

**BEBERAPA TEKNIK  
PEMBELAJARAN BAHASA  
MELALUI MULTIMEDIA BERBASIS  
INTERNET**

Tri Indri Hardini  
FPBS - UPI

# Pendahuluan

- Penggunaan internet untuk keperluan pendidikan yang semakin luas terutama di negara maju, merupakan fakta yang menunjukkan bahwa dengan media ini dimungkinkan terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif.
- Pemanfaatan internet sebagai bagian dari pembelajaran di sekolah itu tidak mudah untuk dibayangkan, banyak hal yang harus dipelajari, diperhatikan dan dilakukan sungguh-sungguh dalam penerapannya.
- Internet harus mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara pengajar dengan peserta didik sebagaimana syarat pembelajaran.
- Kondisi yang harus mampu didukung oleh internet terutama berkaitan dengan strategi pembelajaran yang akan dikembangkan dan dijabarkan secara sederhana. Hal ini bisa diartikan bahwa
- pembelajaran melalui internet dianggap sebagai kegiatan komunikasi yang dilakukan untuk mengajak peserta didik mengerjakan tugas dan membantu peserta didik dalam memperoleh pengetahuan yang dibutuhkan dalam rangka mengerjakan tugas tersebut.

# Masalah

- Apa cara terbaik untuk mengintegrasikan multimedia, bukan hanya sebagai media, tetapi juga sebagai alat bagi peserta didik untuk maju dan berkembang?
- Apa cara yang terbaik untuk mengintegrasikan multimedia bagi pemula? (penggunaan komputer oleh peserta didik yang belum pernah menyentuh komputer, ...)?
- Apa yang harus dilakukan oleh pengajar agar komputer memiliki tempat yang "alamiah" di dalam kelas?

*Pertama*, segala sesuatu yang berkaitan dengan tugas dan skenario mengajar (bagaimana merancang, bagaimana menggunakannya, bagaimana untuk mengevaluasi? ...),

*Kedua*, segala sesuatu yang berkaitan dengan pengelolaan kelas (berapa banyak peserta didik per komputer: di ruang kelas atau ruang komputer, bagaimana mengelola peserta didik yang tidak terbiasa berada di depan komputer?).

# Hakikat Teknologi Informasi

- Alat untuk pengerjaan data oleh komputer dan telekomunikasi.
- Multimedia memudahkan pengajar untuk menyampaikan bahan pengajaran dan pelajar merasa dilibatkan dalam proses belajar mengajar karena multimedia memberikan fasilitas untuk berlangsungnya interaksi.
- Interaktif dengan memberikan kemudahan umpan balik,
- Kebebasan menentukan topik pembelajaran
- Kontrol yang sistematis dalam proses belajar

# Kriteria

- ketepatan dengan tujuan pembelajaran
- dukungan terhadap isi pelajaran
- kemudahan mengopersikannya
- keterampilan pengajar dalam menggunakannya
- waktu yang tersedia
- sesuai dengan taraf berpikir peserta didik

# Faktor Pendukung Pembelajaran melalui TI

- faktor lingkungan, meliputi institusi penyelenggaraan pendidikan dan masyarakat;
- faktor peserta didik, meliputi usia, latar belakang, budaya, penguasaan bahasa, dan gaya belajarnya;
- faktor pengajar, meliputi latar belakang, usia, gaya mengajar, dan pengalaman mengajarnya.
- faktor teknologi, meliputi komputer, perangkat lunak, jaringan, koneksi ke internet dan berbagai kemampuan tentang internet.

