

PENGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB

Yusring Sanusi Baso *

Abstrak

إن استخدام الوسائل المتعددة (multi media) في عملية تعليم وتعلم اللغة العربية تعد من الضروريات التي لا ينفك عنها عصر الاتصالات الراهن . ينصب محور هذا البحث حول التحولات الكبيرة التي طرأت على المجال الاتصالي والمجال الإعلامي والتي تثير على ثورات أخرى في مجال تعليم وتعلم اللغة العربية . كما يركز البحث على إمكانية برامج للتعلم الإلكتروني (soft ware) أن تستخدم كوسيلة من وسائل لإجراء التعليم والتعلم بطريقة تفاعلية أو تبادلية .

Revolusi ICT bukan hanya merupakan Revolusi Teknologi tetapi juga sekaligus merupakan Revolusi Ekonomi, Revolusi Sosial, Revolusi Hukum, Revolusi Pendidikan dan Revolusi Informasi.

Kita sedang mengalami suatu revolusi teknologi baru yaitu revolusi teknologi informasi dan komunikasi, atau yang lebih populer dengan sebutan ICT (Information and Communication Technology). Setelah beberap kali ikut mengalami dan merasakan revolusi teknologi, tentunya banyak yang sudah kita pelajari sehingga diharapkan pada revolusi yang sekarang ini, kita mempunyai kesempatan untuk menumpang kereta revolusi tersebut menuju kehidupan yang lebih baik. Sebagaimana yang terjadi sebelumnya, hasil dari revolusi teknologi adalah suatu teknologi serbaguna (general purpose technology) yang telah mempengaruhi teknologi lainnya dan cara manusia hidup, belajar, bekerja, dan berinteraksi seperti yang terjadi pada revolusi teknologi mesin uap dan revolusi teknologi listrik.

Berbeda dengan revolusi teknologi sebelumnya, revolusi ICT mempunyai dampak yang lebih luas. Revolusi ICT (Wood, 2001) telah menyebabkan terjadinya:

- **Revolusi teknologi** secara menyeluruh karena ICT telah menjadi komponen utama bagi semua teknologi lain termasuk yang sepintas nampak tidak berhubungan, seperti kedokteran, sipil/arsitek, geologi, permesinan, pertanian,

* Dosen Jurusan Sastra Asia Barat Universitas Hasanuddin, Makassar

yang perencanaan dan operasionalnya sangat tergantung pada ICT.

- **Revolusi ekonomi** karena ICT telah menjadi penggerak utama kegiatan perekonomian dengan melahirkan cara baru dalam berdagang, memproduksi, atau pun dalam bertransaksi sehingga muncul istilah *new economi*, *internet economi*, *knowledge economi*, *e-econome*, *e-commerce*, dan sejumlah nama lain yang menyiratkan muncul baru model ekonomi yang digerakkan oleh eksistensi ICT dalam bisnis.
- **Revolusi sosial** karena ICT telah menyebabkan terjadinya perubahan gaya hidup dan pola bermasyarakat, memungkinkan bekerja jarak jauh dengan waktu kerja bebas, memberikan ucapan selamat melalui sms, rapat melalui *teleconfrence*, hiburan sesuai dengan permintaan (*on-demand*), dan liburan virtual. Muncul pengertian *information society*, dan *e-lifestyle*.
- **Revolusi hukum** karena ICT pada akhirnya memunculkan sisi hitam dalam kehidupan umat manusia, yaitu adanya segelintir orang yang memanfaatkan teknologi ini untuk kepentingan pribadi dengan merugikan pihak lain (*cyber crime*) sehingga memerlukan penanganan hukum tersendiri (*cyber law*)
- **Revolusi pendidikan** karena ICT telah mengubah cara pembelajaran konvensional menjadi digital, tatap muka pada tempat dan waktu tertentu menjadi pertemuan di mana dan kapan saja. Dulu kita menggunakan paper, sekarang era sudah menuju ke paperless. Beberapa waktu yang lalu, guru dan dosen adalah sumber ilmu, sekarang sumber ilmu dapat melalui berbagai media, misalnya CD-rom dan internet. Guru dan dosen adalah pengajar, sekarang sebagian di antara mereka telah menjadi pembelajar yang aktif. Cara belajar kita pun berubah yaitu belajar jarak jauh dengan waktu belajar bebas. Muncul istilah *e-learning*, *knowledge server*, *knowledge based multimedia*, dan sederetan nama lainnya.
- **Revolusi informasi** karena dengan ICT posisi informasi telah terangkat derajatnya dari suatu hasil samping kegiatan organisasi menjadi sumberdaya (*resource*) utama yang sangat menentukan kemampuan bersaing organisasi. Selanjutnya, dengan pengelolaan yang baik terhadap informasi telah mampu menghasilkan kekayaan pengetahuan (*knowledge*) yang sangat khas dan tak tergantikan bagi organisasi tersebut.

