Prodi : PGSD/ FIP UNIMED
2. Mata Kuliah : Pembelajaran Bilingual
3. SKS :
4. SKS : 2
5. Kompetensi Dasar : Mahasiswa mampu menuliskan, menyebutkan, serta menerapkan Instruction dalam kelas.
6. Indikator :
7. Indikator :
8. Indikator :
9. Indikator :
10. Indikator :
11. Indikator :
12. Indikator :
13. Indikator :
14. Indikator :
15. Indikator :
16. Indikator :
17. Indikator :
18. Indikator :
19. Indikator :
20. Indikator :
21. Indikator :
22. Indikator :
23. Indikator :
24. Indikator :
25. Indikator :
26. Indikator :
27. Indikator :
28. Indikator :
29. Indikator :
30. Indikator :
31. Indikator :
32. Indikator :
33. Indikator :
34. Indikator :
35. Indikator :
36. Indikator :
37. Indikator :
38. Indikator :
39. Indikator :
40. Indikator :
41. Indikator :
42. Indikator :
43. Indikator :
44. Indikator :
45. Indikator :
46. Indikator :
47. Indikator :
48. Indikator :
49. Indikator :
50. Indikator :
51. Indikator :
52. Indikator :
53. Indikator :
54. Indikator :
55. Indikator :
56. Indikator :
57. Indikator :
58. Indikator :
59. Indikator :
60. Indikator :
61. Indikator :
62. Indikator :
63. Indikator :
64. Indikator :
65. Indikator :
66. Indikator :
67. Indikator :
68. Indikator :
69. Indikator :
70. Indikator :
71. Indikator :
72. Indikator :
73. Indikator :
74. Indikator :
75. Indikator :
76. Indikator :
77. Indikator :
78. Indikator :
79. Indikator :
80. Indikator :
81. Indikator :
82. Indikator :
83. Indikator :
84. Indikator :
85. Indikator :
86. Indikator :
87. Indikator :
88. Indikator :
89. Indikator :
90. Indikator :
91. Indikator :
92. Indikator :
93. Indikator :
94. Indikator :
95. Indikator :
96. Indikator :
97. Indikator :
98. Indikator :
99. Indikator :
100. Indikator :

Giving instructions in English (Memberi instruksi dalam bahasa Inggris)

Moving down and standing up	Moving around
Teacher: Please sit down.	Right, Taro, can you come here please?
Teacher: Sit down now please.	Ok, come out here to the front of the class.
Teacher: Sit down together at your tables.	Ok, your group, come up to the front.
Teacher: Everyone – sit down – quietly.	Right, now, you, you, and you...come over here
Teacher: Sit down over there – with your partner.	Now, get into a line. Stand in a line.
Teacher: Please turn around and face the front.	I want you to make two lines, along here...
Teacher: Everyone, stop talking now and listen carefully.	Like this, one behind the other.
Teacher: Please stand up. And don't make too much noise.	Let's see...move up a bit...good. that's nice and straight!
Teacher: Stand up! That's right!	Can you make a circle? A nice round circle. Good?
Teacher: Sit down! Don't move.	Not too close...a bit further apart...step back a bit, that's better
Teacher: Sit in your places! Stay where you are.	

