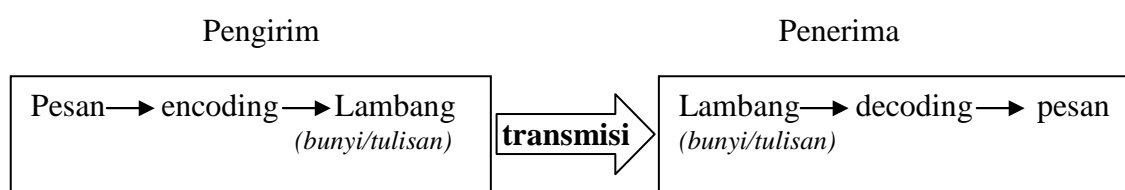


PENDAHULUAN

Dalam berkomunikasi kita menggunakan keterampilan berbahasa yang telah kita miliki, seberapa pun tingkat kualitas keterampilan itu. Seseorang yang memiliki keterampilan berbahasa secara optimal akan sangat mudah untuk mencapai tujuan komunikasinya. Sebaliknya bagi yang memiliki kelemahan tingkat penguasaan keterampilan berbahasanya akan mengalami kesulitan dalam berkomunikasi, sehingga mengakibatkan suasana komunikasi yang tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Secara sederhana kegiatan komunikasi berbahasa dapat digambarkan sebagai berikut:



Gb 1. Komunikasi satu arah

Berdasarkan diagram di atas pengirim pesan aktif memilih pesan yang akan disampaikan, memformulasikan dalam bentuk lambang-lambang berupa bunyi atau tulisan. Proses demikian disebut proses encoding. Kemudian, lambang-lambang berupa bunyi atau tulisan tersebut disampaikan kepada penerima. Selanjutnya si penerima pesan aktif menterjemahkannya menjadi makna sehingga dapat diterima secara utuh. Proses demikian disebut proses decoding.

Komunikasi sesungguhnya terjadi dalam suatu konteks kehidupan yang dinamis, dalam suatu konteks budaya. Dalam komunikasi yang sesungguhnya, ketika melakukan proses encoding si pengirim berada dalam suatu konteks yang berupa ruang, waktu, peran, serta konteks budaya yang menjadi latar belakang pengirim dan penerima. Tingkat keberhasilan suatu komunikasi sangat bergantung pada proses encoding dan decoding yang sesuai dengan konteks komunikasi. Seseorang dikatakan

memiliki keterampilan berbahasa dalam posisi sebagai penerima pesan, dalam proses encoding ia terampil memilih bentuk-bentuk bahasa yang tepat sesuai dengan konteks komunikasi. Kemudian seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan berbahasa dalam posisi sebagai penerima pesan seandainya dalam proses decoding mampu mengubah bentuk-bentuk bahasa yang diterimanya dalam suatu konteks komunikasi menjadi pesan yang utuh, yang sama dengan yang dimaksudkan oleh si pengirim pesan. Lantas bagaimanakah seseorang dapat dikatakan memiliki keterampilan menyimak dengan baik?. Untuk menjawab pertanyaan tersebut, maka dalam makalah ini akan disampaikan salahsatu contoh pembelajaran inovatif dalam kegiatan menyimak.

1.1 Masalah

Masalah yang akan dibahas adalah meliputi pemahaman tentang keterampilan menyimak dan pemikiran inovatif dalam pembelajaran keterampilan menyimak

1.2 Pemecahan Masalah

Untuk memecahkan masalah yang telah disampaikan tersebut di atas, maka perlu dilakukan beberapa telaah dan kajian tentang keterampilan menyimak dengan merujuk kepada beberapa literasi. Oleh sebab itu, maka kajian pustaka menjadi salahsatu prosedur yang dilaksanakan untuk mengumpulkan beberapa informasi yang berhubungan dengan keterampilan berbahasa khususnya menyimak serta pembelajarannya yang dianggap lebih inovatif.

