

KULTURA

Jurnal Bahasa, Sastra, dan Seni

Penanggung Jawab Khairil Ansari

Penyunting Utama
Daulat Saragi
Ikhwanuddin Nasution

Penyunting Pelaksana Wahyu Tri Atmojo Indra Hartoyo Abdulrahman Adi Syahputra Ahmad Sahat Muclis Hasbullah

Dewan Penyunting

Herwandi (Universitas Andalas Padang)
Syahron Lubis (Universitas Sumatra Utara)
Eko Mulyadi (Universitas Sriwijaya Palembang)
Banu Pratitis (Universitas Negeri Jakarta)
Hasanuddin WS (Universitas Negeri Padang)
Awang Sariyan (Beijing Foreign Studies)
Paitoon M. Chaiyanara (Nanyang Tecnological University Singapore)

Tata Usaha M. Nurdin Hayati Tamba Hartono

KULTURA diterbitkan oleh BKS-PTN (Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri)
Wilayah Indonesia Barat Bidang Ilmu Bahasa, Sastra, dan Seni. Terbit pertama kali pada
Juni 2010. Terbit setiap Juni dan Desember. Memuat artikel ilmiah tentang bahasa,
sastra, dan seni, yang ditulis dalam bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris.
Artikel berupa hasil penelitian
dan ulasan hasil penelitian, teori, dan fenomena.
Redaksi menerima tulisan dari dosen negeri maupun swasta dari perguruan tinggi

mana saja, tulisan disesuaikan dengan ketentuan.

YIP Universites Journal

Alamat Penyunting dan Tata Usaha
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan
Jl. Willem Iskandar Psr. V Medan Estate Medan 20221
Telp. (061) 6623942, Fax (061) 6623942
Pos-el: fbs.unimed@gmail.com
: saragios@yahoo.co.id

Disain Cover, Daulat Saragi (FBS Unimed)

KULTURA

Jurnal Bahasa, Sastra dan Seni Volume 1 Nomor 2 Desember 2010

DAFTAR ISI

Ucasan system dan albamazililah itami sampaikan kepada Tuhan Y	Halaman
Peran Bahasa Inggris Dalam Pendidikan Karakter Oleh : Banu Pratitis (Universitas Negeri Jakarta)	
Pembelajaran Menyimak yang Berkarakter Dengan Memanfaatkan Media Sound Recorder Oleh : Arono (FKIP Universitas Bengkulu)	
Nilai-Nilai Kecakapan Hidup Dalam Sastra Batak, Sebagai Konstribusi Pendidikan Karakter Bangsa Oleh : Daulat Saragi (FBS Universitas Negeri Medan)	137 - 151
Peranan Sastra Daerah Dalam Penanaman Nilai-nilai Pendidikan Oleh : Emi Agustina (FKIP Universitas Bengkulu)	. 152 - 159
Peribahasa Membangun Jati Diri Oleh : Oktavianus (Fakultas Sastra Universitas Andalas)	. 160 - 167
Pembelajaran Bahasa Indonesia Bermuatan Nilai-nilai Lokal Untuk Membentuk Siswa Berkarakter Oleh: Ria Ariesta (FKIP Universitas Bengkulu)	168 - 176
Pembelajaran Bahasa dan Sastra Dalam Usaha Mengembangkan Pendidikan Karakter Oleh : Suriyam (FKIP Universitas Bengkulu)	177 - 184
Peran Pantun Sebagai Sastra Melayu Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Oleh : Yusra Dewi (FKIP Universitas Jambi)	185 - 199
Pengenalan Nilai-nilai Keteladanan Bertingkah Laku Dalam Sastra Lama Melayu Jambi Seloko Melalui Mulok (Muatan Lokal) Oleh : Armiwati (FKIP Universitas Jambi)	200 - 212
Peran Sastra Etnis Batak Dalam Mengembangkan Pendidikan Karakter Oleh : Albertus Sinaga (FKIP Universitas Jambi)	213 - 226

PEMBELAJARAN MENYIMAK YANG BERKARAKTER DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SOUND RECORDER

Oleh : Arono FKIP Universitas Bengkulu

Abstrak:

Pembelajaran menyimak yang berkarakter dengan pemanfaatan media sound recorder akan menumbuhkan motivasi, kreatifitas, dan pemahaman menyimak. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi. Kegiatan itu dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk piranti lunak, yaitu sound recorder yang sistematis dan terprogram. Dalam piranti ini dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkah, menyiapkan transkripsi rekaman, melakukakan proses perekaman dengan membuka tampilan soundrecorder, merekam dengan icon play, mengedit dengan record sound, menyimpan hasil rekaman, dan memutar kembali hasil rekaman dalam bentuk program audio yang diinginkan.

