



PENGUNAAN MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA

Hastuti^{1✉}, Rohana^{2✉}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Bandar Lampung

Email : Hastutimpd@gmail.com

² Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, STKIP PGRI Bandar Lampung

Email : rohanaana566@gmail.com

Kata Kunci

*Multimedia, Motivasi,
Kualitas Pembelajaran,
belajar bahasa.*

Abstrak

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Dalam realita yang ada di kelas, siswa merasa kurang termotivasi dalam belajar karena cara pengajaran guru yang konvensional. Pengajaran yang terkesan konvensional mengakibatkan siswa merasa sukar dalam pemahaman materi yang di berikan guru. Akibatnya motivasi belajar siswa mengalami penurunan dan selanjutnya prestasi belajarpun menurun. Hal ini adalah indikator di dalam mengetahui kualitas pembelajaran yang ada. Berawal dari hal tersebut, pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menggabungkan berbagai unsur media seperti video, suara, animasi, teks, dan gambar yang dikemas di dalam satu wadah yang bersifat interaktif, kreatif, dan menyenangkan. Akibat pengembangan multimedia tersebut, dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat termotivasi dalam memahami materi pembelajaran karena pembelajaran disampaikan secara interaktif dan menyenangkan sehingga akan terjadi peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004:34). Pendidikan ialah pimpinan yang diberikan dengan sengaja oleh orang dewasa kepada anak-anak, dalam pertumbuhannya (jasmani dan rohani) agar berguna bagi diri sendiri dan bagi masyarakat (Purwanto, 2002:10).

Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan ketrampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa). Prestasi belajar siswa di sekolah sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang bersifat sukar yang diberikan oleh guru tersebut.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal yang wajar di alami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, kita memerlukan bahasa sebagai alat berkomunikasi untuk menyampaikan pikiran satu sama lainnya untuk menciptakan hubungan komunikasi yang baik (Awalludin & Nilawijaya, 2020:65).

Berangkat dari hal tersebut multimedia interaktif dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, multimedia interaktif mampu

meningkatkan hasil belajar mahasiswa (Qosim & Susila, 2018:107). Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat di artikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Dalam perkembangannya multimedia dapat dikategorikan ke dalam dua kelompok, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun di dalamnya. Sifatnya sekuensial atau berurutan dan durasi tayangannya dapat diukur. Film dan televisi termasuk dalam kelompok ini. Sedangkan multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai interface design atau human factor design. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur nonlinear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna. Green & Brown (2002: 3) menjelaskan, terdapat beberapa metode yang digunakan dalam menyajikan multimedia, yaitu:

1. Berbasis kertas (Paper-based), contoh: buku, majalah, brosur.
2. Berbasis cahaya (Light-based), contoh: slide shows, transparansi.
3. Berbasis suara (Audio-based), contoh: CD Players, tape recorder, radio.
4. Berbasis gambar bergerak (Moving-image-based), contoh: televisi, VCR (Video cassette recorder), film.
5. Berbasis digital (Digitally-based), contoh: komputer.

Interaktivitas secara fisik dalam multimedia pembelajaran bervariasi dari yang paling sederhana hingga yang kompleks. Interaktivitas sederhana misalnya menekan keyboard atau melakukan klik dengan mouse

untuk berpindah halaman (display) atau memasukkan jawaban dari suatu latihan yang diberikan oleh komputer. Interaktivitas yang kompleks misalnya aktivitas di dalam suatu simulasi sederhana di mana pengguna bisa mengubah-ubah suatu variabel tertentu atau di dalam simulasi kompleks di mana pengguna menggerakkan suatu joystick untuk menirukan gerakan mengemudikan pesawat terbang.

Keunggulan multimedia di dalam interaktivitas adalah media ini secara inheren mampu memaksa pengguna untuk berinteraksi dengan materi baik secara fisik dan mental. Tentu saja kemampuan memaksa ini tergantung pada seberapa efektif instruksi pembelajaran mampu menarik pengguna untuk mencoba secara aktif pembelajaran yang disajikan.