A. Pemanfaatan Teknologi Multimedia

Perkembangan teknologi, khususnya ICT telah memicu terjadinya reformasi dalam dunia pendidikan. Melalui kemampuan ICT menisbikan ruang dan waktu, teknologi ini menawarkan banyak kemudahan untuk meningkatkan kualitas penyelenggaraan pendidikan. Di samping itu, ICT juga menawarkan peluang untuk memperkaya media belajar, antara lain melalui multimedia.

Menyikapi gerbong perubahan ICT yang merupakan suatu keniscayaan yang tak terelakkan ini, beberapa institusi pendidikan dalam negeri mulai menerapkan pembelajaran (*learning*) yang terbuka dan fleksibel. Pada pembelajaran seperti ini, siswa/mahasiswa menghadiri pertemuan dalam kelas, namun pada waktu yang lain mereka belajar melalui sistem jarak jauh. Berdasarkan hal ini, dirasa penting untuk mengembangkan dan mengawamkan model pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa melalui *media interactive*. Hal ini karena kita sedang menapaki pendidikan yang dikenal dengan istilah *the new learning scenarios* (Amien, 2005).

Tujuan utama penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah:

a. *Mengedepankan keaktifan pelajar*

Pendidikan pada era ICT saat ini membutuhkan pergeseran dari sistem yang berbasis instruksi yang diperankan oleh seorang pengajar ke sistem yang mengedepankan keaktifan pelajar untuk menentukan sendiri cara dan substansi pengetahuan yang diminatinya. Jika dahulu pengajar adalah pusat pengajaran dan pelajar pasif, maka sekarang peran pengajar telah bergeser menjadi fasilitator dan pelajar memegang peran yang lebih aktif.

b. *Menempatkan proses belajar sebagai proses berbagi pengetahuan*

Para pengajar pada dasarnya adalah juga merupakan 'pelajar', walaupun memiliki pengalaman dan pengetahuan yang relatif lebih banyak dibandingkan dengan pelajar. Dengan demikian proses belajar bukan lagi merupakan transfer pengetahuan, tetapi lebih menyerupai proses berbagi pengetahuan dimana kedua belah pihak, pengajar dan pelajar, saling belajar bersama.

c. *Memanfaatkan non conventional ruang dan waktu*

B. Landasan Teori Penggunaan Multimedia Dalam Pengajaran Bahasa

Konstruktivisme dalam Pembelajaran (Pannen, P. 2005)

Aliran ini menganut empat prinsip dalam pembelajaran, yaitu, *Instruction to construction Reinforcement to interest, Obedience to autonomy dan Coercion to co-operation*

Conversation Theory (Vygotsky, 1978)

Aliran berprinsip bahwa pembelajaran fenomena social dari hasil interaksi antara dua orang. Pada awalnya, mereka berdua berbeda pendapat, namun melalui dialog mereka mengarah dan menghasilkan suatu kesepakatan. Saat ini internet menyiapkan informasi dari masyarakat yang berbeda budaya dengan tingkat perbedaan pengalaman pula. Perbedaan ini kemudian disatukan dalam suatu dialog maya melalui ICT.

Placed Knowledge (Young, 1993)

Aliran ini menempatkan internet sebagai sumber pengetahuan. Aliran tersebut berpendapat bahwa pengetahuan adalah hubungan yang aktif antara pelajar dan lingkungan. Pembelajaran terjadi saat pelajar aktif terlibat dalam realitas maya di internet.

C. Jenis Multimedia

Multimedia adalah media yang memuat materi pelajaran yang terdiri dari teks, grafik, image, animasi, video, dan audio. Paket materi tersebut terintegrasi dan saling berhubungan yang membantu pelajar mencari, menganalisa melalui media secara interaktif. Pengajar, pelajar, dan atau pun pemakai dapat mengontrol materi yang diinginkan. Jenis multimedia tersebut di antaranya, adalah:

a. *Sistem audio interaktif*

Sistem yang paling mendasar adalah sistem ini. Melalui multimedia tersebut, pengajar dapat berbagi pengalaman atau belajar bersama dengan pelajar asuhannya dalam sebuah lab, misalnya kegiatan pelafalan dengan menggunakan radio kaset yang dapat merekam dan komputer untuk memainkan CD atau materi dari internet.

b. *Video Screen*

Tingkatan multimedia kedua adalah media video yang dapat digunakan nonton bersama. Melalui media ini, pengajar dapat mengontrol materi pembelajaran dengan menyiapkan film yang sesuai dengan target kompetensi yang diharapkan

c. *Komputer*

Media membuat pengajar dan pelajar lebih bebas menggunakan CD dan kegiatan berbasis internet.