Kata kunci: Pembelajaran menyimak, Berkarakter; Media sound recorder

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi menyebabkan terjadinya proses perubahan dramatis dalam segala aspek kehidupan. Perubahan tersebut akan memberikan solusi beragam dalam masalah pendidikan karena akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi. Sebaliknya, pendidikan yang tidak memanfaatkannya akan menjadi kadaluarsa dan kehilangan kredibilitasnya. Apalagi pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu subsistem yang tidak luput dari arus perubahan yang disebabkan oleh kehadiran teknologi yang sangat intrustif terutama pada pembelajaran menyimak dengan pemanfaatan media.

Pembelajaran bahasa Indonesia di setiap jenjang pendidikan saat ini kurang mendapat respon dari siswa atau mahasiswa. Salah satu faktor yang menyebabkan hal itu adalah pemanfaatan media yang belum maksimal sehingga menimbulkan kebosanan pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran menyimak belum dilaksanakan sebagaimana mestinya. Artinya, kompetensi pembelajaran agar siswa mampu menyimak, tetapi masih dilaksanakan pada keterampilan membaca sehingga kegiatan yang betul-betul menyimak jarang dilakukan. Oleh karena itu, software ini akan menjadikan media pembelajaran yang menarik pada setiap jenjang pendidikan baik mahasiswa maupun siswa SMP/SMA.

Dalam kaitan dengan kemampuan menyimak ini, Chamdiah dkk. (1987:3) menyatakan bahwa siswa harus mampu mengingat fakta-fakta sederhana, mampu menghubungkan serangkaian fakta dari pesan yang didengarnya, dan menafsirkan makna yang terkandung dalam pesan lisan yang didiengarnya. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Tarigan (1990:58) menyimak bukan hanya sebatas mendengar (hearing) saja,

tetapi memerlukan kegiatan lainnya yakni memahami (understanding) isi pembicaraan yang disampaikan oleh si pembicara. Lebih jauh lagi diharapkan dalam menafsirkan (interpreting) butir-butir pendapat yang disimaknya baik tersurat maupun yang tersirat. Kegiatan selanjutnya dalam proses menyimak adalah kegiatan mengevaluasi (evaluating). Pada kegiatan ini si penyimak menilai gagasan baik dari segi keunggulan maupun dari segi kelemahannya. Kegiatan akhir yakni menanggapi (responding). Pada tahap akhir ini penyimak mnyembut, mencamkan, menyerap, serta menerima gagasan yang dikemukakan oleh si pembicara.

Pada sisi lain, kemampuan menyimak barulah dapat dikuasai setelah yang bersangkutan mengalamai latihan-latihan menyimak yang terarah, berencana, dan berkesinambungan. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan menyimak mahasiswa tersebut ialah melalui proses pembelajaran menyimak. Akan tetapi, menurut Kencono (dikutip Chamadiah dkk. 1987:3) pembelajaran menyimak di perguruan tinggi ataupun di sekolah sering "dianaktirikan" atau sedikit sekali mendapat perhatian. Padahal, kemampuan meyimak sangat penting sebagai dasar penguasaan suatu bahasa.