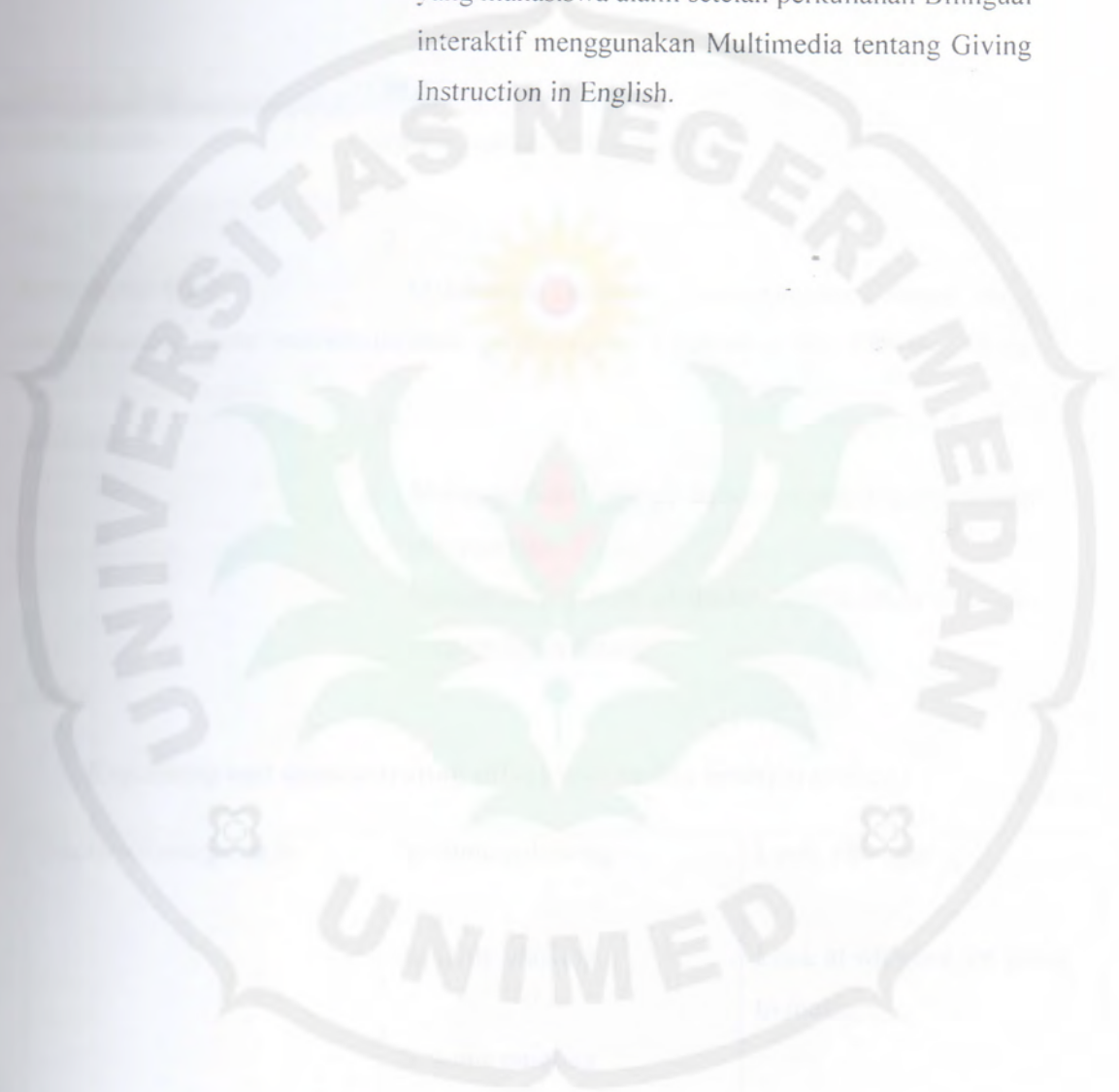
Suresh...come forward a bit...Yes, that's it.

Ok, thank you. Now go back to your places.

Pelaksanaan :

- a. Dosen menjelaskan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dari topik perkuliahan (Giving Instruction in English)
- b. Memberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan mahasiswa tentang topik ini sebelumnya.
- c. Memutar animasi yang berisi dialog tentang Giving Instruction in English
- d. Meminta mahasiswa untuk mengingat kembali ungkapan-ungkapan Giving Instruction in English yang mereka peroleh dari animasi tersebut dan menuliskannya.
- e. Memutar kembali animasi dan meminta mahasiswa untuk menyempurnakan tulisan mereka.
- f. Melatih pelafalan yang benar untuk ungkapan-ungkapan Giving Instruction in English.
- g. Memantapkan ingatan terhadap ungkapan Giving Instruction in English dengan menyanyikan sebuah lagu yang di dalamnya terdapat ungkapan-ungkapan tersebut.
- h. Membagikan 1 poster masing-masing kepada dua mahasiswa (berpasangan) yang didalamnya terdapat satu gambaran tentang kehidupan sehari-hari dengan setting waktu yang berbeda-beda. Setiap pasangan diminta membangun dialog sesuai poster dengan menggunakan ungkapan Giving Instruction in English dan menampilkannya.