# Keunggulan TI

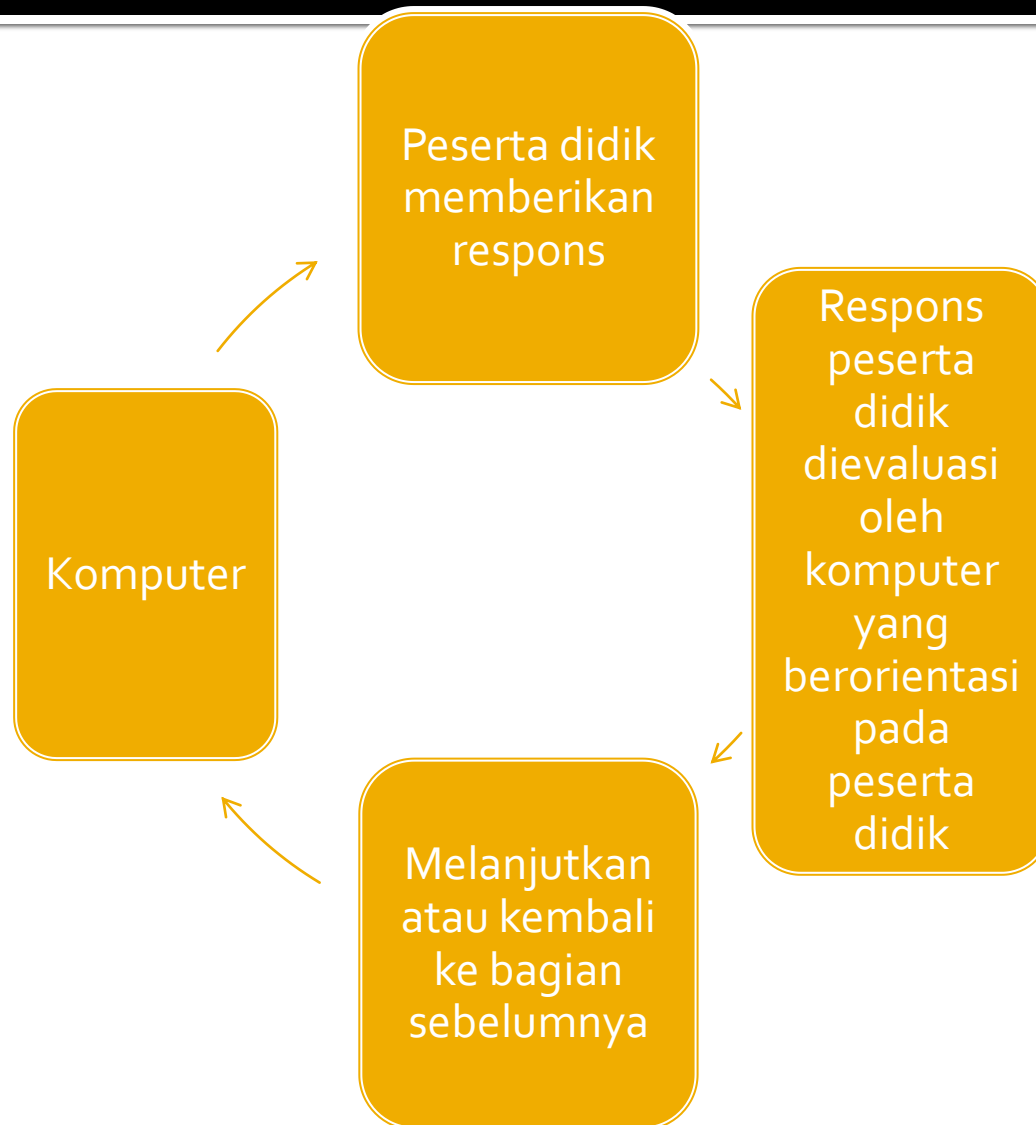
- Peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya masing-masing dalam memahami pengetahuan dan informasi yang ditampilkan.
- Aktifitas belajar peserta didik dapat terkontrol.
- Peserta didik mendapatkan fasilitas untuk mengulang jika diperlukan, dalam pengulangan tersebut peserta didik bebas mengembangkan kreativitasnya.
- Peserta didik dibantu untuk memperoleh umpan balik dengan segera.
- Iklim belajar dapat tercipta efektif bagi peserta didik yang lambat (slow learner) juga dapat memacu efektivitas belajar bagi peserta didik yang lebih cepat (fast learner).
- Pemberian umpan balik (*feed back*) dan pengukuhan (reinforcement) terhadap hasil belajar dapat diprogram.
- Pemeriksaan dan pemberian skor hasil belajar secara otomatis dapat diprogram.
- Pemberian saran bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan tertentu dapat dirancang.
- Informasi dan pengetahuan dengan tingkat realisme yang tinggi dapat disampaikan karena kemampuannya mengintegrasikan berbagai komponen.

# Kelemahan TI

- Tingginya biaya pengadaan dan pengembangan program komputer, terutama yang dirancang khusus untuk maksud pembelajaran.
- Pengadaan, pemeliharaan, dan perawatan komponen komputer yang meliputi perangkat keras dan perangkat lunak memerlukan biaya yang relatif tinggi.
- Perancangan dan produksi program pembelajaran yang berbasis komputer merupakan pekerjaan yang tidak mudah. Memproduksi program komputer merupakan kegiatan intensif yang memerlukan waktu banyak dan juga keahlian khusus.
- Penggunaan sebuah program komputer memerlukan perangkat keras dengan spesifikasi yang sesuai. Perangkat lunak sebuah komputer sering sekali tidak dapat digunakan pada komputer yang spesifikasinya tidak sama.



# Pengembangan TI dalam Pembelajaran



# Fungsi Komputer

- Pembelajaran yang dibantu oleh komputer (*computer-assisted*), para siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan komputer yang menyimpan materi pembelajaran;
- Pembelajaran yang dikelola oleh komputer (*computer-managed*). Komputer membantu guru dalam masalah pengurusan dan bimbingan dalam proses belajar mengajar.

# Peranan Komputer

- Sebagai tutor, komputer berperan penting membimbing peserta didik secara individual.
- Sebagai *tool*, peserta didik menggunakan komputer untuk mengolah kata, membuat grafik perkembangan, dan menyusun pemodelan angka.
- Sebagai *tutee*, komputer diprogram untuk memecahkan masalah.