Keterampilan Menyimak

Menyimak atau mendengarkan merupakan salahsatu keterampilan berbahasa. Menyimak dalam kegiatan komunikasi sehari-hari memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan menyimak kita dapat memperoleh infromasi-informasi untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan. Begitu pula dalam konteks pembelajaran menyimak memiliki peran yang sangat potensial bagi peserta didik. Dengan menyimak maka peserta didik dapat menambah pengetahuan, menerima dan menghargai pendapat orang lain. Oleh sebab itu untuk dapat memiliki tingkat kemampuan menyimak, maka diperlukan latihan-latihan menyimak secara intensif.

Pada dasarnya pengembangan keteampilan menyimak dapat dibedakan atas empat tataran pokok, diantaranya:

- a. Tataran identifikasi
- b. Tataran identifikasi dan seleksi tanpa retensi
- c. Tataran identifikasi dengan seleksi terpimpin dan retensi jangka pendek
- d. Tataran identifikasi dengan seleksi retensi jangka panjang

(Soedjiatno, 1983:18)

Tataran identifikasi adalah tahap pengenalan. Pada tahap ini akan melibatkan kita mulai terampil mengenal berbagai jenis bunyi suatu bahasa, kata-kata, frase-frase, kalimat dalam hubungan timbal balik antarstruktur, baik atas pertimbangan waktu, modifikasi, bahkan juga logika. Tahap ini banyak melibatkan penyimak untuk segera mengenal elemen-elemen kebhasaan dan maknanya yang mungkin dipengaruhi oleh adanya elemen-elemen bunyi suprssegmental yaitu intonasi, jeda, nada, dan tekanan. Pada tataran ini disebut pula dengan istilah menyimak bahasa.

Tataran identifikasi dan seleksi tanpa retensi adalah tataran menyimak dimana penyimak diharapkan memperoleh kemampuan mengenal dan memahami sesuatu unit kontinum bunyi atau ujaran, tetapi belum dituntut adanya kemampuan retensi (kemampuan mencamkan, menyimpan, dan memproduksi) hasil pemahaman tersebut. Pada tataran ini penyimak hanya dituntut mampu mengenal, memahami maksud tuturan, belum dituntut adanya kemampuan mengingat-ingat.

Tataran identifikasi dengan seleksi terpimpin dan retensi jangka pendek adalah tataran menyimak yang menuntut penyimak mengenal bunyi-bunyi dan kemampuan memahami, tetapi masih dalam taraf terpimpin. Misalnya dengan memberikan daftar pertanyaan terlebih dahulu kepada penyimak supaya dapat dipelajari sebelum bahan simakan diberikan. Kemampuan mengingat-ingatnya pun masih dalam jangka waktu yang begitu pendek. Misalnya bahan simakan masih dapat diulang sampai maksimal 3 kali agar penyimak selain mampu mengidentifikasi bunyi, memahami pesan, juga mendapat kesempatan mengingat-ingat atau mencocokkan dalam waktu yang cepat mana jawaban yang tepat dan mana yang tidak.

Tataran identifikasi, seleksi dan retensi jangka panjang adalah taraf menyimak yang menuntut penyimak untuk mampu mengenal bunyi-bunyi dalam kontinum bunyi yang panjang, mampu memahami makna pesan secara tepat, dengan kemampuan mengingat dalam jangka waktu yang relatif lama, kontinum wacana yang panjang, baik ragam bacaan, cerita-cerita menarik, berita surat kabar, percakapan-percakapan panjang, ujaran-ujaran ekspresif, percakapan lewat telepon, puisi, drama rekaman, dan sebagainya.

2.1 JENIS – JENIS MENYIMAK

Menyimak memiliki karakter dan tipe yang berbeda, sehingga menyimak dibagi menjadi dua jenis, yaitu:

1. Menyimak Ekstensif

Menyimak ekstensif memiliki beberapa tipe sebagai berikut:

a. Menyimak sekunder

Menyimak sekunder yaitu kegiatan menyimak yang dilakukan ketika kita sedang mendengar suatu berita yang dianggap penting

b. Menyimak sosial

Menyimak sosial yaitu kegiatan menyimak yang menekankan pada faktor-faktor sosial dan tingkatan dalam masyarakat

c. Menyimak estetika

Menyimak estetika yaitu menyimak apresiatif untuk menikmati dan menghayati suatu bahan simakan, biasanya berhubungan dengan bahan simakan sastra

d. Menyimak pasif

Menyimak pasif yaitu kegiatan menyimak yang mendengarkan suatu bahasan tanpa upaya sadar. Misalnya orang yang menyimak dan mendengarkan pembicaraan dalam bahasa asing, sehingga lama-lama akan paham dan dapat menggunakan bahasa tersebut.