- i. Memberikan evaluasi untuk melihat perkembangan yang mahasiswa alami setelah perkuliahan Bilingual interaktif menggunakan Multimedia tentang Giving Instruction in English.



THE
Character Building
UNIVERSITY

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. Jurusan/ Prodi : PGSD/ FIP UNIMED
2. Mata Kuliah : Pembelajaran Bilingual
3. Kode :
4. SKS : 2
5. Kompetensi Dasar : Mahasiswa mampu menyebutkan, menuliskan, menggunakan, serta mensimulasikan pembelajaran Explaining and Demonstrating dalam bahasa Inggris.
6. Indikator :
- a. Menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris untuk menjelaskan.
 - b. Menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris untuk mendemonstrasikan.
7. Materi :

Explaining and demonstrating (Menjelaskan dan memperagakan)

Today we are going to	do some colouring. do some drawing do some painting do some sticking	Look, like this... Look at what we are going to make.
Next we are going to	Make a monster	Here's one class 3 made. Look here's a picture for you to colour.
Over the next few lessons we are going to	make an Easter card. colour some animals.	Here's a sticker sheet for you to share. We'll start like this.

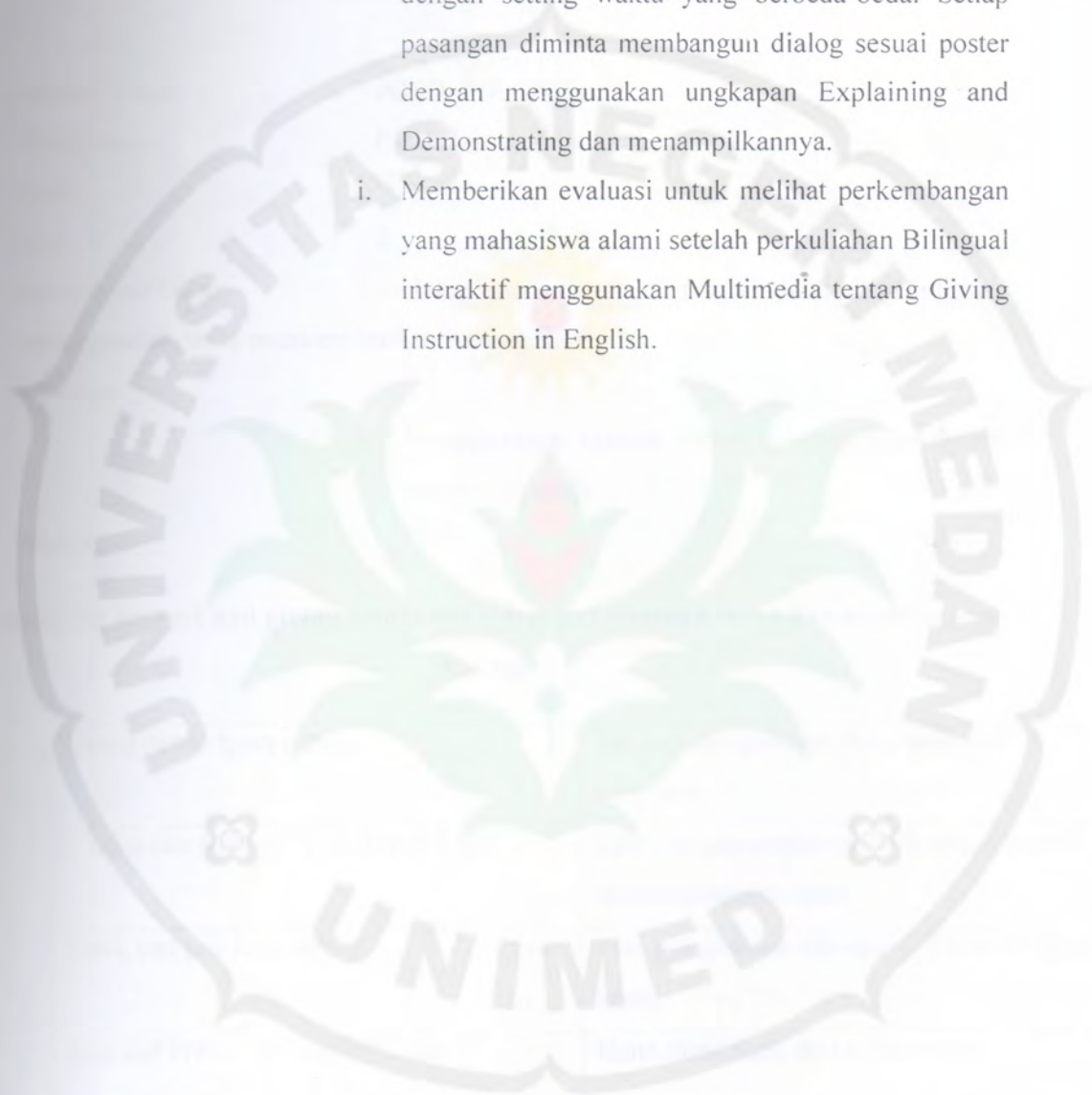
	make a farm.	
	make a circus pictures.	You can all choose a different animal.
Let's do some together as a class first, so you'll see.		What I mean. What it might be like. What to do. How to do it.