Untuk mendukung hal tersebut, Jurusan Bahasa dan Seni FKIP Unib telah memiliki Labor Bahasa Multimedia yang bisa dimanfaatkan sebagai pengembangan media pembelajaran. Selain itu, internet yang tersedia bagi mahasiswa yang bisa diakses kapan saja untuk pemanfaatan media pembelajaran. Kombinasi pemanfaatan media tersebut dapat menciptakan sebuah produk media pembelajaran menyimak yang mutakhir. Kegiatan ini sudah penulis lakukan pada semester yang lalu, selian pengaksesan sebagai sumber media internet dan multimedia yang bisa dikembangkan dalam pembelajaran, juga melakukan pengembangan media pembelajaran melalui sound recorder.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang pernah mengikuti perkuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan bahwa hampir 85% mahasiswa kurang puas dengan pembelajaran yang dilakukan pada mata kuliah karena praktik pemanfaatan media masih kurang. Pembelajaran menyimak lebih dominan pada teoretis, sedangkan pada kegiatan praktik menyimak masih kurang dilakukan. Padahal kalau hal itu diterapkan dengan baik maka akan membantu mahasiswa dalam meningkatkan keterampilan penggunaan media. Penggunaan media terbukti saat tes kemampuan menyimak melalui kaset rekaman bahwa kemampuan maenyimak mahasiswa masih tergolong rendah, yaitu 4,7 rata-rata kelasnya. Hal senada berdasarkan penelitian terhadap kemampuan menyimak mahasiswa di DKI Jakarta oleh Chamadiah dkk. (1987) juga masih kurang yaitu nilai rata-rata 5,8. Dilihat berdasarkan penelitian siswa yang pernah dilakukan tampaknya tidak terlalu jauh nilai rata-rata kemampuannya. Seperti yang dialakan Nurhayati (2001) terhadap siswa SLTPN 1 Inderalaya dalam tes awalnya nilai rata-rata hanya 5,4. Begitu juga dengan Syafrin (1995), Milyan (1997), Hartati (1999), dan Nengsi (2001) dengan nilai rata-rata kemampuan menyimak siswa cukup sehingga diperlukan

pengembangan media agar pembejaran menyimak dan kemampuan menyimak mahasiswa/siswa semakin baik.

Akan tetapi, berbeda pada kenyataannya bahwa nilai rata-rata hasil belajar mahasiswa 80% berhasil baik. Penilaian tersebut memang ironis karena secara praktik memang kurang tetapi secara teoretis sudah cukup baik keberhasilan mata kuliah Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. Hal tersebut disebabkan oleh kondisi keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran yang terstruktur begitu juga dalam keterampilan menyimak masih sangat minim atau belum adanya keseimbangan teoretis dengan praktiknya. Padahal, pemanfaatan media dapat mendukung pembelajaran yang tidak dibatasi oleh waktu, memberi beragam cara penyampaian informasi, memilih peluang kepada pengguna memilih kecepatan belajar, materi belajar, gaya penyampaian materi serta saran pemberi balikan segera dan penyimpanan nilai. Selain itu, multimedia seperti sound recorder dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran individual, klasikal, belajar bersama, penilaian terpadu, strategi belajar aktif, simulasi realistik, dan akses cepat yang dapat disimpan dalam CD-ROM.

Kemampuan menyimak manusia sangat terbatas. Manusia yang sudah terlatih baik dan sering melaksanakan tugas-tugas menyimak, disertai kondisi fisik dan mental yang prima, hanya dapat menangkap isi simakan maksimal 50% (Tarigan, 1990:26) Padahal diharapkan mahasiswa sebagai calon guru memiliki bekal dalam meyerap ilmu pengetahuan. Oleh sebab itu, di samping kemampuan berbicara, membaca, dan menulis, kemampuan menyimak pun sangat penting dimiliki dalam upaya mereka menyerap informasi (Chamadiah dkk., 1987:5). Sejalan dengan itu, kurikulum mata pelajaran bahasa Indonesia menyebutkan salah satu tujuan pembelajaran bahasa Indonesia pada aspek meyimak adalah siswa mampu memahami, mendalami, menghayati, dan meyerap informasi dari kegiatan menyimak (Depdiknas, 20006:2). Hal itu akan menjadi sia-sia jika mahasiswa sebagai calon guru tidak membekali dan mengalami bagaimana upaya meningkatkan kemampuan menyimak itu sendiri pada diri mahasiswa tersebut begitu juga dengan siswa.

Kata media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari kata medium adalah sesuatu yang terletak di tengah (antara dua pihak atau dua kutup) atau suatu alat. Dalam Webster Dictionary (1960), media atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam letak jenjang atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantaraatau penghubung dua hal. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan terbut.