2. Menyimak Intensif

Ada beberapa jenis kegiatan menyimak intensif, diantaranya adalah:

a. Menyimak kritis

Menyimak kritis adalah kegiatan menyimak yang dilakukan dengan sungguh-sungguh untuk memberikan penilaian secara obyektif. Caranya adalah dengan a) mengamati ketepatan ujaran pembicara, b) mencari jawaban atas pertanyaan mengapa menyimak, c) dapatkah penyimak membedakan antara fakta dan opini

menyimak, d) dapatkah mengambil kesimpulan dari hasil menyimak, e) dapatkah penyimak menafsirkan idiom, ungkapan, atau majas dalam bahan simakan.

b. Menyimak konsentratif

Menyimak konsentratif adalah kegiatan menyimak yang dilakukan dengan penuh perhatian untuk memperoleh pemahaman yang baik terhadap informasi yang diperdengarkan. Tujuannya adalah: a) mengikuti petunjuk-petunjuk; b) mencari hubungan antar unsur; c) mencari hubungan kuantitas dan kualitas dalam suatu komponen; d) mencari butir-butir informasi penting; e) mencari urutan penyajian bahan simakan; f) mencari gagasan utama bahan simakan.

c. Menyimak Eksploratif

Menyimak eksploratif adalah kegiatan menyimak untuk mencari informasi-informasi baru, tujuannya adalah: a) menemukan gagasan baru; b) menemukan informasi baru; c) menemukan topik baru; d) menemukan unsur-unsur bahasa yang bersifat baru

d. Menyimak Introgatif

Menyimak yang bertujuan memperoleh informasi dengan mengajukan pertanyaan yang diarahkan pada pemerolehan informasi

e. Menyimak Kreatif

Menyimak kreatif adalah menyimak yang bertujuan mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas pembelajar.

2.2 TAHAPAN MENYIMAK

Di bawah ini diuraikan secara singkat tahapan-tahapan menyimak, diantaranya:

1. Tahap Mendengarkan

Tahap mendengarkan merupakan proses yang dilakukan pembicara dalam ujaran atau pembicaraan barulah pada tahap mendengarkan (*hearing*)

2. Tahap Memahami

Setelah mendengarkan pembicaraan yang disampaikan, maka isi pembicaraan tadi perlu dipahami atau dimengerti (*understanding*)

3. Tahap Interpretasi

Penyimak yang baik akan menafsirkan atau mengaitkan bahan simakan dengan berbagai konteks, yang disebut *interpreting*

4. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini penyimak akan menerima gagasan pembicara dengan cara menanggapi isi atau bahan simakan. Ini merupakan tahap paling tinggi yang disebut juga tahap evaluasi.

2.3 MENYIMAK BAHASA

Proses menyimak merupakan proses interaktif yang mengubah bahasa lisan menjadi makna dalam pikiran. Dengan demikian menyimak tidak sekedar mendengarkan. Mendengar merupakan komponen integral dalam menyimak. Kegiatan berpikir atau menangkap makna dari apa yang didengar merupakan bagian dari proses menyimak. Menurut Faris (1993:154) menguraikan proses menyimak menjadi tiga tahapan, yaitu:

1. auditory input (menerima masukan auditori). Dalam hal ini penyimak menerima pesan lisan. Mendengar pesan saja tidak menjamin berlangsungnya pemahaman.
2. memperhatikan masukan auditori, penyimak berkonsentrasi secara mental dan fisik pada apa yang disajikan penutur.

3. menafsirkan dan berinteraksi dengan masukan auditori, penyimak tidak sekedar mengumpulkan dan menyimpan pesan tetapi juga mengklasifikasikan, membandingkan, dan menghubungkan pesan dengan pengetahuan awal (*previous knowlegde*). Penyimak juga menggunakan strategi prediksi konfirmasi secara cepat.

