

MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA



Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd.

Junaid, S.Pd., M.Pd.

Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.



MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA

Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd.
Junaid, S.Pd., M.Pd.
Dr. Andi Paidi, S.Pd., M.Pd.



MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA

Penulis :

Dr. Anin Asnidar, S.Pd., M.Pd.

Junaid, S.Pd., M.Pd.

Dr. Andi Paida, S.Pd., M.Pd.

ISBN : 978-623-88970-9-4

Editor :

Dr. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.

Desain Cover :

Kahar, S.Sos.

Penerbit :

Yayasan Drestanta Pelita Indonesia

Anggota IKAPI No. 276/Anggota Luar Biasa/JTE/2023

Redaksi:

Jl. Kebon Rojo Selatan 1 No. 16, Kebon Batur.

Mranggen, Demak

Tlpn. 081262770266

Fax . (024) 8317391

Email: isbn@yayasandpi.or.id

**Hak Cipta dilindungi Undang Undang
Dilarang memperbanyak Karya Tulis ini dalam bentuk
apapun.**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin. Puji syukur kehadiran Allah Swt., atas Rahmat dan Ridha-Nya, sehingga buku yang berjudul *Multimedia dalam Pengajaran Bahasa* dapat terselesaikan.

Selamat datang dalam persembahan buku terbaru, sebuah buku multimedia yang mengajak Anda menembus batas-batas pembelajaran Bahasa. Buku ini tidak sekadar kumpulan kata-kata dan aturan tata bahasa; ini adalah jendela interaktif menuju dunia yang kaya dan mendalam dari ekspresi manusia melalui kata-kata. Dengan menggabungkan teknologi multimedia yang inovatif dengan konsep-konsep pembelajaran Bahasa yang mendalam, buku ini bertujuan memberikan pengalaman pembelajaran yang memikat dan efektif.

Pembelajaran bahasa tidak hanya tentang memahami kata-kata, tetapi juga tentang merasakan emosi, memahami budaya, dan merenungkan keindahan keberagaman bahasa. Buku ini diciptakan dengan keyakinan bahwa multimedia adalah kunci untuk membuka pintu ke pemahaman yang lebih dalam dan pengalaman pembelajaran yang lebih hidup.

Penulis percaya bahwa pengalaman belajar harus menarik, memotivasi, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa maupun pelajar masa kini. Oleh karena itu, buku ini tidak hanya menyajikan teori-teori bahasa, tetapi juga mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti video, audio, gambar, dan aktivitas interaktif.

Terima kasih kepada semua yang terlibat dalam penyusunan buku ini. Penyusunan buku tidak mungkin tanpa kontribusi berbagai pihak.

Penulis berharap buku ini memberikan inspirasi dan motivasi dalam perjalanan pembelajaran bahasa dan sastra. Selamat belajar dan menikmati perjalanan multimedia dalam pembelajaran bahasa dan sastra. Mari bersama-sama menjelajahi dan mengeksplorasi keindahan dunia bahasa!

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
I. PENDAHULUAN.....	1
II. MULTIMEDIA DAN PENGAJARAN BAHASA	
A. Ruang Lingkup Multimedia	3
B. Jenis-Jenis Multimedia	7
C. Manfaat Multimedia	9
D. Pengajaran Bahasa.....	11
E. Pengajaran Bahasa.....	13
III. MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA	
A. Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa.....	31
B. Contoh-Contoh Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa	34
DAFTAR PUSTAKA.....	47

I. PENDAHULUAN

Pada era digital, teknologi multimedia telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah lanskap pendidikan, termasuk dalam pengajaran bahasa baik di tingkat universitas, maupun di tingkat sekolah. Integrasi multimedia dalam proses pembelajaran bukan sekadar sebuah inovasi, tetapi juga sebuah kebutuhan untuk mengikuti perkembangan zaman dan mempersiapkan mahasiswa maupun pelajar untuk menghadapi tuntutan global.

Mengapa multimedia penting dalam pengajaran bahasa?

1. **Pengayaan pengalaman belajar:** Penggunaan multimedia dapat membantu memperkaya pengalaman belajar, memberikan dimensi baru pada pembelajaran bahasa yang tidak mungkin dicapai melalui metode tradisional.
2. **Peningkatan keterlibatan mahasiswa maupun pelajar:** Keberagaman media memberikan kesempatan bagi mahasiswa maupun pelajar untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mendorong partisipasi, dan memotivasi mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam.
3. **Keterampilan yang relevan dengan dunia kerja:** Kemampuan menggunakan dan memahami berbagai jenis media merupakan keterampilan penting di dunia kerja saat ini. Pembelajaran dengan multimedia membantu mempersiapkan mahasiswa maupun pelajar untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Buku ini bertujuan untuk menjelajahi berbagai aspek penggunaan multimedia dalam konteks pengajaran bahasa di

lingkungan universitas maupun di lingkungan sekolah. Dengan memanfaatkan berbagai media, seperti gambar, audio, video, dan interaktif, diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan bagi mahasiswa maupun pelajar.

Selain itu, buku ini memberikan panduan komprehensif tentang pemanfaatan multimedia dalam pengajaran bahasa di universitas maupun di sekolah. Buku ini membahas berbagai teknologi multimedia, studi kasus yang relevan, dan strategi pengajaran yang efektif.

Dengan menggabungkan teori dan praktik, buku ini diharapkan dapat menjadi panduan komprehensif bagi para pendidik dan pembelajar bahasa yang ingin mengoptimalkan penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran baik di lingkungan universitas maupun lingkungan sekolah.

Mari memulai perjalanan untuk memahami dan mengimplementasikan multimedia dalam konteks pengajaran bahasa untuk menciptakan pengalaman pembelajaran bahasa yang lebih inspiratif, efisien, dan bersinergi dengan era digital.

II. MULTIMEDIA DAN PENGAJARAN BAHASA

A. Ruang Lingkup Multimedia

Multimedia secara umum merujuk pada penggunaan gabungan berbagai jenis media untuk menyampaikan informasi atau pesan. Kata "Multimedia" berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa latin, yaitu "nouns" (banyak atau bermacam-macam) dan "medium" (media atau alat). Dengan demikian, multimedia melibatkan penggabungan berbagai elemen, seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, dalam satu presentasi atau aplikasi.

Jadi, secara harfiah, multimedia berarti "banyak media" atau "penggunaan lebih dari satu jenis media dalam satu presentasi atau aplikasi." Definisi ini mencerminkan sifat gabungan dan integratif dari multimedia yang menggunakan berbagai elemen media bersama-sama untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan beragam bagi pemirsa atau pengguna.

Penggunaan multimedia tidak terbatas pada satu bentuk atau saluran komunikasi saja. Sebaliknya, multimedia memanfaatkan berbagai jenis media untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan seringkali lebih menarik bagi pengguna. Penggunaan multimedia dapat ditemui dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, hiburan, bisnis, dan komunikasi.

Berikut beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli:

1. Gumelar (2018), menyatakan multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, animasi, suara, gambar dan video dengan *tools* (alat bantu) dan *link* sehingga

pengguna dapat melakukan navigasi, interaksi, berkarya dan berkomunikasi.

2. Ralf Steinmetz dan Klara Nahrstedt (2004) mendefinisikan multimedia sebagai teknologi yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan dan berinteraksi dengan isi yang dikombinasikan dari teks, suara, gambar, animasi, dan video.
3. Gunther Kress dan Theo van Leeuwen (2001), multimedia adalah bentuk komunikasi yang menggunakan gabungan beberapa mode representasi, seperti kata-kata, gambar, suara, dan simbol grafis untuk menyampaikan pesan.
4. Timothy A. Salthouse (1996) mendefinisikan multimedia sebagai "penggunaan beberapa bentuk media, seperti teks, suara, gambar, dan video, untuk menyampaikan informasi."

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa multimedia melibatkan penggunaan berbagai jenis media untuk menyajikan informasi atau pesan kepada pemirsa. Multimedia tidak hanya mencakup satu jenis media, melainkan menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan pengalaman yang lebih kaya dan kompleks.

Ruang lingkup multimedia melibatkan penggunaan berbagai bentuk media dalam penyajian informasi. Multimedia dapat digunakan dalam berbagai konteks dan bidang, termasuk pendidikan, hiburan, bisnis, komunikasi, dan lain-lain. Berikut adalah beberapa ruang lingkup multimedia:

1. Pendidikan

- Pengajaran dan Pembelajaran: Penggunaan multimedia dalam pengajaran di kelas untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

- Pembelajaran Jarak Jauh: Penggunaan *platform* multimedia untuk kursus *online* dan *e-learning*.
- Buku Elektronik (*e-book*): Penyajian materi pembelajaran dalam bentuk digital yang melibatkan teks, gambar, audio, dan video.

2. Hiburan

- Film dan Televisi: Produksi dan penyiaran film, acara televisi, dan konten *streaming*.
- Game Multimedia: Permainan video dan komputer yang menggabungkan elemen-elemen visual, audio, dan interaktif.
- Seni Digital: Karya seni yang diciptakan dengan menggunakan media digital seperti gambar, animasi, dan instalasi seni interaktif.