Konsep media pembelajaran mempunyai dua yang satu sama lain tidak dapat dipisahkan atau saling menunjang, yaitu perangkat keras atau peralatan (hardwere) dan materi atau bahan yang disebut perangkat perangkat lunak (software). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat

menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Salah satu cara untuk mengaktifkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan bantuan media salah satunya komputer multimedia. Paket multimedia adalah produk komunikasi yang menggunakan lebih dari satu media, seperti teks, gambar, urutan gerakan, audio, grafik, dan animasi, dalam ragam kombinasi yang terintegrasi dalam komputer (Gisiandi dan Gayeski, 1996). Pendapat yang berbeda disampaikan oleh Heinich, Molenda, dan Russel (1993) bahwa multimedia meliputi slide suara, presentasi multimedia, kit multimedia, video interaktif, multimedia komputer, dan hipermedia komputer. Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Meier (2002) bahwa multimedia sejati berarti campuran berbagai media mulai teknologi tinggi hingga sebuah buku kecil, pena warna, percakapan, papan tulis, serta aneka sarana dan sumber. Hal tersebut dikemas dalam CD-ROM atau program internet pada penyampaian medium tunggal.

Multimedia merupakan sarana belajar yang fleksibel bagi pendidik dan dapat digunakan untuk mendukung berbagai kegiatan meliputi bahan pembelajaran yang diproyeksikan melalui komputer, komunikasi online, penelitian data dasar, hiperteks, tutorial interaktif, simulator, dan sistem pendukung kinerja elektronik, seperti atlas dan kamus yang berbasis komputer (Gayeski, 1996). Sound recorder adalah salah satu bentuk trobosan dalam pembelajaran dengan memanfaatkan kemajuan teknologi sarana dalam memfasilitasi dan mempermudah proses pembelajaran. Dalam multimedia learning mahasiswa akan berinteraksi dengan komputer yang akan membantu siswa dalam proses belajarnya. Komputer akan menunjukkan langkah-langkah dalam belajar. Komputer akan memberikan latihan-latihan serta memberikan ujian kepada siswa. Selian itu, sound recorder merupakan suatu bentuk implementasi multimedia leaming. Dengan media ini dosen/guru dapat melakukan streaming materi pembelajaran ke komputer mahasiswa melalui CD-ROM. Dengan bantuan media ini, matrei pelajaran dapat diperoleh mahasiswa melalui layar monetornya.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong mahasiswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar.

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kreteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersedian fasilitas pendukung seperti listrik,

kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Kriteria di atas lebih diperuntukkan bagi media konvensional. Thorn mengajukan enam kriteria untuk menilai multimedia interaktif (Thorn, 1995). Kriteria penilaian yang pertama adalah kemudahan navigasi. Sebuah program harus dirancang sesederhana mungkin sehingga pembelajar bahasa tidak perlu belajar komputer lebih dahulu. Kriteria yang kedua adalah kandungan kognisi, kriteria yang lainnya adalah pengetahuan dan presentasi informasi. Kedua kriteria ini adalah untuk menilai isi dari program itu sendiri, apakah program telah memenuhi kebutuhan pembelajaran si pembelajar atau belum. Kriteria keempat adalah integrasi media di mana media harus mengintegrasikan aspek dan ketrampilan bahasa yang harus dipelajari. Untuk menarik minat pembelajar program harus mempunyai tampilan yang artistik maka estetika juga merupakan sebuah kriteria. Kriteria penilaian yang terakhir adalah fungsi secara keseluruhan. Program yang dikembangkan harus memberikan pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar. Sehingga pada waktu seorang selesai menjalankan sebuah program dia akan merasa telah belajar sesuatu.

Menyimak adalah proses kegiatan mendengar lambang-lambang lisan dengan penuh pengertian, pemahaman, dan apresiasi serta informasi, menangkap isi dan memahami makna komunikasi yang disampiakan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1990:28). Berdasarkan hal tersebut, menyimak berarti adanya keterlibatan proses mental, mulai dari proses mengidentifikasi bunyi, pemahaman dan penafsiran, serta penyimpanan hasil pemahaman dan penafsiran bunyi yang diterima dari luar.