Seseorang yang sedang belajar bahasa akan memperlihatkan berbagai taraf perkembangan pemahaman berbahasa. Dalam proses menyimak bahasa dapat diperinci beberapa kemampuan sebagai berikut:

- a. Kemampuan mengidentifikasi dan menyeleksi gejala-gejala fonetik, baik yang berupa nada, tekanan, persendian, maupun intonasi pada umumnya. Demikian juga mengidentifikasi dan menyeleksi bunyi-bunyi segmental sutau bahasa yang dipelajari.
- b. Kemampuan mengenal, membedakan, menerapkan kosakata, sesuai dengan makna dan konteksnya yang tepat.
- c. Kemampuan mengenal, membedakan, dan menerapkan struktur tata bahasa sesuai dengan maknanya yang tepat termasuk juga struktur frase dan idiom-idiom yang ada. (Soedjiatno: 1983:6)

2.5 STRATEGI MENYIMAK BAHASA

Menyimak bahasa dapat menggunakan dua strategi yaitu memusatkan perhatian dan membuat catatan.

1. Memusatkan Perhatian

Agar dapat melakukan menyimak dengan baik, kita harus memusatkan perhatian pada tuturan pembicara. Penutur atau pembicara biasanya menggunakan isyarat visual dan verbal untuk menyampaikan pesan dan mengarahkan perhatian

penyimak. Isyarat visual meliputi gerak tubuh (gesture), tulisan atau kerangka informasi penting, dan perubahan ekspresi wajah. Isyarat verbal meliputi perhentian, naik turunnya suara, lambatnya pengucapan butir-butir penting, dan pengulangan informasi penting.

2. Membuat Catatan

Membuat catatan dapat membantu aktivitas menyimak karena mendorong berkonsentrasi, menyediakan bahan-bahan untuk mereviu, dan dapat membantu mengingatkan. Akan tetapi membuat catatan juga memerlukan konsentrasi. Hal ini jelas mengganggu proses menyimak itu sendiri. Agar membuat catatan sewaktu menyimak tidak mengganggu konsentrasi, sebaiknya saran-saran berikut dipertimbangkan:

a. catatan bersifat sederhana

Catatan yang kecil-kecil dan panjang tidaklah praktis karena yang dapat kita tangkap dari informasi lisan bukanlah kalimat utuh, melainkan ide-ide pokok yang berupa frase-frase atau kalimat pendek. Oleh karena itu dalam membuat catatan sebaiknya menggunakan bentuk kerangka atau *outline*. Yang kita catat adalah ide-ide pokok atau informasi yang kita anggap penting, ide-ide yang menonjol, materi-materi yang faktual.

b. Catatan menggunakan singkatan-singkatan dan simbol-simbol

pilihlah singkatan-singkatan atau simbol-simbol yang kita pahami dengan baik

c. Catatan harus jelas

Meskipun catatan kita tulis secara cepat, namun faktor kejelasan harus dinomorsatukan agar kita tidak kesulitan jika membaca ulang tulisan tersebut. Kejelasan itu minimal untuk diri kita sendiri.

2.6 MEDIA PEMBELAJARAN

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.

Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, *National Education Assocation (1969)* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke –20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media

pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

2.7 FUNGSI MEDIA PEMBELAJARAN

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar – gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
6. Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
7. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.

8. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

2.8 JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat visual, audial, projected still media maupun projected motion media bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multi Media. Dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat projected motion media, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat interaktif.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media, yaitu bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai. Contoh : bila tujuan atau kompetensi peserta didik bersifat menghafalkan kata-kata tentunya media audio yang tepat untuk digunakan. Jika tujuan atau kompetensi yang dicapai bersifat memahami isi bacaan maka media cetak yang lebih tepat digunakan. Kalau tujuan pembelajaran bersifat motorik (gerak dan aktivitas), maka media film dan video bisa digunakan.