3. Bisnis dan Pemasaran

- Presentasi Bisnis: Penggunaan multimedia dalam presentasi untuk menjelaskan produk atau strategi bisnis.
- Iklan dan Pemasaran: Pembuatan konten multimedia untuk kampanye iklan dan pemasaran.
- Penggunaan multimedia dalam presentasi untuk menjelaskan produk atau strategi bisnis.
- Iklan dan Pemasaran: Pembuatan konten multimedia untuk kampanye iklan dan pemasaran.

4. Komunikasi

- Konferensi Video: Komunikasi jarak jauh melalui konferensi video.
- Media Sosial: Penggunaan gambar, video, dan konten multimedia lainnya dalam *platform* media sosial.
- *Podcast* dan Siaran Internet: Produksi dan distribusi konten audio dan video secara *online*.

5. Teknologi dan Pengembangan Perangkat Lunak:

- Desain Grafis: Pembuatan grafis dan ilustrasi digital.
- *Virtual* dan *Augmented Reality*: Pengalaman multimedia yang menciptakan dunia virtual atau memperkaya dunia nyata.

6. Kesenian dan Pertunjukan:

- Seni Digital Interaktif: Karya seni yang melibatkan interaksi dari penonton.
- Pertunjukan Multimedia: Konser atau pertunjukan yang melibatkan penggunaan proyeksi, cahaya, dan suara multimedia.

7. Kesehatan dan Ilmu Pengetahuan:

- Simulasi Medis: Penggunaan multimedia untuk melatih profesional medis.
- Visualisasi Ilmiah: Representasi visual untuk menjelaskan konsep ilmiah kompleks.

8. Pariwisata dan Eksplorasi:

- Tur Virtual: Penggunaan multimedia untuk memberikan tur virtual melalui gambar dan video.
- Aplikasi Pemandu Wisata: Aplikasi yang menggunakan multimedia untuk memberikan informasi tentang destinasi wisata.

Ruang lingkup multimedia terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat. Penggunaannya sangat luas dan mencakup banyak aspek kehidupan sehari-hari.

B. Jenis-Jenis Multimedia

Secara umum multimedia dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu produksi konten multimedia (*multimedia conten production*) dan komunikasi multimedia (*multimedia communication*).

1. Produksi Konten Multimedia (*Multimedia Conten Production*)

Produksi Konten Multimedia merupakan hasil atau produk dari proses penggabungan beberapa media seperti, teks, audio, animasi, *graphics*, *interactivity*, serta video untuk menyampaikan sebuah informasi. Hasil dari proses itu disebut produk multimedia (musik, video, film, game, intertainment, dll). Untuk multimedia jenis ini, media yang digunakan berupa media audio, media teks, media animasi, media video, media gambar, media spesial *effect*, interaktivitas media.

2. Komunikasi Multimedia (*Multimedia Communication*)

Komunikasi Multimedia adalah proses pemakaian atau penggunaan media (massa), seperti media cetak, radio, televisi, serta internet. Tujuannya adalah sebagai media untuk menyampaikan atau mempublikasikan sebuah pesan atau informasi, seperti, material *advertising* (iklan), *news* (berita), *publicity* (publikasi), *entertainment* (hiburan), *education* (pembelajaran atau pendidikan), dan tutorial. Media yang digunakan berupa media cetak, radio, tv film, permainan musik, hiburan, internet.

Multimedia seringkali digunakan dalam pembelajaran. Multimedia pembelajaran mencakup berbagai jenis elemen media yang mendukung proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa jenis multimedia pembelajaran yang umum digunakan.

1. Multimedia Interaktif

Pengguna atau user secara penuh dapat mengontrol apa dan kapan elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

Contoh, *game*, aplikasi program, CD interaktif, dan *virtual reality*.

Jenis atau model multimedia interaktif yang digunakan untuk tujuan pembelajaran, yaitu tutorial, *drill and practice*, simulasi, *instructional games*, *hybrid*, *socratic*, *inquiry* dan *informational*.

2. Multimedia Hiperaktif

Jenis multimedia hiperaktif mempunyai struktur dengan elemen-elemen terkait yang dapat diarahkan oleh pengguna dengan tautan (*link*) menuju elemen-elemen multimedia yang ada. Misalnya seperti *word wide web*, *website*, *mobile banking*, *game online*.

3. Multimedia Linear (Berurutan)

Multimedia Linear merupakan jenis multimedia yang berjalan lurus, multimedia seperti ini biasanya banyak ditemukan pada semua jenis film, tutorial video.

4. Multimedia Presentasi Pembelajaran

Multimedia presentasi pembelajaran merupakan alat bantu bagi guru untuk proses pembelajaran di kelas, namun tidak menggantikan peran guru secara keseluruhan dalam mengajar. Contoh, *microsoft powerpoint*.

5. Multimedia Pembelajaran Mandiri

Multimedia pembelajaran mandiri merupakan suatu *software* yang bisa dimanfaatkan secara mandiri oleh peserta didik tanpa bantuan guru. Multimedia pembelajaran mandiri juga harus bisa dalam menggabungkan *explicit knowledge*, dan *tacit knowledge* mengandung fitur asesmen untuk latihan ujian dan simulasi termasuk juga tahapan

dalam pemecahan suatu masalah. Contoh, *macromedia authorware* atau *adobe flash*.

6. Perangkat Multimedia (*Multimedia Kits*)

Perangkat multimedia adalah kumpulan materi pembelajaran untuk presentasi di kelas yang menggunakan lebih dari satu jenis media yang diorganisir di sekitar topik utama, seperti *CD room*, kaset, audio, gambar diam, studi cetak, transparansi *overhead*. Perangkat multimedia berfungsi untuk merangsang kerja kelompok proyek kecil. Selain itu, perangkat multimedia bisa digunakan di luar kelas.

7. Multimedia Hypermedia

Ini merupakan perpanjangan dari *Hipertext*, yaitu dokumen yang terdiri dari teks, audio, informasi visual yang disimpan dalam komputer.

Contoh hypermedia yaitu ketika dalam suatu pembelajaran menggunakan *link* pada sebuah *web*.

8. Multimedia Interaktif

Sistem pembelajaran interaktif merupakan sistem pengiriman atau pemberian pelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer. Tujuannya agar tidak hanya melihat dan mendengar suara, namun juga untuk membuat tanggapan secara aktif dari peserta didik. Contoh, *game*, media *web*, pemutar video, program aplikasi, cd interaktif, *virtual reality* (vr).

C. Manfaat Multimedia

Multimedia pembelajaran merupakan komponen sistem penyampaian pengajaran untuk mendukung proses pembelajaran. Pengembangan multimedia tersebut dilandasi oleh kegiatan belajar

mengajar yang efektif, interaktif, dan menyenangkan dengan dukungan media pembelajaran yang menarik perhatian murid. Penggunaannya diharapkan dapat menunjang keberhasilan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hadirnya komponen sistem ini pun selaras dengan hadirnya teknologi dan informasi yang justru memunculkan bentuk-bentuk media pembelajaran dan metode pengajaran ke arah modern.

Multimedia pembelajaran yang digunakan secara tepat tentu akan memberi manfaat bagi guru dan murid. Secara umum, manfaat yang dirasakan adalah menciptakan kegiatan belajar yang lebih menarik dan lebih interaktif hingga meningkatkan kualitas belajar murid, karena efisien, yakni dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja.

Multimedia memiliki peran penting dalam kehidupan saat ini. Hal ini juga mempengaruhi akal manusia untuk terus menciptakan teknologi baru yang lebih canggih seiring berjalannya waktu.

1. Berperan penting dalam dunia pendidikan. Multimedia digunakan dalam sistem pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi dan pembuatan media belajar guna membuka wawasan yang lebih luas.
2. Penyedia sarana informasi. Dengan teknologi informasi dan komunikasi penerimaan informasi dari satu orang ke orang lain lebih cepat dan efektif. Contoh, media *online*, media sosial, dan sejenisnya.
3. Multimedia mendukung dunia bisnis. Sebuah perusahaan akan terpandang tinggi, ketika produk atau jasa yang dikemas bersifat

informatif, interaktif, dan menarik. Contoh, *packaging produk*, logo, *branding*, dan lain-lain.

4. Sarana hiburan. Sangat banyak bidang hiburan yang diciptakan melalui multimedia. Contoh, perfilman, media teater, konser musik.
5. Bidang kesehatan. Petugas kesehatan juga memanfaatkan teknologi multimedia sebagai alat bantu. Contoh, teknologi untuk mengetahui tekanan darah, teknologi melihat detak jantung, *CT-Scan*, media terapi.
6. Wadah kreativitas. Bidang multimedia membantu kreator media untuk menyalurkan bakatnya. Contoh, konten kreator, *freelance* desain, *youtuber*.