Perkuliahan

- a. Dosen menjelaskan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dari topik perkuliahan (Explaining and Demonstrating)
- b. Memberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan mahasiswa tentang topik ini sebelumnya.
- c. Memutar animasi yang berisi dialog tentang Explaining and Demonstrating
- d. Meminta mahasiswa untuk mengingat kembali ungkapan-ungkapan Explaining and Demonstrating yang mereka peroleh dari animasi tersebut dan menuliskannya.
- e. Memutar kembali animasi dan meminta mahasiswa untuk menyempurnakan tulisan mereka.
- f. Melatih pelafalan yang benar untuk ungkapan-ungkapan Explaining and Demonstrating.
- g. Memantapkan ingatan terhadap ungkapan Explaining and Demonstrating dengan menyanyikan sebuah lagu yang di dalamnya terdapat ungkapan-ungkapan tersebut.
- h. Membagikan 1 poster masing-masing kepada dua masiswa (berpasangan) yang didalamnya terdapat

satu gambaran tentang kehidupan sehari-hari dengan setting waktu yang berbeda-beda. Setiap pasangan diminta membangun dialog sesuai poster dengan menggunakan ungkapan Explaining and Demonstrating dan menampilkannya.

- i. Memberikan evaluasi untuk melihat perkembangan yang mahasiswa alami setelah perkuliahan Bilingual interaktif menggunakan Multimedia tentang Giving Instruction in English.



THE
Character Building
UNIVERSITY

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. Jurusan/ Prodi : PGSD/ FIP UNIMED
2. Mata Kuliah : Pembelajaran Bilingual
3. Kode :
4. SKS : 2
5. Kompetensi Dasar : Mahasiswa mampu menyebutkan, menuliskan, menggunakan, serta mensimulasikan Asking for Helps.
6. Indikator :
 - a. Menggunakan kalimat dalam bahasa Inggris untuk meminta tolong.
7. Materi :

Asking for helpers and giving things out (Meminta bantuan siswa dan membagikan barang)

I need two helpers please.	So, you can give out these pictures? One each.
Who'd like to help? You three? Fine.	Can you pass round these sheets of paper? So everyone has one?
Santi, can you help me?	Can you give out the cards? Three for each table.
Ana and Prita – you can help me.	Hand these back down your rows. Can you find the box of crayons and give them out? Can you collect in the cards please? Thanks.