# Pembelajaran melalui Komputer

- *Tutorial* : Program pembelajaran tutorial dengan bantuan komputer meniru sistem tutor yang dilakukan oleh pengajar atau instruktur. Informasi atau pesan berupa konsep disajikan di layar komputer dengan teks, gambar, atau grafik.
- *Drills and Practice* : Latihan untuk mempermahir keterampilan atau memperkuat penguasaan konsep dapat dilakukan dengan modus *drills and practice*. Komputer menyiapkan serangkaian soal atau pertanyaan yang serupa dengan yang biasa ditemukan dalam buku atau lembaran kerja *workbook*.
- Simulasi : Program simulasi dengan bantuan komputer mencoba untuk menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Program ini berusaha memberikan pengalaman masalah 'dunia nyata'.
- Permainan Instruksional: Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya. Permainan instruksional yang berhasil menggabungkan aksi-aksi permainan video dan keterampilan penggunaan papan ketik pada komputer.

# Teknik Pembelajaran Bahasa melalui Multimedia Berbasis Internet

Mengapa internet?

Internet dengan kekayaan dan keragamannya, adalah sumber otentik yang ideal yang dapat ditempatkan di antara pelajar dan tujuan pembelajaran. "Layar" ini membuatnya para peserta didik "lupa" bahwa mereka berada di depan komputer karena sedang belajar. Dalam proses belajar melalui TI, tanpa disadari, para peserta didik dapat mengembangkan berbagai keterampilan berbahasa.

# Perangkat Lunak Pendidikan

- Perangkat lunak duplikasi (latihan tubian)
- Permainan edukatif (dengan tujuan untuk mempelajari konsep)
- Program-program ini umumnya dibuat oleh penerbit yang relatif dikenal di dunia pendidikan atau dibuat oleh lembaga pendidikan tenaga kependidikan berdasarkan hasil penelitian pendidikan.
- Perangkat lunak dalam kategori ini sering menyediakan dokumen-dokumen asli berupa film klip dan foto yang dilindungi hak cipta, atau berupa pembuatan film animasi.

# Perangkat Lunak untuk Publik

- Perangkat lunak referensi (kebanyakan ensiklopedi), terutama digunakan untuk pencarian informasi. Perangkat lunak ini berupa mesin pencari informasi yang canggih dan mudah untuk digunakan ([www.encyclopedia.com](http://www.encyclopedia.com))
- Perangkat lunak budaya, misalnya kunjungan virtual ke museum, negara, biografi dari kehidupan seorang seniman, karya-karya artistiknya, dll. ([www.louvre.fr](http://www.louvre.fr))
- *Software tools*, misalnya permainan The Sims, dll.

# Teknik Pembelajaran Bahasa dengan Situs yang Berbeda

- Pengajar meminta para peserta didik untuk memilih taman, monumen, dan lain-lain dengan membuka situs yang berbeda-beda ([www.google.fr](http://www.google.fr), [www.monum.fr](http://www.monum.fr), [www.infoparks.com](http://www.infoparks.com))
- Pengajar meminta para peserta didik untuk memilih hadiah melalui situs [www.maif.fr](http://www.maif.fr), [www.fnac](http://www.fnac), [www.laredoute.fr](http://www.laredoute.fr). Setelah mereka menemukan hadiah yang dipilihnya, masing-masing peserta didik harus menggambarkan hadiah apa yang mereka pilih dan untuk siapa.
- Pengajar meminta peserta didik untuk memilih hotel atau restoran yang ada di Paris melalui [www.paris-touristoffice.com](http://www.paris-touristoffice.com). Setelah mereka menemukan hotel atau restoran yang dipilihnya, mereka harus mendeskripsikan hotel atau restoran yang dipilihnya secara lisan.



# Kembali ke Kelas

- Mintalah kepada setiap peserta didik, secara bergilir, untuk berkomunikasi kepada orang lain apa yang telah mereka peroleh di internet.
- Tempatkan pelajar secara berpasangan dan meminta mereka untuk mengubah monolog menjadi dialog (misalnya, hadiah apa yang Anda pilih? Siapa? dll.)
- Buatlah permainan peran kepada peserta didik (misalnya, buat kelompok dengan 4 peserta didik. Setiap kelompok merupakan sebuah keluarga yang harus atau memutuskan untuk pergi berakhir pekan atau berlibur mereka harus memilih hotel, restoran, atau museum yang akan dikunjungi.

# Teknik Pembelajaran Bahasa dengan Situs yang Sama

- situs [www.saint-exupery.org](http://www.saint-exupery.org) menyediakan 36 tanggal dengan materi yang berbeda-beda. Materi situs ini antara lain membicarakan tentang sejarah penerbangan, sejarah keluarga penulis, dll.
- Situs [www.monum.fr](http://www.monum.fr) menyediakan informasi tentang monumen-monumen yang ada di Perancis.
- Situs [www.pere-lachaise.fr](http://www.pere-lachaise.fr) menyediakan informasi tentang penulis, pelukis, musisi, atau penyanyi terkenal yang dimakamkan di kuburan Père Lachaise.

**TERIMA KASIH**