D. Elemen-Elemen Multimedia

Elemen-elemen multimedia terdiri atas teks, gambar, suara, animasi, video. (Vaughan:2011)

1. Teks

Teks merupakan salah satu komponen multimedia yang sangat ampuh dan jelas dalam penyampaian informasi. Teks digunakan pada judul menu, menu-menu, dan tombol. Teks dibagi menjadi dua tipe yaitu *serif* dan *sans serif*. *Serif* memiliki dekorasi kecil pada akhir setiap huruf. *Serif* biasanya digunakan untuk dokumen. Sedangkan *sans serif* sering digunakan pada tampilan komputer.

2. Gambar

Gambar merupakan komponen multimedia yang dapat menyampaikan informasi lebih menarik. Gambar sangat berguna untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dijelaskan dengan

kata-kata. Gambar yang dihasilkan oleh komputer terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. *Bitmaps* yaitu gambar yang terdiri dari titik-titik kecil yang membentuk sebuah gambar.
- b. *Vector-drawn* yaitu gambar yang dihasilkan dari koordinat *Cartesian* yang biasanya menghasilkan bentuk garis, lingkaran, kotak, dan sebagainya.

3. Suara

Suara merupakan komponen yang paling mengena oleh panca indera manusia. Suara dapat memberikan kesenangan seperti dalam mendengarkan musik, atau dapat memberikan suasana yang dapat mengubah *mood* seseorang.

4. Animasi

Animasi merupakan komponen multimedia yang dapat membuat suatu gambar atau tulisan terlihat lebih hidup dengan menampilkan potongan-potongan gambar yang berganti-ganti secara cepat. Selain itu animasi juga dapat membuat slide presentasi menjadi lebih menarik. Contoh animasi seperti *tweening*, *fade in*, *fade out*, *zoom in*, *zoom out*, dan sebagainya.

5. Video

Video merupakan komponen multimedia yang terdiri dari gambar-gambar dan bergerak dengan sangat cepat secara berurutan. Video merupakan komponen paling menarik dalam multimedia, dan video juga memiliki kekuatan untuk membawa pengguna komputer lebih dekat ke kehidupan nyata. Dengan menambahkan komponen video di dalam proyek, dapat menyampaikan pesan dan memperkuat

cerita. Selain itu orang-orang yang melihat video cenderung dapat mengingat lebih dari yang mereka lihat.

E. Pengajaran Bahasa

Pengajaran adalah proses yang berfungsi membimbing dan mengembangkan kemampuan pelajar/siswa/mahasiswa di dalam kehidupan. (Sardiman, 2012:12). Pengajaran bahasa adalah proses, perbuatan, cara, segala sesuatu mengenai mengajar sebuah bahasa.

Pengajaran bahasa melibatkan proses penyampaian dan penerimaan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman terkait dengan bahasa tertentu. Pengajaran bahasa dapat mencakup aspek-aspek seperti membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, tata bahasa, kosakata, dan pemahaman budaya yang terkait dengan bahasa tersebut.

Menurut Brown (2001) ada dua belas prinsip pengajaran bahasa. Dua belas prinsip tersebut dipetakan menjadi tiga bagian, yaitu: Kognitif, Afektif, dan Linguistik.

1. Prinsip Kognitif

Prinsip kognitif pada umumnya berkaitan dengan fungsi mental dan intelektual. Menurut pandangan kognitif proses belajar yang terjadi dalam diri individu adalah suatu proses penerimaan informasi. Belajar dimulai dari input yang datang dari lingkungan diterima oleh panca indera, kemudian diproses dan disimpan di dalam memori dan *output* dari pembelajaran adalah berbagai kemampuan atau kompetensi. (Jamaris: 2012). Prinsip kognitif terbagi lima, yaitu: otomatisasi, pembelajaran bermakna, antisipasi penghargaan, motivasi intrinsik, dan strategi investasi. Berikut adalah uraian lebih detail tentang kelima prinsip kognitif tersebut.

a. Otomatisasi

Anak biasanya memperoleh bahasa dari lingkungan. Pada awalnya anak-anak mendengarkan dan mengamati orang lain yang menggunakan suatu bahasa dan tanpa disengaja apa yang didengar dan diamati akan masuk ke alam bawah sadarnya. Ketika akhirnya anak siap menggunakan bahasa maka dia akan mempraktikkan apa yang didengar atau diamati. Anak-anak sering tidak memikirkan apa yang diucapkan, mereka menggunakan bahasa secara otomatis tanpa takut membuat kesalahan.

Pembelajar bahasa, baik anak-anak maupun orang dewasa, diharapkan dapat mengadaptasi cara seorang anak memperoleh bahasa dari lingkungan. Artinya, mereka harus mampu memproduksi bahasa tanpa memikirkan kata per kata, atau berfokus pada struktur dan bentuk kalimat. Dimulai dari memproses bahasa yang sepepet demi sepepet lambat laun menjadi lebih lancar dan otomatis. Dengan begitu bahasa yang dipelajari tidak hanya berupa pengetahuan tetapi merupakan kompetensi.

Yang perlu diperhatikan pada prinsip otomatisasi adalah:

- Penyerapan bahasa secara tak sadar melalui komunikasi langsung di dalam kelas. Pembelajar perlu difasilitasi dengan bahasa target dalam berbagai kesempatan. Belajar bahasa dimulai dengan mendengar, maka guru berperan sebagai *Language Model*. Guru menyampaikan pelajaran dengan bahasa target sekaligus menunjukkan bahasa yang benar pada siswa. Apabila terjadi pengulangan beberapa kata atau kalimat dalam pembelajaran, misalnya guru mengatakan, "*Clean the white board, please!*", "*Open your book page 21*", "*Be quiet, please!*" pada awalnya mungkin siswa tidak mengetahui artinya,

namun, apabila guru sering mengulang kalimat tersebut, secara tidak sadar kalimat tersebut akan masuk dalam ingatan jangka panjang dan bertahan dalam ingatan. Siswa juga akan menggunakan kalimat-kalimat tersebut ketika berada pada situasi yang mirip atau serupa. Hal ini juga berlaku pada pembelajaran bahasa Indonesia.

- Penggunaan bahasa yang efisien dan lancar difokuskan pada maksud daripada bentuk.

Jane Willis dalam Hammer (2012) mengatakan, "Terkadang kami mempelajari bentuk kalimat setelah siswa menyelesaikan tugas mereka, hal ini dilakukan untuk memperbaiki kesalahan struktur yang dilakukan siswa dalam penggunaan bahasa ketika melakukan tugas, atau ketika siswa akan lebih leluasa menggunakan bahasa apabila tidak mengetahui struktur bahasa tertentu". Dapat disimpulkan mengapa Jane Willis memberi penjelasan tentang struktur atau bentuk (*grammar*) adalah agar siswa lebih fokus pada penyampaian maksud daripada hanya berdiam diri karena takut membuat kesalahan.

- Menghindari analisis bentuk bahasa ketika memproduksi ujaran.

Prinsip otomatisasi tidak mengatakan bahwa berfokus pada bentuk bahasa akan berbahaya atau menghambat kelancaran penggunaan bahasa namun prinsip ini lebih menganjurkan pada pembelajaran yang bermakna dengan lebih menggunakan bahasa sebagaimana fungsinya (menyampaikan maksud, berkomunikasi) pada konteks otentik.

beberapa implikasi dari prinsip otomatisasi pada pembelajaran, antara lain:

- Biasanya pembelajaran bahasa dimulai dengan pengenalan pada sistem bahasa (struktur, fonologi, wacana, dll.) karena tidak ada peraturan yang melarang pembelajaran yang demikian. Namun, jangan sampai karena mempelajari bentuk siswa menjadi tidak otomatis dalam menggunakan bahasa. Beri penekanan lebih pada penyampaian maksud agar dapat menggunakan bahasa dengan lancar.
- Pastikan pembelajaran bahasa berfokus pada penggunaan bahasa. Gunakan bahasa yang otentik pada setiap kesempatan (Hadley: 2001). Hadley juga menuliskan, "Siswa harus terus didorong untuk mengekspresikan maksud mereka seawal mungkin setelah keterampilan produktif (berbicara, menulis) dipelajari." Dengan menggunakan bahasa sesuai konteks (seperti berbicara tentang hobi, cita-cita, harapan, dll.), siswa akan lebih leluasa menyampaikan pendapat dan maksud. Pembelajaran yang demikian juga akan bertahan di memori jangka panjang.
- Otomatisasi tidak dapat dicapai dalam semalam. Oleh karena itu, guru perlu melatih siswa dengan sabar dan terus membantu mereka mencapai kefasihan.

b. Pembelajaran bermakna

Brown (2007) mengatakan bahwa situasi pembelajaran bisa bermakna jika (1) pembelajar memiliki perangkat pembelajaran bermakna, yaitu sebuah kecenderungan untuk mengaitkan kegiatan pembelajaran baru dengan apa yang telah mereka ketahui, dan (2) kegiatan pembelajaran mempunyai kemungkinan bermakna bagi pembelajar, yaitu bisa dihubungkan dengan struktur pengetahuan

pembelajar. Proses pada pembelajaran bermakna mirip dengan pendekatan pemrosesan informasi yang menyatakan bahwa murid mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Inti dari pendekatan ini adalah proses berpikir.