Kemampuan menyimak berarti kesanggupan, kecakapan, dan kekuatan (Poerwadarminta, 1984:628). Menyimak dapat juga diartikan sebagai memperhatikan baikbaik yang diucapkan atau dibaca orang (Pusbinbangsa, 1988:840). Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat dirumuskan kemampuan menyimak itu adalah kemampuan, kesanggupan, kecakapan, siswa menerima dan memahami apa yang diucapkan atau dibaca orang lain. Urias (1987:21) juga memperjelas bahwa kemampuan menyimak merupakan proses belajar mengajar dan pembentukan kebiasaan yang terus-menerus. Seperti yang kemukakan Bloom yang berhubungan dengan aspek kognitif di dalam menyimak dapat berupa kemampuan menyimak tingkat ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi (Nurgiantoro, 1995:237). Berdasarkan keenam tingkatan kemampuan inilah penulis nanti akan mencoba menggali potensi mahasiswa dalam kemampuan menyimaknya.

Kegitan menyimak yang baik menyangkut sikap, ingatan, persepsi, kemampuan membedakan, intelegensi, perhatian, dan motivasi yang harus dikerjakan secara integral dalam tindakan yang optimal pada saat kegiatan menyimak berlangsung. Hal tersebut

Menyimak intensif adalah menyimak yang diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol pada suatu hal tertentu baik dari program pengajaran bahasa maupun penahaman serta pengetahuan umum secara kritis, konsentratif, kretaif, eksploratif merogatif, dan selektif. Untuk melaksanakan dan mengoptimalkan kemampuan menyimak mahasiswa tersebut, salah satu model yang dapat dilakukan, yaitu dengan pengembagan media pembelajaran piranti lunak dalam bentuk media powerpoint.

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, penulis dapat merumuskan permasalahan penulisan, yaitu bagaimana pembelajaran menyimak yang berkarakter dengan pemanfaatan sound recorder? Pengembangan media pembelajaran ini adalah suatu upaya pembuatan/penciptaan sofware media menyimak baik menyimak intensif maupun ekstensif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa mahasiswa/siswa baik keterampilan berbicara maupun keterampilan menyimak.

Manfaat penulisan ini antara lain melatih keterampilan mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, mengintegrasikan dan menyinergikan antara teoretis dengan praktik tanpa mengabaikan kompetensi sebagai mahasiswa serta sebagai calon guru, memberikan salah satu model media pembelajaran sederhana bagi mahasiswa/calon guru dan juga siswa serta guru yang ada di sekolah Kota Bengkulu, serta sebagai dokumentasi untuk menguji kompetensi menyimak berita dan lagu bagi mahasiswa pada khususnya. Selain itu, pengembangan media pembelajaran dengan media internet dan multimedia ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan lulusan dalam kompetensi menyimak mahasiswa.

2. METODE PENULISAN

Gephart (1972 : 3) menjelaskan tentang tiga hal tersebut bahwa proses penulisan tujuannya untuk menemukan/mengetahui sesuatu (need to know), proses evaluasi bertujuan untuk menentukan pilihan (need to choose), dan proses pengembangan bertujuan untuk menemukan suatu cara/metode yang efektif (need to do). Hal ini karena penelitian pengembangan bukanlah penelitian yang dimaksudkan untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Produk dalam kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran bisa berupa kurikulum, model, sistem managemen, sistem pembelajaran, bahan/media pembelajaran dan lain-lain. Dengan dihasilkannya berbagai produk pendidikan/ pembelajaran, maka pihak-pihak yang berkepentingan tinggal menerapkan produk produk tersebut dalam kegiatan pendidikan/pembelajaran. Dwiyogo (2001:1) mengemukakan tiga hal penting yang harus dilaksanakan dalam kegiatan penelitian pengembangan yaitu menganalisis kebutuhan, mengembangkan produk dan menguji coba produk. Pendapat ini sejalan dengan pendapat lbnu (2001: 5), namun menurut Asim (2001: 2), ketiga langkah tersebut masih perlu

dilengkapi langkah yang keempat, yaitu diseminasi (penyebaran) produk. Tahapan yang dilakukan, yaitu perencanaan, implementasi dan strategi pemanfaatan media pembelajaran, sistem evaluasi, dan gambaran media pembelajaran.