Mengupas tentang motivasi berprestasi sebagai keinginan seseorang untuk dapat menyelesaikan tugas yang sulit secara baik, bekerja sebaik - sebaiknya untuk memperoleh kesuksesan, menyelesaikan tugas yang memerlukan usaha dan ketrampilan, dan mengerjakan tugas dengan kualitas lebih baik dari pada orang lain.

Motivasi berprestasi merupakan bentuk spesifik dari motivasi intrinsik, peranannya sangat menentukan agar tercapai prestasi belajar yang bermakna. Motivasi berprestasi perlu ditemukeni, dipupuk serta ditumbuhkembangkan oleh guru secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (1999:91) yang menyatakan bahwa motivasi berprestasi dikatakan sebagai motivasi intrinsik yang perlu diperhatikan dan dikembangkan oleh guru sejak Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama, dan Sekolah Lanjutan Tingkat Atas.

Motivasi berprestasi merupakan bekal untuk meraih sukses. Sukses berkaitan dengan perilaku 'produktif dan selalu memperhatikan / menjaga 'kualitas' produknya. Motivasi berprestasi merupakan konsep personal yang merupakan faktor pendorong untuk meraih atau mencapai sesuatu yang diinginkannya agar meraih kesuksesan. Untuk mencapai kesuksesan tersebut setiap orang mempunyai hambatan-hambatan yang berbeda, dan dengan memiliki motivasi berprestasi yang tinggi, diharapkan hambatan-hambatan tersebut akan dapat diatasi dan kesuksesan yang diinginkan dapat diraih.

Dengan memiliki motivasi berprestasi maka akan muncul kesadaran bahwa dorongan untuk selalu mencapai kesuksesan (perilaku

produktif dan selalu memperhatikan kualitas) dapat menjadi sikap dan perilaku permanen pada diri individu. Motivasi berprestasi akan dapat mendobrak ketahanan individu dalam menghadapi tantangan hidup sehingga mencapai kesuksesan.

Motivasi berprestasi adalah daya dorong yang terdapat dalam diri seseorang sehingga orang tersebut berusaha untuk melakukan sesuatu tindakan/kegiatan dengan baik dan berhasil dengan predikat unggul (excellent); dorongan tersebut dapat berasal dari dalam dirinya atau berasal dari luar dirinya.

METODE

Berdasarkan tujuan penelitian ini, metode penelitian kualitatif dipertimbangkan menjadi metode yang tepat untuk digunakan. Metode kualitatif merupakan metode yang menekankan pada penelitian untuk menguji detail-detail kompleks sebuah subjek, menguji hubungan antar peristiwa sosial, fenomena budaya dan masyarakat melalui kehidupan, pengalaman, perilaku, perspektif, sudut pandang, emosi dan perasaan (Creswell: 2007).

HASIL DAN PEMBAHASAN

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 belajar bahasa ada empat aspek yang perlu diperhatikan yaitu membaca, mendengar, menulis dan berbicara. Fasilitas aplikasi dapat memungkinkan kita memasukan teks dalam slide pertama, kemudian memasukan latihan dalam slide kedua dan umpan balik latihan dalam slide berikutnya. Untuk memperindah tampilan teks-teks bacaan juga bisa dilengkapi dengan berbagai gambar dan suara.

Menurut Wood (2001: 15), penggunaan multimedia pembelajaran berpotensi meningkatkan pembelajaran kosakata. Pemahaman arti dari kosakata sangatlah penting dalam penggunaan suatu bahasa. 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 siswa mengklik kata-kata yang diinginkan untuk mendengar pengucapannya dan meningkatkan pemahaman terhadap kata-kata baru yang dipelajari.