Melalui media yang bersifat multi ini, para pengajar bahasa dapat menyiapkan materi yang bervariasi dan bertingkat sesuai kebutuhan pelajar. Hanya saja, para pengajar dituntut lebih aktif membagi kelas dalam level dan materi yang sama, namun penyajian berbeda. Tentunya hal ini menuntut idealisme dan keikhlasan dari para pengajar.

D. Cara Membuat Materi Multimedia Interaktif

Memodifikasi software yang telah ada, misalnya *Microsoft Powerpoint, Microsoft Office, Hot Potatoes* (yang digunakan dalam pengajaran interaktif bahasa Inggris), *authorware*, dan *software* lainnya.

Microsoft Powerpoint dimodifikasi dengan memanfaatkan fasilitas yang telah tersedia, di antaranya fasilitas *hyperlink*. Fasilitas ini adalah untuk menampilkan berbagai file lain yang dianggap mendukung materi, menghubungkan *picture*, atau animasi lainnya pada file-file lain yang telah disiapkan terlebih dahulu. Fasilitas lainnya adalah mengaktifkan menu *Insert (Movies and Sounds)*. Menu ini untuk merekam suara yang mungkin dianggap untuk memperjelas suatu gambar, ucapan atau pun suara penutur asli bahasa Arab. Fasilitas lainnya adalah memaksimalkan *Custom Animations*. Fasilitas ini digunakan untuk membuat tulisan atau pun gambar memiliki animasi permainan yang menarik. Pembuatan animasi ini sangat tergantung dari rasa seni pembuatnya. Semua itu dapat dicapai dengan banyak berlatih memanfaatkan fasilitas ini pada *Microsoft PowerPoint*.

Microsoft Office digunakan dalam interaktif dengan modifikasi pada menu-menumya menjadi berbahasa Arab. Untuk *Office 2003*, menu-menu tersebut dimodifikasi dengan mengaktifkan menu *Tools*, dan *Customize*. Setelah itu, menu-menu pada toolbar mulai dari File hingga Help dapat diganti dengan bahasa Arab atau disandingkan saja. Penyandingan ini untuk melihat bahasa Inggris dan bahasa Arab yang telah dibuat. Dengan demikian, pembelajar akan mendapat informasi sekaligus, yaitu istilah komputer dalam bahasa Inggris dan bahasa Arab. Mengang

akan membutuhkan waktu, namun itulah pilihan jika hendak memanfaatkan berbagai software yang ada disekeliling kita.

Hot Potatoes dimodifikasi dengan memanfaatkan Arabic Office. Software *Hot Potatoes* harus di-install terlebih dahulu. Software ini dapat didownload dari situs <http://www.victoria.com>, atau menggunakan search engine <http://www.google.com>, lalu mencari *hot potates*. Software tidak menyiapkan karakter bahasa Arab. Jadi harus memanfaatkan Arabic Office kemudian meng-copy-paste kata, frase atau pun kalimat yang hendak dibuat interaktif.

E. Harapan Penerapan Multimedia Interkatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab

Impian kami sebagai pengajar bahasa Arab dalam penerapan multimedia interkatif adalah mengarahkan pelajar menjadi lebih mandiri belajar bahasa Arab dalam kapasitas yang dimilikinya. Mereka dapat memilih cara belajar bahasa Arab secara linear atau pun tidak, tergantung dari keinginannya. Para pelajar dapat pula mengatur waktu dan tempat di mana ia tertarik dan merasa nyaman belajar. Mereka dapat memilih topik yang menjadi perhatiannya.

Hal ini tidak berarti bahwa multimedia akan menggantikan posisi pengajar, atau menjadikan kita semua pensiun. Tetapi, dengan multimedia interaktif (1) motivasi pelajar dapat meningkat, (2) cara belajar disiplin tertanamkan, dan (3) mandiri serta (4) dapat bekerjasama.

F. Daftar Pustaka

1. Amien, A. Mappadjandji (2005) **Pendidikan dari Perspektif Sains Baru; Belajar Merajut Realitas**, Hasanuddin University Press.
2. Pannen, P, dkk (2005) **Konstruktivisme dalam Pembelajaran**. DIKNAS
3. Vigotsky, L (1978) **Mind in Society**, Massachusetts: Harvard University Press.
4. Wood, Chris (2001) **Do You Know Who's Watching You?** *Computer in Society* 3/4: 138-142.

5. Young, M.F (1993) **Instructional Design for Situated learning**, *Educational Technology Research and Development* 41/1: 43-58.