Di samping itu, terdapat kriteria lainnya yang bersifat melengkapi (komplementer), seperti: biaya, ketepatangunaan; keadaan peserta didik; ketersediaan; dan mutu teknis. Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual. Metamorfosis dari perpustakaan yang menekankan pada penyediaan media cetak, menjadi penyediaan dan permintaan serta pemberian layanan secara multi-sensori dari beragamnya kemampuan individu untuk mencerp informasi, menjadikan pelayanan yang diberikan mutlak wajib bervariasi luas. Selain itu, dengan semakin meluasnya

kemajuan di bidang komunikasi dan teknologi serta ditemukannya dinamika proses belajar, maka pelaksanaan kegiatan pendidikan dan pengajaran semakin menuntut untuk memperoleh media pendidikan yang bervariasi secara luas pula. Karena memang belajar adalah proses internal dalam diri manusia maka guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, melainkan merupakan salah satu komponen dari sumber belajar.

2.8.1 Pemilihan Media

Tiap jenis media mempunyai karakteristik atau sifat-sifat khas tersendiri. Artinya mempunyai kelebihan dan kekurangan satu terhadap yang lain . Sifat-sifat yang biasanya dipakai untuk menentukan kesesuaian penggunaan atau pemilihan media ialah :

a. Jangkauan

Beberapa media tertentu lebih sesuai untuk pengajaran individual misalnya buku teks, modul, program rekaman interaktif (audio, video, dan program computer). Jenis yang lain lebih sesuai untuk pengajaran kelompok di kelas, misalnya media proyeksi (OHT, Slide, Film) dan juga program rekaman (audio dan video). Ada juga yang lebih sesuai untuk pengajaran massal , misalnya program siaran (radio, televisi, dan konferensi jarak jauh dengan audio).

b. Keluwesan

Dari segi keluwesan, media ada yang praktis mudah dibawa kemana-mana , digunakan kapan saja, dan oleh siapa saja, misalnya media cetak seperti buku teks , modul , diktat , dll.

c. Ketergantungan Media :

Beberapa media tergantung pemakaiannya pada sarana/fasilitas tertentu atau hadirnya seorang penyaji/guru.

d. Kendali / control :

Kadang-kadang dirasa perlu agar control belajar ada pada peserta didik sendiri (pelajar individu), pada guru (pelajaran klasikal) , atau peralatan.

e. Atribut :

Penggunaan media juga dapat dirasakan pada kemampuannya memberikan rangsangan suara, visual, warna maupun gerak

f. Biaya :

Alasan lain untuk menggunakan jenis media tertentu ialah karena murah biaya pengadaan atau pembuatanya .

Di Amerika Serikat teknologi pendidikan dipandang sebagai media yang lahir dari revolusi media komunikasi yang dapat dimanfaatkan untuk tujuan pendidikan di samping, guru, buku, dan papan tulis. Di Inggris teknologi pendidikan dipandang sebagai pengembangan, penerapan, dan sistem evaluasi, teknik dan alat-alat pendidikan untuk memperbaiki proses belajar. Teknologi pendidikan adalah pendekatan yang sistematis terhadap pendidikan dan latihan, yakni sistematis dalam perumusan tujuan, analisis dan sintesis yang tajam tentang proses belajar mengajar. Teknologi pendidikan adalah pendekatan “problem solving“ tentang pendidikan. Namun kita masih sedikit tahu apa sebenarnya mendidik dan mengajar itu.

Teknologi pendidikan bukanlah terutama mengenai alat audio-visual, komputer, dan internet. Walaupun alat audio-visual telah jauh perkembangannya, dalam kenyataan alat-alat ini masih terlampau sedikit dimanfaatkan. Pengajaran masih banyak dilakukan secara lisan tanpa alat audio-visual, komputer, internet walaupun tersedia. Dapat dirasakan kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam menjalankan resource-based learning “atau belajar dengan menghadap anak-anak langsung dengan berbagai sumber, seperti buku dalam perpustakaan, alat audio-