Pembelajaran bermakna merupakan tantangan bagi pembelajaran hafalan yang merupakan proses penguasaan materi secara terpisah-pisah dan acak, yang tidak memungkinkan pembentukan makna. Pembelajaran bermakna akan bertahan lebih lama diingatan siswa.

Beberapa implikasi dari prinsip pembelajaran bermakna pada pembelajaran, antara lain:

1. Ajak siswa berbicara tentang bakat, minat, harapan, dan pandangan mereka tentang sesuatu agar mereka terdorong untuk berbicara.
2. Memberikan *scaffolding*, menjembatani siswa dengan pengetahuan yang telah dipelajari, sebelum memperkenalkan pengetahuan selanjutnya, agar siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah.
3. Hindari teknik yang sering dipakai pada pembelajaran hafalan, seperti:
 - a. Terlalu banyak penjelasan tentang struktur atau bentuk bahasa.
 - b. Terlalu banyak teori dan prinsip bahasa.
 - c. Terlalu banyak latihan (*drilling*) dan hafalan.
 - d. Kegiatan pembelajaran yang tidak jelas.
 - e. Kegiatan pembelajaran yang hanya merupakan kumpulan pengetahuan dan tidak bermakna.

c. Antisipasi Penghargaan (*Reward*)

Manusia secara umum dikendalikan oleh ”*reward*” tertentu dalam melakukan sesuatu. Manusia melakukan sesuatu karena memiliki maksud dan tujuan. Hal itu adalah hasil dari perilaku seperti teori Skinner tentang *operant conditioning*. Dalam pembelajaran, penghargaan (*reward*) seringkali membuat siswa semangat untuk belajar, hanya saja ketika guru tidak lagi memberi suatu *reward*, maka siswa akan kurang termotivasi. Apabila siswa tidak memiliki motivasi untuk belajar tentu saja tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.

Beberapa implikasi dari prinsip antisipasi penghargaan (*reward*) pada pembelajaran, antara lain:

1. Memberikan *reinforcement* dalam bentuk verbal (pujian) atau nonverbal (acungan jempol) daripada materi. Tapi hindari pujian yang berlebihan karena akan membuatnya menjadi tidak bermakna. Pemberian *reinforcement* cukup ditujukan untuk membuat siswa tetap termotivasi.
2. Beri dorongan pada siswa untuk saling memuji atau memberikan motivasi.
3. Guru dapat memberikan *reward* berupa gambar atau *sticker* lucu agar siswa lebih termotivasi, pada kelas dengan tingkat motivasi yang sangat rendah.
4. Jadilah guru yang dapat menarik perhatian siswa. Menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dengan memvariasikan metode pengajaran dan memfasilitasi pengajaran dengan alat bantu belajar yang menimbulkan semangat belajar siswa.
5. Memberitahu siswa kegunaan jangka panjang penguasaan bahasa yang mereka pelajari dengan menunjukkan apa yang bisa mereka

raih dan dapatkan di masa mendatang apabila mereka dapat menggunakan bahasa dengan baik.

d. Motivasi Intrinsik

Motivasi Intrinsik adalah motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid mungkin belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu. (Santrok, 2007:35). Reward yang paling kuat adalah yang berasal dari diri sendiri. Apabila siswa memiliki motivasi intrinsik, maka tanpa ada penghargaan dari guru pun siswa akan tetap belajar. Untuk itu, peran guru dalam menangani siswa dengan motivasi intrinsik yang tinggi adalah dengan mencari tahu apa yang mendasari motivasi intrinsik siswa. Dengan mengetahui alasannya, maka guru akan dapat memilih kegiatan pembelajaran atau metode pengajaran yang merespon kebutuhan siswa sekaligus memupuk motivasi mereka.

e. Investasi Strategi

Beberapa dekade lalu, pembelajaran bahasa sebagian besar menekankan pada penyampaian bahasa pada siswa. Pembelajaran yang berhasil bergantung pada guru, buku teks, bahkan struktur bahasa. Namun, beberapa tahun terakhir, telah banyak penelitian tentang pembelajar yang berhasil dan tidak berhasil dan guru sekarang lebih berfokus pada peran murid dalam pembelajaran. Proses pembelajaran bergeser dari *teacher centered* menjadi *learner centered*.

Metode yang digunakan pembelajar dalam usahanya untuk memahami dan menampilkan suatu bahasa sama pentingnya dengan metode yang digunakan guru dalam mengajar. Dapat dikatakan, kesuksesan penguasaan bahasa kedua atau bahasa asing terletak pada “investasi”

pembelajar bahasa pada waktu, usaha, dan perhatiannya pada bahasa yang dipelajari. Setiap siswa memiliki atau menggunakan metode atau strategi yang berbeda beda dalam mengirimkan dan menerima suatu bahasa, untuk itu guru perlu memberi perhatian yang sama pada semua siswa agar dapat menyesuaikan kegiatan belajar dengan kebutuhan siswa. Prinsip investasi strategi ini merupakan pengingat bagi guru untuk memberi sebanyak-banyaknya perhatian pada tiap-tiap siswa.

Beberapa implikasi dari prinsip strategi investasi pada pembelajaran, antara lain:

1. Memberikan perhatian yang sama pada semua siswa.
2. Mengetahui gaya belajar masing masing siswa.
3. Menggunakan teknik pengajaran yang bervariasi disesuaikan dengan gaya belajar para siswa. Teknik yang bervariasi akan "menggapai" sebagian besar siswa.

2. Prinsip-Prinsip Afektif

Belajar merupakan upaya sadar untuk mencapai perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek afektif memegang peranan yang penting dalam menentukan tingkat kesuksesan dalam belajar, bekerja, ataupun kegiatan yang lainnya.

Afeksi mengacu kepada emosi atau perasaan. Ranah afektif adalah sisi emosional dalam perilaku manusia, dan dapat disandingkan dengan sisi kognitif. Emosi atau perasaan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor kepribadian, perasaan tentang diri sendiri maupun tentang orang lain yang berhubungan dengan dirinya. Banyak variabel yang terlibat dalam mengkaji sisi emosional perilaku manusia dalam proses

pembelajaran bahasa seperti rasa harga diri, rasa percaya diri, kenal akan diri sendiri, dan percaya akan kemampuan diri sendiri (Brown, 2008:166-167)

Dalam belajar bahasa, seseorang harus yakin pada dirinya sendiri agar berhasil dengan baik. Jika seseorang merasa dirinya mampu melaksanakan suatu tugas atau memiliki rasa kepercayaan diri yang tinggi, ia akan berupaya secara optimal demi mencapai keberhasilan. Sebaliknya, seseorang dengan kepercayaan diri yang rendah cenderung membayangkan kegagalan karena kurangnya kemampuan sejak awal.

Siapun yang belajar bahasa kedua harus benar-benar menyadari bahwa dalam belajar bahasa tidak boleh takut salah. Karena seperti anak-anak yang sedang belajar bahasa pertama yang mengalami peningkatan kemampuan bahasa atau bahasanya akan menjadi lebih baik dengan belajar dari kesalahan.

Ada empat prinsip yang termasuk ke dalam kelompok prinsip pengajaran bahasa afektif ini. Keempatnya ditandai dengan adanya keterlibatan emosional, baik secara pribadi sebagai pelajar atau yang berhubungan dengan orang lain sebagai makhluk sosial.

a. Ego Bahasa (*Language Ego*)

Menurut prinsip ini, apabila seseorang belajar untuk menggunakan bahasa kedua, maka ia juga mengembangkan identitas kedua (cara berpikir, merasa, dan bertindak) terkait dengan bahasa kedua yang dia gunakan. Jika siswa belajar bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, mereka akan mengalami krisis identitas karena mereka sedang mengembangkan identitas kedua. Kadang-kadang siswa merasa bingung karena mereka kurang memahami budaya dan

cara hidup penutur asli bahasa kedua tersebut. Misalnya, siswa merasa dirinya konyol atau dipermalukan ketika dia membuat kesalahan dalam pemilihan kata atau tata bahasa dalam berkomunikasi. Dalam hal ini siswa akan merasa rapuh, defensif dan menimbulkan berbagai hambatan.

Implikasi dalam pengajaran:

- Guru selalu bersikap mendorong siswa untuk tidak cemas dalam menggunakan bahasa target. Salah satu upaya untuk mengurangi kecemasan siswa yaitu dengan mencoba mengemas materi pelajaran mulai dari yang mudah secara bertahap sampai pada tahap yang sulit ataupun menantang.
- Brown (2001:62) menegaskan bahwa karena adanya unsur kerapuhan pada diri siswa dalam belajar bahasa, maka guru seharusnya memperlakukan mereka dengan penuh kelembutan dan sikap yang bijak. Dalam hal ini, kesabaran dan pengertian diperlukan untuk menahan emosi mereka sehingga dapat mempermudah proses penguasaan bahasa kedua tersebut.

b. Percaya Diri (*Self Confidence*)

Prinsip ini sangat penting dikembangkan dalam diri pembelajar bahasa karena akhir dari keberhasilan yang dicapai siswa tergantung pada prinsip percaya diri sehingga siswa bisa memahami pelajaran tersebut. Dengan kata lain, keyakinan pembelajar akan kemampuannya akan menjadi faktor berhasilnya dalam mencapai tujuan.