8. Kegiatan Perkuliahan :

- a. Dosen menjelaskan apa yang menjadi tujuan pembelajaran dari topik perkuliahan (Asking for Helps)
- b. Memberikan pre-test untuk mengukur pengetahuan mahasiswa tentang topik ini sebelumnya.
- c. Memutar animasi yang berisi dialog tentang Asking for Helps
- d. Meminta mahasiswa untuk mengingat kembali ungkapan-ungkapan Asking for Helps yang mereka peroleh dari animasi tersebut dan menuliskannya.
- e. Memutar kembali animasi dan meminta mahasiswa untuk menyempurnakan tulisan mereka.
- f. Melatih pelafalan yang benar untuk ungkapan-ungkapan Asking for Helps.
- g. Memantapkan ingatan terhadap ungkapan Asking for Helps dengan menyanyikan sebuah lagu yang di dalamnya terdapat ungkapan-ungkapan tersebut.
- h. Membagikan 1 poster masing-masing kepada dua mahasiswa (berpasangan) yang didalamnya terdapat satu gambaran tentang kehidupan sehari-hari dengan setting waktu yang berbeda-beda. Setiap pasangan diminta membangun dialog sesuai poster dengan menggunakan ungkapan Asking for Helps dan menampilkannya.
- i. Memberikan evaluasi untuk melihat perkembangan yang mahasiswa alami setelah perkuliahan Bilingual interaktif menggunakan Multimedia tentang Giving Instruction in English.

“Ask for Help”

1. Could you carry this for me ? It is too heavy !
2. Could you me a favour ?
3. Could you give me a with the washing up ?
4. If there's i can do for you , just ask me .
5. If you need anything, fell to ask me .
6. Would you mind the window? It's too cold in this room.
7. Would you be so kind to put these book away for me ?
8. I need your to solve this problem.
9. Could you help me please? Yes , it's no at all
10. Harry ! don't just there, do something .

- a. Anything
- b. As
- c. Do
- d. Free
- e. Hand
- f. Help
- g. Please
- h. Shutting
- i. Stand
- j. Trouble

THE
Character Building
UNIVERSITY

PERTEMUAN	KOMPETENSI	MATERI	MODEL PEMBELAJARAN	AKTIVITAS PEMBELAJARAN		PRODUK PEMBELAJARAN	SUMBER BELAJAR	EVALUASI	ATRIBUT SOFTSKILL
				DOSEN	MAHASISWA				
				SATUAN ACARA PERKULIAHAN					
1	Mampu mengungkapkan Greetings, Checking attendance, organizing classroom and ending lesson dalam ungkapan Bahasa Inggris	greeting ang forum of address (menyapa dalam bentuk panggilan) - checking attendance - organizing class room -ending - lesson	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	menginformasikan materi serta memberi contoh ungkapan - ungkapan dalam bahasa Inggris tentang materi pembelajaran	mencari dan mengumpulkan informasi tentang materi pembelajaran serta mensimulasikan dalam kelas	rumusan pemahaman materi dalam bahas Inggris	(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall, Slattery M.(2001) A handbook of Activities and Classroom	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargument logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.kerjasama Tim
2									
3	mampu memberikan intruksi dalam bahasa Inggris (Giving Instruction in English) - Mampu menggunakan kalimat yang berkaitan dengan berperilaku baik dalam bahasa Inggris	example : -Come in and please sit down Sit down in your chairs - jhon, turn around and face forward	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	menginformasikan materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	pemahaman konsep tentang Giving Instruction in english	(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall, Slattery M.(2001) A handbook of Activities and Classroom	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargument logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
4	mampu menggunakan bahasa Inggris tentang Recalling routines	what do we do - when we are learning a new song? - are reading a big books?	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberi nformasi tentang meteri pembelajaran - memberikan contoh dalam kalimat bahasa Inggris	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	pemahaman konsep Question	(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall, Slattery M.(2001) A handbook of Activities and Classroom	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargument logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias

5	mampu mengaplikasikan Bahasa Inggris tentang explaining and demonstrating	Today we are going to do some coloring, look like this - Over the next few lessons, we are going to color some animals, we will start like this	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh dsalam bahasa Inggris	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	pemahaman konsep Question	(1988) Kit Teachers activities Kit. Egglewood Clift:prentice Hall, Slattery M.(2001) A handbook of Activities and Classroom Language	Questions Response	1.mandiri, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
5	mampu mengungkapkan bahasa Inggris dalam : - Asking for help and giving things out - phrases description position -Asking who want a turn	example : -Can i borrow your pen? - Please , close the door after you are in -Who want to try to answer the question?	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh dalam bahasa Inggris	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	pemahaman konsep tentang : Asking for help and giving things out, Phrases description position, Asking who want turn.	(1988) ESL Teachers activities Kit. Egglewood Clift:prentice Hall	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargumentasi logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
7	mampu menggunakan bahasa Inggris tentang : - Extra phrases for ball games -Asking children to guess or remember - Setting up pairs and groups	Example : -What do you do last Saturday? - Please, divide to groups. Each group include 4 students.	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	pemahaman konsep tentang : Extraphrases for ball games, Asking children to guess or remember, Setting up pairs and groups	(1988) ESL Teachers activities Kit. Egglewood Clift:prentice Hall, Slattery M.(2001) A handbook of Activities and Classroom Language	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargumentasi logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
8									