visual, komputer, internet dan sumber lainnya. Kesulitan juga akan dihadapi dalam pengadministrasiannya. Ciri-ciri belajar berdasarkan sumber, diantaranya (1) Belajar berdasarkan sumber (BBS) memanfaatkan sepenuhnya segala sumber informasi sebagai sumber bagi pelajaran termasuk alat-alat audio visual dan memberikan kesempatan untuk merencanakan kegiatan belajar dengan mempertimbangkan sumber-sumber yang tersedia . Ini tidak berarti bahwa pengajaran berbentuk ceramah ditiadakan. Ini berarti bahwa dapat digunakan segala macam metode yang dianggap paling serasi untuk tujuan tertentu. (2) BBS (belajar berdasarkan sumber) berusaha memberi pengertian kepada murid tentang luas dan aneka ragamnya sumber-sumber informasi yang dapat dimanfaatkan untuk belajar. Sumber-sumber itu berupa sumber dari masyarakat dan lingkungan berupa manusia, museum, organisasi, dan lain-lain bahan cetakan, perpustakaan, alat, audio-visual ,dan sebagainya. Mereka harus diajarkan teknik melakukan kerja-lapangan, menggunakan perpustakaan, buku referensi, komputer dan internet sehingga mereka lebih percaya akan diri sendiri dalam belajar .

Pada era sekarang ini muncul kebutuhan software yang dapat mempermudah dan memperindah tampilan presentasi dalam pengajaran. Kebutuhan ini dapat kita peroleh dari produk program Microsoft Power Point yang merupakan salah satu dari paket Microsoft office. Program ini menyediakan banyak fasilitas untuk membuat suatu presentasi.

2.8.2 MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN MENYIMAK

Untuk memahami konsep multimedia pembelajaran, ada baiknya kita pahami terlebih dahulu pengertian multimedia dan pembelajaran. Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis,

gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linier dan multimedia interaktif.

Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya: TV dan film.

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. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi game, dll.

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktifitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungan. Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa. Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut kita gabungkan maka multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2.8.3 Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran Menyimak

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih

menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan.

Manfaat di atas akan diperoleh mengingat terdapat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran, yaitu:

- ✚ Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dll.
- ✚ Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dll.
- ✚ Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga dll.
- ✚ Menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dll.
- ✚ Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dll.
- ✚ Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran, pemilihan dan penggunaan multimedia pembelajaran harus memperhatikan karakteristik komponen lain, seperti: tujuan, materi, strategi dan juga evaluasi pembelajaran.

Karakteristik multimedia pembelajaran adalah:

- ✚ Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual.
- ✚ Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.

- ✚ Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

Selain memenuhi ketiga karakteristik tersebut, multimedia pembelajaran sebaiknya memenuhi fungsi sebagai berikut:

- ✚ Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
- ✚ Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
- ✚ Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan.
- ✚ Mampu memberikan kesempatan adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.

2.8.4 Aplikasi Program Multimedia Untuk Pembelajaran Menyimak

Untuk pembelajaran menyimak sebenarnya banyak program komputer yang dapat dipergunakan oleh guru atau pendidik. Program yang dimaksud dapat menggunakan aplikasi dalam bentuk mp3, mp4, WAV, midi, MPG atau MPEG. Selain itu dapat pula menggunakan program yang bisa diputar ulang melalui program standar dalam sistem operasi windows misalnya, winamp, jetaudio atau windows media player. Cara lainnya adalah mengolah file-file tersebut dengan pemenggalan atau penggabungan rekaman suara. Dalam hal ini dapat pula dengan cara mengabungkan beberapa unsur atau program di atas dengan menggunakan aplikasi lainnya, misalnya digabungkan dalam aplikasi program *microsoft powerpoint* atau *makromedia flash*.

Program aplikasi komputer atau multi media yang sangat sederhana dapat digunakan sebagai media pembelajaran menyimak adalah program aplikasi

macromedia flash, alasannya karena program ini relatif lebih sederhana dan mendasar sehingga mudah dibuat sendiri tanpa bantuan dari seorang programmer khusus. Program macromedia flash sendiri pada dasarnya diperuntukan dalam membuat website internet, tetapi melalui kreatifitas seorang guru dapat pula dipergunakan sebagai dasar untuk aplikasi program interaktif.