Dalam hal ini disampaikan bahwa sangat penting bagi para pembelajar untuk yakin pada diri sendiri agar berhasil mengerjakan serangkaian tugas yang diberikan. Pembelajaran bahasa kedua bisa sangat melelahkan hingga para pembelajar bisa dan sering kehilangan

momentum karena dikepeng banyaknya keraguan diri. Salah satu peran terpenting dari guru yang baik adalah memudahkan siswa-siswanya meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Implikasinya terhadap pengajaran yaitu:

- Guru sebaiknya mencoba menemukan apa yang siswa bisa dan apa yang siswa tidak bisa. Ini penting untuk mengembangkan sikap percaya diri pada diri siswa. Salah satu caranya adalah mengajukan pertanyaan yang kira-kira siswa mampu menjawabnya.
- Materi pelajaran sebaiknya ditata mulai dari yang mudah ke yang sulit agar siswa merasa mampu mengerjakan tugasnya. Guru memulai pelajaran dengan hal-hal yang mudah dan memberikan contoh-contoh yang akrab dengan kehidupan siswa.

c. Pengambilan Resiko (*Risk-Taking*)

Prinsip ini bermanfaat untuk menumbuhkan keberanian siswa agar tidak takut menggunakan bahasa target. Prinsip ini menyarankan agar siswa dibiasakan untuk berani mengambil resiko dalam menggunakan bahasanya dengan tidak takut berbut salah. Seperti yang dikemukakan oleh Brown (2008:174) bahwa para pembelajar, harus bersedia menguji coba firasat tentang kemampuan berbahasa dan mengambil resiko salah. Prinsip ini sering digunakan siswa-siswa yang berhasil dalam belajar bahasa.

Implikasinya dalam pengajaran:

- Guru harus kreatif dalam menciptakan atmosfir kelas yang kondusif untuk mendorong siswa agar secara tidak sadar memaksa dirinya untuk menggunakan bahasa target. Seperti mengajukan pertanyaan sederhana dalam bahasa target tentang hal-hal yang akrab dengan siswa.

- Guru juga dapat menyediakan tantangan yang masuk akal yang tidak mudah dan tidak terlalu sulit. Seperti menantang siswa membuat teka-teki menggunakan bahasa target.
- Guru juga harus memberi penguatan kepada siswa dengan memberikan pujian pada siswa yang berani menggunakan bahasanya.

d. Hubungan Bahasa dan Budaya (*The Language-Culture Connection*)

Prinsip ini berfokus pada hubungan kompleks antara bahasa dan budaya. Dalam kehidupan manusia, bahasa dan budaya merupakan dua hal yang tak terpisahkan karena bahasa termasuk bagian dari budaya, sehingga menjadi sangat penting dalam pembelajaran bahasa kedua. Sebaliknya, bahasa juga merupakan faktor penting dalam pengembangan dan pemertahanan budaya.

Budaya mengacu kepada gagasan, kebiasaan, keterampilan, seni, dan piranti yang mencirikan sekelompok orang dalam sebuah periode waktu tertentu. Budaya melibatkan sikap, nilai, keyakinan, norma, dan perilaku yang dianut bersama oleh sebuah kelompok tetapi dijaga secara berbeda oleh setiap unit spesifik di dalam kelompok yang bersangkutan, dikomunikasikan lintas generasi, relatif stabil tetapi mempunyai peluang untuk berubah seiring waktu (Matsumoto, 2000 dalam Brown, 2007:206-207).

Pendidikan bahasa kedua masih didominasi oleh pandangan esensialis budaya di mana sikap dan kemampuan bahasa siswa sangat dipengaruhi oleh stereotip, budaya, etnis, regional, atau agama mereka. Untuk mengatasi ini, diperlukan pendekatan desentralisasi dan lokalitas, di mana guru dan siswa mengenali dan memahami keragaman dan kompleksitas budaya mereka.

Apabila seseorang guru mengajarkan suatu bahasa, maka guru juga mengajarkan sistem yang kompleks dari adat, budaya, nilai, dan cara berpikir, merasa, dan bertindak penutur asli bahasa tersebut. Bahasa dan budaya saling terkait, oleh karena itu, jika seseorang berhasil belajar suatu bahasa, dia juga belajar sesuatu dari budaya si penutur asli bahasa itu. Dengan kata lain, pemahaman lintas-budaya merupakan aspek penting dalam belajar bahasa.

Implikasinya dalam pengajaran:

- Guru bahasa dapat membahas perbedaan lintas-budaya dengan siswa dengan menekankan bahwa tidak ada budaya yang lebih baik daripada budaya yang lain dan menekankan bahwa mempelajari budaya bahasa target adalah penting untuk praktiknya nanti.
- Guru juga dapat menggunakan bahan-bahan tertentu yang menggambarkan hubungan antara bahasa dan budaya serta membahas aspek sosiolinguistik bahasa. Seperti mengambil bahan untuk materi ajar tentang kebudayaan dari majalah ataupun media lainnya.
- Untuk membuat pengajaran lebih hidup guru juga dapat menampilkan tayangan yang berkenaan dengan aspek budaya, dan sebagainya. Seperti menampilkan video tentang kebiasaan atau hal-hal yang lazim yang sering dilakukan oleh pengguna bahasa target.
- Selain memperkenalkan budaya bahasa target guru juga memperkenalkan budaya bahasa sendiri dan membandingkan perbedaan-perbedaannya.

3. Prinsip Linguistik

Kategori ini berpusat pada bahasa itu sendiri dan bagaimana peserta didik memahami sistem linguistik yang kompleks. Berdasarkan teori-teori kebahasaan, dirumuskan prinsip-prinsip mengenai pengajaran bahasa, antara lain kemampuan berbahasa adalah sebuah proses kreatif, maka siswa harus diberi kesempatan yang luas untuk mengkreasi ujaran-ujaran dalam situasi komunikatif yang sebenarnya, bukan sekedar menirukan dan menghafalkan, pemilihan materi pelajaran pada kebutuhan komunikasi dan penguasaan fungsi-fungsi bahasa, dan kaidah-kaidah dapat diberikan sepanjang hal itu diperlukan oleh siswa sebagai landasan untuk dapat mengkreasi ujaran-ujaran sesuai dengan kebutuhan komunikasi.

Ada tiga prinsip pengajaran bahasa yang termasuk ke dalam kelompok linguistik ini, yaitu prinsip pengaruh bahasa ibu, prinsip antarbahasa, dan prinsip kompetensi komunikatif.

a. Pengaruh Bahasa Ibu

Prinsip ini menekankan pentingnya bahasa ibu siswa dalam upaya mempelajari bahasa kedua karena bahasa ibu siswa memberikan pengaruh yang kuat terhadap akuisisi sistem bahasa target. Pengaruh ini dapat bersifat mendukung atau mengganggu proses produksi dan pemahaman bahasa yang baru, dan ternyata efek mengganggu cenderung lebih menonjol.

Ada dua bentuk pengaruh bahasa ibu yaitu *interfering and facilitating*. Dalam hal ini dimisalkan bahasa ibu yaitu bahasa Indonesia dan bahasa target adalah bahasa Inggris. kesamaan pola kalimat bahasa Indonesia dan bahasa Inggris membantu siswa dalam menganalisis kalimat-kalimat pada bahasa target. Sebaliknya,

perbedaan pola frase nomina yang diterangkan oleh adjektiva yang berlawanan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris sering kali menyulitkan bagi siswa yang berbahasa Indonesia mempelajari bahasa Inggris. Misalnya pada kata rumah besar dalam bahasa Indonesia dan *big house* dalam bahasa Inggris. dengan mengetahui dua bentuk pengaruh ini guru dapat mengidentifikasi kesalahan siswa dalam menggunakan bahasa target yang disebabkan oleh pengaruh bahasa ibu.

Implikasi dalam pengajaran:

- Guru seharusnya mengagap kesalahan siswa sebagai jendela yang menjadi dasar dalam memberikan umpan balik yang tepat kepada siswa. Setiap kesalahan yang dilakukan oleh siswa harus dikomentari oleh guru dan diberi penjelasan tentang hal yang benarnya.
- Memberi pemahaman kepada siswa bahwa tidak semua sistem bahasa ibu mereka akan menyebabkan kesalahan pada bahasa target. Memberi pemahaman juga bahwa bahasa ibu dapat memfasilitasi mereka menggunakan bahasa target dan mengurangi interferensinya.
- Mengajak siswa untuk berpikir dalam bahasa kedua, bukan mencari terjemahan kata atau frase, tetapi lebih baik menggunakan langsung dari bahasa kedua.

b. Antar Bahasa (*Interlanguage*)

Prinsip antarbahasa ini menekankan adanya pengaruh bentuk-bentuk bahasa terhadap bahasa yang lain. Pembelajar bahasa kedua cenderung mendapatkan pengaruh dari bentuk-bentuk bahasa terdahulu saat mereka berusaha untuk

menguasai bahasa kedua. Terkadang bahasa asli ditransfer secara negatif, maka terjadilah interferensi. Akan tetapi, penting juga untuk diingat bahwa bahasa asli pembelajar bahasa kedua sering juga ditransfer secara positif sehingga memudahkan dalam belajar bahasa kedua.