Sementara itu, animasi dapat meningkatkan pembelajaran kosakata apabila digabungkan dengan narasi yang informatif dan menarik. Oleh karena itu, penggunaan multimedia bisa dalam bentuk Microsoft Power Point yang digabungkan dengan video berdurasi pendek sehingga memungkinkan siswa untuk memahami akan materi yang akan diberikan. Contohnya saja pengajaran teks *narrative*. Penjelasan tentang apa itu teks *narrative* bisa dibuat dalam bentuk Power Point lalu dengan bantuan hyperlink kita bisa memperlihatkan contoh teks *narrative* dalam bentuk video dan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan pemahaman teks, misalnya kosakata.

Nation (2001: 109) menyatakan bahwa pembelajaran kosakata dengan multimedia berpusat pada kondisi *noticing*, *retrieval*, dan *generative use*. (1) *Noticing* yaitu bentuk pembelajaran dengan menggunakan tulisan yang diberi warna, disorot, dan diberi cahaya; (2) *Retrieval* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan penundaan atau pemunculan petunjuk secara berangsur-angsur; (3) *Generative use* yaitu pembelajaran yang dilakukan dengan melengkapi kosakata dalam berbagai konteks dan bentuk seperti gambar, tulisan, dan suara.

Constantinescu (2007: 4) menyebutkan empat prinsip mengajar dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

Awalludin, A., & Nilawijaya, R. (2020).

bahasa berbantuan komputer untuk pengembangan kosakata. Pertama, guru harus memperhatikan ketersediaan alat-alat mengajar. Kedua, guru harus memberi penjelasan dalam bentuk teks dengan menggunakan multimedia. Ketiga, guru harus mengetahui jenis-jenis materi *online* dalam pembelajaran bahasa Inggris karena tidak semua materi tersebut dapat digunakan di dalam kelas. Keempat, guru harus menggunakan metode yang sesuai dan memanfaatkan multimedia dengan baik.

SIMPULAN

Banyak faktor pendukung untuk memotivasi seseorang untuk berprestasi. Oleh karena itu sebagai tenaga pendidik kita harus memahami setiap latar belakang permasalahan sehingga ketika mendampingi seseorang yang kurang termotivasi berprestasi, tenaga pendidik mampu membuat *treatment*. Dan membuat seseorang bersemangat untuk lebih berprestasi. Salah satunya dengan memanfaatkan kemajuan teknologi untuk mengkombinasikan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa-siswa didik.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul dalam penerapan teknologi dalam proses pembelajaran sebagai inovasi baru untuk mengatasi kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di dalam kelas sehingga dapat memotivasi belajar peserta didik. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia juga bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalan permasalahan di tengah kesibukan pendidik. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan ke dalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

“Kemampuan Siswa Kelas V SD Negeri 6 OKU dalam Meringkas Wacana dengan

- Menggunakan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)." *Jurnal Diksa: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Daerah*. 6(2), 65—71
<https://doi.org/10.33369/diksa.v6i2.13549>
- Creswell, John W. (2007) *Qualitative Inquiry & Research Design Choosing Among Five Approaches*. California: Sage Publication Inc.
- Constantinescu, A. I. (2007). Using technology to assist in vocabulary acquisition and reading comprehension. *The Internet TESL Journal*, Vol. XIII, No. 2, February 2007. Diambil tanggal 7 September 2022, dari <http://iteslj.org/Articles/Constantinescu-Vocabulary.html>
- Hoskisson, K. & Tompkins, G. E. (1987) *Language arts: Content and teaching strategies*. Melbourne: Merrill Publishing Company.
- Munib, Achmad. (2004). *Pengantar ilmu pendidikan*. Semarang : UPT MMK UNNES.
- Nation, I. S. P. (2001). *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Qosim, A., & Susila, H. R. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Merakit Personal Computer (PC). *Jurnal Lentera Pedagogi*, 1(2), 98-108.
- Purwanto, M. Ngalim. (2002). *Ilmu pendidikan teoretis dan praktis*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Wood, J. (2001). Can software support children's vocabulary development? [versi elektronik]. *Journal of Language Learning & Technology*, 5, 166-265.