Selain hal yang diuraikan di atas, adapula program aplikasi multi media yang bahkan lebih sederhana dan dapat dipergunakan oleh guru atau pendidik sebagai media pembelajaran (menyimak) yaitu program microsoft power point. Untuk program yang satu ini sebenarnya sudah sangat terkenal luas di masyarakat. Alasannya karena program ini jauh lebih mudah dalam pemrogramannya, relatif lebih efisien dalam hal waktu pembuatan dan mudah pula diterapkan di dalam kelas, terlebih jika sekolah yang bersangkutan memiliki sarana penunjang berupa laboratorium TI atau komputer dan bahasa. Sebagai bahan pengenalan dengan program yang satu ini, maka akan diuraikan aplikasi program microsoft power point di bawah ini.

Microsoft power point merupakan bagian dari program microsoft office yang memiliki aplikasi sebagai program presentasi. Program ini adalah salahsatu aplikasi yang ditawarkan oleh microsoft yang memiliki kemampuan dalam menampilkan informasi yang interaktif dengan dilengkapi berbagai effect animasi berupa gambar, grafik bahkan teks sampai movie file. Selain itu dengan menggunakan power point kita dapat merancang dan membuat presentasi yang profesional dengan mudah dan cepat. Yang lebih menarik bahwa program power point ini juga dapat digabungkan dengan aplikasi-aplikasi lainnya, sehingga dapat lebih menarik dan mudah dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran termasuk meningkatkan keterampilan menyimak. Bagaimanakah mengaplikasikan program tersebut dalam pembelajaran

menyimak? Berikut ini disampaikan beberapa saran dalam menggunakan aplikasi power point untuk kegiatan belajar mengajar keterampilan menyimak.

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar menyimak dengan menggunakan aplikasi powerpoint, maka seorang guru harus melaksanakan kegiatan awal berupa tahapan persiapan. Dalam tahapan ini guru harus menyiapkan sketsa atau rancangan bahan ajar yang akan disampaikan kepada siswa dengan melalui pengembangan keterampilan menyimak. Misalnya guru akan mengajarkan tentang kemampuan menyimak karya sastra. Setelah ditentukan tujuan pembelajarannya, maka tahap berikutnya adalah guru mempersiapkan contoh naskah karya sastra baik dongeng, puisi, atau pantun. Kemudian guru melakukan rekayasa terhadap naskah tersebut dengan cara merekam dalam program yang tersedia pada power point dengan ditambahkan animasi atau media gambar. Hal ini dimaksudkan agar terjadi proses imajinasi yang relatif lebih tajam dari diri siswa. Selain itu pula dapat membantu menghidupkan alur cerita atau pesan yang terdapat dalam karya sastra tersebut dengan lebih riil atau nyata. Dengan demikian, maka siswa dapat menikmati sekaligus memahami secara baik tentang karya sastra yang diajarkan.

BAB III P E N U T U P

Kesimpulan

Pada bab penutup ini dapat disimpulkan bahwa persoalan pembelajaran keterampilan menyimak harus mendapatkan perhatian khusus dari semua pihak terutama praktisi pembelajaran sebagai upaya dalam rangka meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan. Mengingat begitu kompleksnya persoalan keterampilan menyimak ini, maka inovasi pembelajaran menjadi salahsatu hal yang harus terus digali dan dicermati oleh semua pihak. Salahsatu wujud inovasi dalam pembelajaran menyimak adalah menggunakan berbagai media pembelajaran terutama media tekhnologi informasi, karena melalui media tersebut segala obyek yang harus disimak dapat disajikan dengan lebih riil atau nyata. Dengan demikian maka akan lebih membantu mempermudah siswa dalam memahami berbagai materi simakan. Tentang keefektifan multi media sendiri dalam membantu proses pembelajaran menyimak masih memerlukan kajian yang lebih mendalam melalui penelitian secara khusus. Akan tetapi jika mencermati segala kemudahan dan keunggulan yang terdapat dalam tekhnologi multi media tersebut di atas tidak ada salahnya jika kita berasumsi bahwa multi media merupakan sarana media pembelajaran yang sangat baik dipergunakan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya pendidikan keterampilan berbahasa.