Interferensi bahasa merupakan sumber kesalahan yang paling mencolok di kalangan pembelajar bahasa kedua. Sering kali, siswa beranggapan apa yang mereka pahami atau katakan adalah benar, tetapi dari sudut pandang penutur asli, belum tentu benar. Misalnya, seorang pelajar mengatakan “*Does John can sing?*” Mungkin pelajar ini yakin bahwa dia sudah menggunakan gramatika yang benar karena berdasarkan pemahaman bahwa pertanyaan dalam bahasa Inggris memerlukan *auxiliary do*. Kajian antarbahasa memang sering menghasilkan analisis kesalahan, untuk itu guru harus mampu membedakan setiap kesalahan agar mudah untuk memberikan penjelasan untuk perbaikan nantinya.

Implikasi dalam pengajaran:

- Guru membedakan antara kesalahan *interlanguage* dan kesalahan lainnya.
- Memberi toleransi untuk bentuk kesalahan *interlanguage* tertentu yang mungkin timbul dari proses perkembangan logis siswa.
- Tidak membuat siswa merasa bodoh karena kesalahan *interlanguage*; misalnya dengan mengatakan “*I can*

understand why you said 'I go to the doctor yesterday', but try to remember that in English we have to say the verb in the past tense. Okay?"

- Memberikan umpan balik kepada siswa dan memberi pesan bahwa melakukan kesalahan bukanlah sesuatu yang buruk. Karena dari kesalahan dapat membuat pemahaman yang kuat pada bahasa target.
- Menciptakan kegiatan dimana siswa dapat mengoreksi kesalahannya sendiri.
- Guru sebagai penilai harus mampu menyeleksi tiap kesalahan dan memaparkan kesalahan dengan bijak dan tidak menyudutkan siswa.

c. Kompetensi Komunikatif

Prinsip ini menekankan bahwa kompetensi komunikatif merupakan tujuan dari kelas bahasa. Mengingat bahwa kompetensi komunikatif adalah tujuan dari kelas bahasa, pembelajaran perlu menunjuk ke arah semua komponennya: organisasi, pragmatis, strategis. dan psikomotor. Tujuan komunikatif akan tercapai dengan baik melalui penggunaan bahasa yang tidak hanya untuk tujuan akurasi tetapi juga untuk kefasihan atau kelancaran dan kegunaannya di dunia nyata. Beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan dalam menerapkan prinsip ini dalam kelas bahasa:

1. Penjelasan tata bahasa hanya bagian dari sebuah pelajaran atau kurikulum, sehingga jangan mengabaikan komponen penting lainnya (misalnya, fungsional, sosiolinguistik, psikomotor, dan strategis) dari kompetensi komunikatif.

2. Jangan lupa mengajarkan kemampuan psikomotor (pengucapan) karena terlalu antusias mengajar aspek fungsional dan sosiolinguistik. Misalnya, melatih *pronunciation* dan intonasi berbicara dalam bahasa target.
3. Pengajaran bahasa menekankan pada autentisitas, interaksi, dan komunikasi untuk kepentingan sehari-hari. Contohnya mengajarkan bagaimana cara menanyakan informasi dalam bahasa target dan lain sebagainya.
4. Siswa harus memiliki kesempatan untuk mendapatkan kefasihan dalam bahasa Inggris tanpa harus terus waspada terhadap kesalahan-kesalahan kecil karena sesungguhnya mereka belajar dari kesalahan-kesalahan itu.
5. Mempersiapkan siswa menjadi pembelajar mandiri nantinya ketika sudah selesai dari kelas yang guru ajarkan.

III. MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA

A. Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa

Penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa memiliki potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan keterlibatan mahasiswa didik. Penggunaan berbagai media, seperti gambar, audio, video, dan animasi, dapat memperkaya pengalaman belajar dan membantu mahasiswa didik memahami materi secara lebih efektif. Berikut beberapa cara penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa:

1. Gambar dan Grafik

- Menyediakan gambar atau grafik yang relevan dapat membantu memahami konsep bahasa, seperti kosakata baru, tata bahasa, atau struktur kalimat.
- Gambar juga dapat digunakan untuk menciptakan situasi atau konteks yang memungkinkan berpikir kreatif dan mengaitkan bahasa dengan konteks kehidupan nyata.

2. Audio

Audio adalah sebuah media yang hanya mengandalkan bunyi dan suara untuk menyampaikan pesan. Media audio bukan sekadar didengar, tetapi harus bisa dimaknai melalui proses menyimak.

Program audio dapat menjadi indah dan menarik karena program ini dapat menimbulkan daya fantasi pada pendengarnya. Oleh karena itu, audio akan efektif bila dengan menggunakan bunyi dan suara dapat menstimulasi pendengar untuk menggunakan daya imajinasinya sehingga dapat memvisualkan pesan-pesan yang ingin disampaikan. (Sadiman dkk, 2007:118).

Selain itu, penggunaan rekaman audio dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan mendengar dan memahami aksen serta intonasi dalam bahasa yang dipelajari. Penggunaan lagu, *podcast*, atau dialog audio dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan memberikan variasi dalam materi.

3. Video

Video pendek dapat memperlihatkan situasi kehidupan nyata di mana bahasa tersebut digunakan. Film pendek atau klip animasi bisa digunakan untuk membangkitkan minat peserta didik dan memperkaya konten pelajaran.

4. Permainan Edukatif

Penggunaan permainan berbasis multimedia, seperti permainan papan interaktif atau permainan daring (dalam jaringan), dapat membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan dan interaktif. Permainan memungkinkan partisipasi aktif peserta didik. Dalam kegiatan belajar yang menggunakan permainan, peranan guru atau tutor tidak terlalu kelihatan, yang lebih menonjol adalah interaksi antar peserta didik. Guru atau tutor hanya berperan sebagai fasilitator proses belajar (Sadiman dkk, 2007:79).

Permainan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan tingkah laku yang nyata, tidak hanya mendiskusikan. Permainan ini juga dapat membantu peserta didik melatih keterampilan bahasa, seperti kosakata, tata bahasa, dan berbicara.

5. Aplikasi dan Perangkat Lunak Interaktif

Penggunaan aplikasi dan perangkat lunak interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih terlibat dan

memungkinkan peserta didik untuk berlatih keterampilan bahasa dengan cara yang lebih praktis.

6. Simulasi dan *Virtual Reality*

Simulasi atau lingkungan virtual reality dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan memungkinkan peserta didik berlatih bahasa dalam konteks yang lebih realistis.

7. Proyek Multimedia

Mendorong peserta didik untuk membuat proyek multimedia, seperti membuat presentasi video atau animasi, dapat memotivasi mereka untuk aktif dalam pembelajaran dan membangun keterampilan berbicara dan menyampaikan ide.

8. *Podcast* dan *Audio Streaming*

Memberikan materi pembelajaran dalam bentuk *podcast* atau melalui layanan *audio streaming* memungkinkan peserta didik mendengarkan dan memahami bahasa dengan mendengarkan.

9. *Platform* Pembelajaran Daring

Penggunaan *platform* pembelajaran daring menggabungkan berbagai jenis multimedia untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih holistik, mencakup video, teks, interaktif, dan lainnya.

10. Aplikasi Pembelajaran

Aplikasi pembelajaran bahasa yang menggunakan berbagai elemen multimedia untuk menyajikan latihan, permainan, dan informasi tambahan.

Penting untuk memastikan bahwa penggunaan multimedia dalam pengajaran bahasa dilakukan dengan bijak dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Integrasi multimedia sebaiknya mendukung,

bukan menggantikan, interaksi langsung antara guru dan peserta didik serta mempertimbangkan keberagaman gaya belajar peserta didik.