TEST FORMATIF

					mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.				(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall	Question, Response	1.mandiri, 2.berargumentasi, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
9	mampu mengaplikasikan bahasa Inggris tentang : - Setting up pairs and groups - Children in pairs and groups -Letter and Word recognition	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Setting up pairs and groups, Children in pairs and groups, Letter and Word recognition.				(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall	Question, Response	1.mandiri, 2.berargumentasi, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
10	mampu menggunakan phonic approach - finding the place dalam bahasa Inggris	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Phonic approach, Finding the place.				(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall	Question, Response	1.mandiri, 2.berargumentasi, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
11	mampu mengungkapkan dengan bahasa Inggris tentang : Story questions and prompts	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran. Story question and prompts.				(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall	Question, Response	1.mandiri, 2.berargumentasi, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias
12	mampu mengungkapkan dalam bahasa Inggris tentang: - Starting a feedback chat - what learners need to say and ask	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa Inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	-				(1988) ESL Teachers activities Kit. Eglewood Clift:prentice Hall	Question, Response	1.mandiri, 2.berargumentasi, logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias

13	praktek pembelajaran bilingual mata pelajaran yang bernuansa keSDan	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	1988) ESL Teachers activities Kit. Egglewood Cliftt:prentic e Hall	Question, - Response	3.berargumen logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias	
14	praktek pembelajaran bilingual mata pelajaran yang bernuansa keSDan	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	(1988) ESL Teachers activities Kit. Egglewood Cliftt:prentic e Hall	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargumen logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias	
15	praktek pembelajaran bilingual mata pelajaran yang bernuansa keSDan	-Ceramah -Latihan -Simulasi -Tanya Jawab	memberikan informasi tentang materi pembelajaran - memberikan contoh kalimat bahasa inggris.	mencari dan mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan materi pembelajaran.	(1988) ESL Teachers activities Kit. Egglewood Cliftt:prentic e Hall	Question, - Response	1.mandiri, 2.berargumen logis, 3.kemampuan analisis, 4.berpikir kritis, 5.antusias	
16	FINAL TEST							

FINAL TEST



**THE TEST OF MULTYMEDIA
AFTER SAW THE MULTYMEDIA!**

Attention: Choose the **BEST** answer between a, b, c, d, and e, according to your opinion!

1. Choose the best sentence relate to the picture
- "My mother works in the garden this time"
 - "I have a fish in my aquarium at my house"
 - "There are many crocodiles in the river"
 - "The cat steal a meal from a cupboard"
 - "Don't talk to me, please!"



2. Choose the best sentence relate to the picture
- "I always see the butterfly in my flower garden"
 - "I never see you forages"
 - "Can you take some water, please?"
 - "It's better you far a way from me!"
 - "Be quite, please!"



3. The right sentence for this visual is"
- "They are working in the field"
 - "The giraffes almost extinct from the world"
 - "The buffalo can help the farmer in the rice field"
 - "We climb the hill for hacking"
 - "Do you like the breads as you lunch?"



4. The right utterance for this visual is"
- "Please bring me a meal, I'm hungry"
 - "Can you take me a plate of rice, please?"
 - "Clean this table, it's dinner time!"
 - "Let's breakfast!"
 - "Could you bring me a cup of coffee, please?"



5. The right sentence for this visual is :
- "It's the way to the north"
 - "The compass always show a direction"
 - "We have a map and direction"
 - "Show me the direction, please!"
 - "Turn left ad go straight"



6. This visual can describe some activity of:
- "Persons who fight each other"
 - "Persons who sing a song"
 - "Person who learn a computer"
 - "Person who sleep in the office"