B. Contoh-Contoh Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa

1. Video

Proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bisa dibangun dengan menghadirkan multimedia pembelajaran dalam bentuk video (audio visual). Belajar melalui video akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan memudahkan peserta didik memahami konteks materi. Contoh,

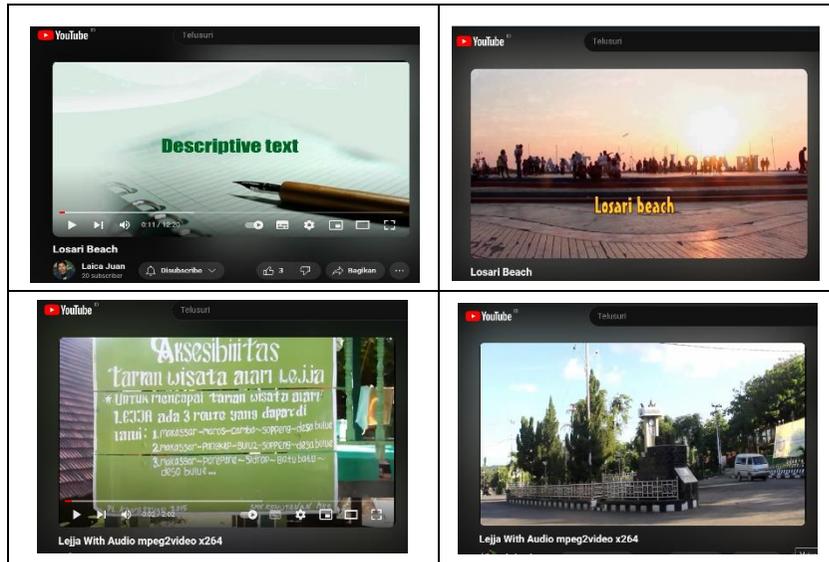
- Penggunaan video pembelajaran dalam mata kuliah fonologi. Dosen menayangkan video pembelajaran yang berisi materi fonologi. Misalnya pada materi alat ucap. Video yang ditayangkan adalah video yang berisi gambar alat-alat ucap dan penjelasannya.

Link video:

https://www.youtube.com/watch?v=OnNXVtV_dng



- Penggunaan video dalam mengajarkan mata kuliah *writing*, dengan materi *deskriptif teks* di perguruan tinggi.



Link video:

- <https://www.youtube.com/watch?v=LJxaXFWJWdU>
- <https://www.youtube.com/watch?v=a0G9YtWvusc&t=37s>
- https://www.youtube.com/watch?v=Uh4B_JGhpQ0&t=309s
- <https://www.youtube.com/watch?v=BdiH7NgSISM>

2. Penggunaan aplikasi dalam pembelajaran.

Contoh, permainan interaktif:

Bermain *game* menyusun kata dapat membantu meningkatkan keterampilan bahasa, termasuk perbendaharaan kata, pemahaman kosakata, dan kemampuan berbicara.

Misalnya, permainan mengombinasikan huruf dan mempelajari monumen ikonis dunia.

a. Penggunaan aplikasi game “*Words of Wonders.*”

Game di *Words of Wonders* adalah *game* teka teki silang fantastis yang dapat meningkatkan kosa kata dan kemampuan mengeja sembari berkeliling dunia mengungkap rahasia tersembunyi dari 7 keajaiban dunia serta kota-kota yang menawan di seluruh dunia.

Game dimulai dengan beberapa huruf sebagai petunjuk unik. selanjutnya menguji otak untuk menulis dan membuat kata-kata baru dari awal dan menghubungkan semuanya untuk mendapatkan kata-kata.

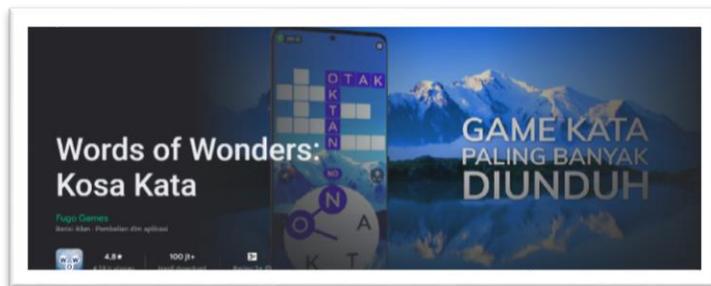
Berikut adalah langkah-langkah umum untuk bermain "*Words of Wonders*":

1. Unduh dan instal aplikasi "*Words of Wonders*" dari toko aplikasi resmi, seperti *Google Play Store* atau *Apple App Store*.
2. Buka Aplikasi: setelah instalasi selesai, buka aplikasi "*Words of Wonders*" di perangkat Anda.
3. Pilih bahasa yang diinginkan untuk bermain. *Game* ini mendukung berbagai bahasa.
4. Pilih level atau negara yang ingin Anda mainkan. Setiap level atau negara memiliki kumpulan teka-teki kata yang berbeda.
5. Mulai Tantangan. Setiap level memiliki papan huruf yang berisi potongan huruf yang dapat digunakan untuk

membentuk kata. Sentuh atau seret huruf untuk membentuk kata.

6. Temukan kata-kata yang dapat dibentuk dari huruf-huruf yang ada. Kata-kata harus sesuai dengan tema level atau negara yang dipilih.
7. Perhatikan Bonus dan Ekstra. Beberapa level mungkin memiliki huruf bonus atau petunjuk tambahan. Gunakan dengan bijak untuk mendapatkan skor lebih tinggi.
8. Selesaikan Level. Selesaikan semua kata-kata yang diminta untuk menyelesaikan level. Pencapaian ini membuka level atau negara berikutnya.
9. Peringkat dan Skor. Dapatkan skor tinggi dengan menyelesaikan level secepat mungkin dan dengan membentuk kata-kata yang lebih panjang. Lihat peringkat Anda di antara pemain lain.
10. Bermain Harian. Kembangkan keahlian Anda dengan bermain secara teratur. Ada seringkali tantangan harian atau bonus untuk memberikan variasi pada permainan.
11. Pergunakan Bonus dan Bantuan. Terkadang, Anda dapat menggunakan bonus atau bantuan seperti "*Hint*" untuk membantu menemukan kata yang sulit.
12. Tantangan Tambahan. Beberapa level mungkin memiliki tantangan tambahan, seperti menemukan kata-kata bonus atau kata-kata tertentu.
13. Pastikan untuk memeriksa pembaruan aplikasi secara teratur untuk mendapatkan level atau fitur baru.

Berikut tampilan game "Words of Wonders"



- b. Penggunaan aplikasi *wordwall*. *Wordwall* adalah aplikasi berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran atau menjadi sumber belajar. *Wordwall* merupakan media interaktif yang menyediakan *template* seperti kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata dan pengelompokan kata. *Wordwall* juga bisa digunakan untuk membuat *game* edukatif. Kata-kata yg digunakan dalam *game* sudah ada

dalam bentuk Bahasa Indonesia, sehingga mudah digunakan bagi yang belum mengerti Bahasa Inggris. *Game* ada yang berbayar dan ada versi gratis. Versi gratis sudah mempersiapkan 8 *template*. *Template* yang disiapkan bisa digunakan dalam pembelajaran seperti teka-teki silang, mencocokkan kata. Langkah-Langkah membuat materi ajar melalui *wordwall* dapat dilihat pada link berikut.

<https://video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=Langkah+penggunaan+game+worlds&type=E210US885G0#id=6&vid=01ac840e2be241b2c1bde35b8985ac44&action=click>

- Penggunaan aplikasi *English Crossword Puzzle* dalam pembelajaran *vocabulary*.



3. Audio atau rekaman:

Penggunaan rekaman suara atau audio membantu peserta didik mendengarkan, menyimak dan memahami bunyi-bunyi bahasa dengan lebih baik. Ini dapat mencakup rekaman kata-kata, kalimat, atau percakapan yang menunjukkan variasi intonasi, aksen, dan suara. Penggunaan audio atau rekaman dalam pembelajaran dapat melatih kemampuan peserta didik dalam mendengarkan, menyimak dan memahami.

Contoh:

1. Penggunaan rekaman dalam pembelajaran menyimak berita.
2. Penggunaan rekaman dalam pembelajaran Bahasa (SD, SMP, SMA/SMK), misalnya peserta didik mendengarkan rekaman dongeng, kemudian guru mengajukan beberapa pertanyaan yang ada kaitannya dengan rekaman dongeng yang didengar atau disimak. Seperti, tokoh dalam cerita dongeng, latar, alur, karakter tokoh, dan pesan yang ada dalam rekaman dongeng.

Link rekaman audio pembelajaran:

- https://drive.google.com/file/d/1uprALf_oI-C_OXeqbjg5iBEWfXInH8eQ/view?usp=sharing

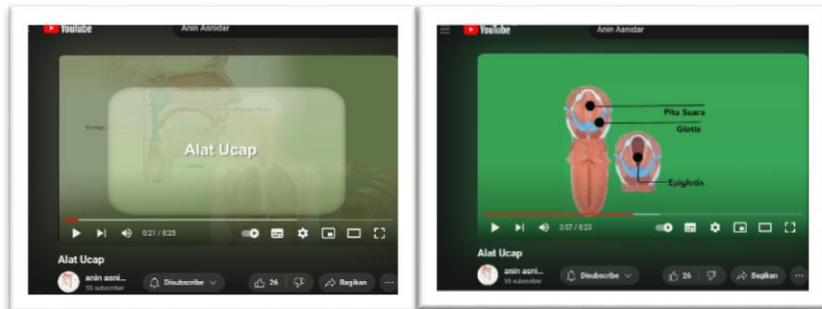
- https://drive.google.com/file/d/1FxHaSoMJQjf2thhuEtnJXD_aZTre7jdSW/view?usp=sharing

-Animasi dan visualisasi:

Animasi dapat digunakan untuk memvisualisasikan bagaimana organ bicara manusia bergerak ketika menghasilkan bunyi-bunyi tertentu. Visualisasi ini dapat membantu peserta didik memahami posisi lidah, bibir, dan alat ucap lainnya yang berkontribusi pada pembentukan bunyi-bunyi.

Contoh dapat dilihat dalam link youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=r4ovDntzo0&t=134s>



- Diagram dan grafik:

Grafik merupakan elemen penting dalam memberi penekanan secara visual terhadap suatu penyajian informasi. Grafik meliputi lukisan, gambar, gambar foto/fotografi, ilustrasi, carta, kartun, atau lukisan garis dan sebagainya untuk digunakan dalam penyajian informasi berkomputer dan juga untuk menonjolkan keindahan atau kecanggihan seni sebuah program media integratif. Grafik juga digunakan sebagai sumber penyampaian untuk menerangkan konsep yang tidak bisa atau sukar diterangkan oleh teks. Penyajian atau paparan menjadi bertambah menarik dengan menggunakan visual grafik.

Multimedia juga dapat mencakup diagram atau grafik yang menunjukkan struktur fisik dari organ-organ bicara manusia dan hubungannya dengan pembentukan bunyi-bunyi tertentu.

- Video demonstrasi:

Penggunaan video yang menunjukkan pembicara berbicara dan mengucapkan kata-kata dengan jelas dapat membantu memahami konteks penggunaan bunyi-bunyi dalam situasi komunikatif.

- Latihan berbasis multimedia:

Sumber-sumber multimedia, seperti situs web pendidikan atau *platform* pembelajaran daring, dapat menyediakan latihan-latihan fonologi yang interaktif dan bervariasi untuk membantu memperkuat pemahaman mereka.

- Peta bunyi atau peta fonemik:

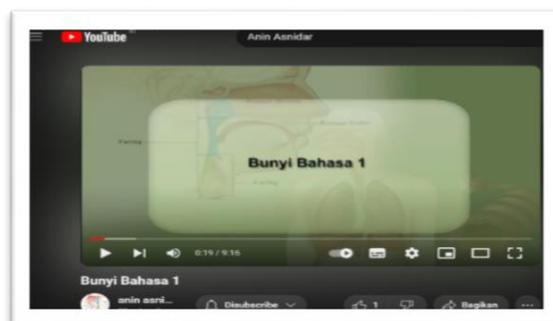
Peta bunyi atau peta fonemik adalah representasi visual dari bunyi-bunyi dalam suatu bahasa. Ini dapat membantu melihat dan memahami hubungan antara fonem-fonem dan grafem-grafem (huruf-huruf) dalam bahasa tertentu.

- Audiovisual *presentations*:

Penggunaan presentasi audiovisual dengan penjelasan yang diberikan melalui suara, teks, dan gambar dapat memberikan pengalaman belajar yang lengkap dan mendalam dalam pengajaran fonologi.

Contoh pembelajaran materi bunyi bahasa (dapat dilihat dalam link youtube):

<https://www.youtube.com/watch?v=7u1Nd7LdhdU&t=17s>



- Perangkat lunak interaktif:

Penggunaan perangkat lunak interaktif memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat mencoba sendiri untuk memproduksi suara, dan perangkat lunak dapat memberikan umpan balik instan untuk membantu mereka mengoreksi kesalahan.

Penggunaan perangkat lunak interaktif dalam pembelajaran fonologi dapat memberikan manfaat yang signifikan. Perangkat lunak dapat membantu siswa dalam memahami fonologi dan *pronunciation*, seperti pengucapan, intonasi, dan pola suara dalam bahasa. Dengan menggunakan perangkat lunak interaktif, siswa dapat berlatih secara mandiri dan mendapatkan umpan balik secara instan, yang dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam berbicara dan memahami bahasa dengan lebih baik.

Contoh:

Penggunaan aplikasi *AE English Sound* dalam mempelajari fonologi dan *pronunciation* dalam Bahasa Inggris.

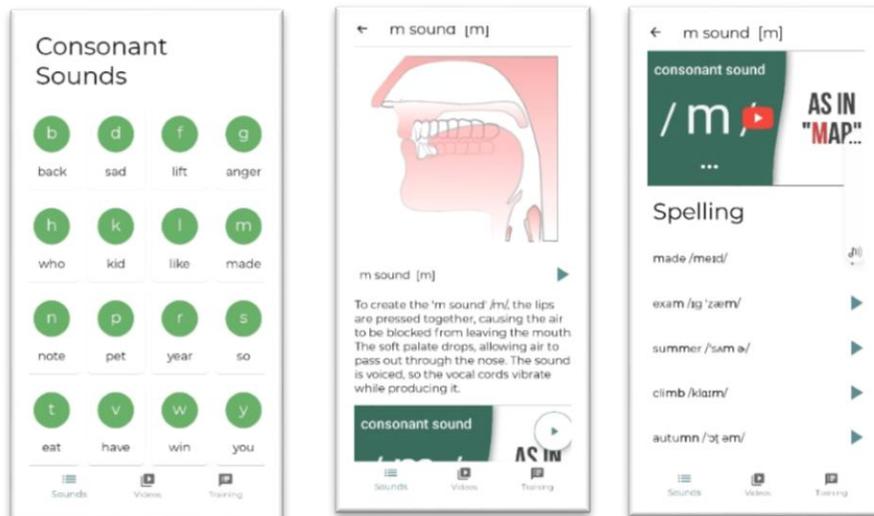
Pronunciation adalah pengucapan kata dan kalimat dalam bahasa Inggris. Pengucapan ini dapat disesuaikan dengan aturan yang tertulis dalam kamus maupun sesuai dengan norma yang ada pada masyarakat sebagai pengguna bahasa Inggris.

Kemampuan memahami dan mengucapkan *pronunciation* yang baik dan benar merupakan bagian penting dalam belajar bahasa Inggris karena akan membantu kalian menjadi lebih mudah memahami dan dipahami serta memudahkan komunikasi dengan orang lain yang juga berbahasa Inggris. Selain itu, *pronunciation* yang tepat juga dapat meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan dalam berkomunikasi dalam berbagai situasi.

Contohnya, kata “*beach*” dan “*bitch*” memiliki pengucapan yang mirip namun memiliki arti yang sangat berbeda. Jika pengucapan tidak tepat, dapat menimbulkan kesalahpahaman dalam komunikasi. Meski hal ini dapat dicegah menggunakan konteks yang kalian sedang bicarakan, namun memiliki pengucapan yang baik dan benar akan menjadi lebih baik.

Penggunaan aplikasi *AE English Sound* mampu mengatasi permasalahan dalam mempelajari *pronunciation* dalam Bahasa Inggris. Aplikasi *AE English Sound* dapat di *download* di *play store android* dengan tampilan seperti berikut.





3. Penggunaan multimedia dalam pengajaran Morfologi.

Multimedia dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam pengajaran morfologi, membantu peserta didik memahami struktur kata, pembentukan kata, dan peran morfem dalam bahasa. Berikut adalah beberapa cara penggunaan multimedia dalam pengajaran morfologi:

- Permainan interaktif:

Aplikasi atau permainan interaktif dapat membantu peserta didik berlatih menyusun kata. Misalnya, berpartisipasi dalam permainan mengombinasikan huruf dan mempelajari monumen ikonis dunia.

Contoh, penggunaan aplikasi “*Words of Wonders.*”

Words of Wonders adalah game yang memungkinkan Anda membuktikan berapa banyak yang Anda ketahui tentang monument ikonis dunia. Anda akan diminta untuk meletakkan huruf dalam urutan yang tepat, mengisi teka teki silang di tiap level. Berikut tampilan Aplikasi *Words of Wonders.*



DAFTAR PUSTAKA

- Ana A. Ciereszko & Al P. Mizell. 2008. *Teaching and Learning with Technology*. Boston: Pearson Education.
- Brown, H. D. 2000. *Principles of Language Learning and Teaching*. New York: Addison Wesley Longman, Inc.
- Cohen, L., Manion, L., & Morrison, K. (2011). *Research Methods in Education*. New York: Routledge.
- <https://www.wordcheats.com/words-of-wonders-answers/399>
- <https://video.search.yahoo.com/search/video?fr=mcafee&p=Langkah+penggunaan+game+worlds&type=E210US885G0#id=6&vid=01ac840e2be241b2c1bde35b8985ac44&action=click>
- Jamaris, M. dkk, “Workshop UI/UX Design dan Prototyping dengan Figma di SMK Taruna Masmur Pekanbaru,” J-PEMAS STMIK Amik Riau, vol. 3(1), no. 2722 – 5143, pp. 17–23, 2022.
- Karen S. Ivers & Ann E. Barron. 2010. *Multimedia Projects in Education*. California:Libraries Unlimited.
- Salthouse, T. A. 1996. The processing-speed theory of adult age differences in cognition. *Psychological Review*, 103(3), 403–428. <https://doi.org/10.1037/0033-295X.103.3.403>
- Sadiman, Arief S. dkk. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

MULTIMEDIA DALAM PENGAJARAN BAHASA



ISBN 978-623-88970-9-4 (PDF)