3. PEMBAHASAN

3.1 Pembelajaran Bahasa dengan Komputer

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960 (Lee, 1996). Dalam 40 tahun pemakaian komputer ini ada berbagai periode kecenderungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Periode yang pertama adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan behaviorist. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode drill dan praktik. Periode yang berikutnya adalah periode pembelajaran komukatif sebagai reaksi terhadap behaviorist. Penekanan pembelajaran adalah lebih pada pemakaian bentuk-bentuk tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan behaviorist Periode atau kecenderungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberi penekan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca dan mengintegrasikan tehnologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Lee merumuskan paling sedikit ada delapan alasan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran (Lee, 1996) Alasan-alasan itu adalah: pengalaman, motivasi, meningkatkan pembelajaran, materi yang otentik, interaksi yang lebih luas, lebih pribadi, tidak terpaku pada sumber tunggal, dan pemahaman global. Dengan tersambungnya komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

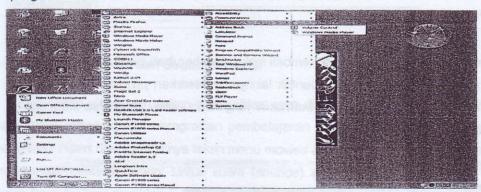
Pembelajaran dengan komputer akan memberi kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi pembelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara lebih luas. Pembelajaran pun menjadi lebih bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Di samping kelebihan dan keuntungan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannaya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain hambatan dana, ketersediaan piranti lunak, dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan tehnis dan teoris dan penerimaan terhadap tehnologi. Dana bagi penyediaan komputer dengan jaringannya cukup mahal demikian untuk piranti lunak dan kerasnya. Media

pembelajaranpun kurang berkembang karena keterbatasan pengetahuan tehnis dari pengajar atau ahli pengajaran dan keterbatasan pengetahuan teoritis pembelajaran bahasa dari para pemrogram.

Sound recorder merupakan aplikasi standar bawaan windows untuk kegiatan karaoke dan merekam suara. Sebenarnya banyak aplikasi lain yang bisa kita gunakan dan manfaatkan untuk kegiatan yang berhubungan dengan pengolahan audio seperti Sonic Foundry, Cool Edit pro dan cakewalk Pro audio 9. Namun, penulis disini lebih tertarik untuk menjelaskan penggunaan sound recorder karena program bawaan windows ini masih kurang banyak dimanfaatkan dan dipergunakan oleh pengguna secara maksimal terutama bagu guru atau dosen sebagai kebutuhan pembelajaran bahasa. Langkah-langkah yang harus dipergunakan untuk melakukan kegiatan merekam suara (Rahman, 2010) adalah:

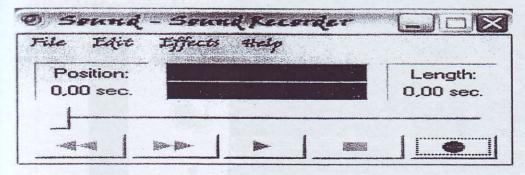
1. Buka tampilan sound recorder

Start - program - accesories - entertainment - sound recorder



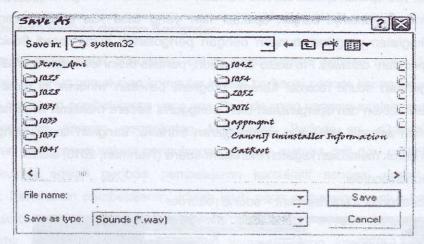
Play track

Anda akan masuk ke halaman kerja sound recorder dengan tampilan sebagai berikut:

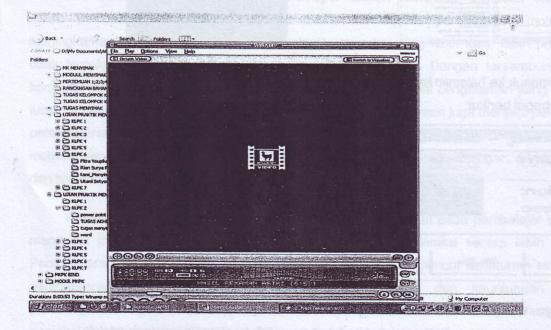


 Sebenarnya untuk melakukan sebuah perekaman suara, kita tidak membutuhkan langkah-langkah yang sulit. Yang perlu kita lakukan untuk kegiatan perekaman adalah mengklik icon record. Setelah itu proses rekaman suara bisa dimulai.

- Untuk menghentikan proses perekaman, silahkan klik icon stop. Setelah itu Anda bisa megklik icon play agar anda bisa memperhatikan dan memeriksa kesalahan apa saja yang terdapat di dalam rekaman Anda tadi.
- 5. Apabila Anda telah yakin dengan hasil rekaman Anda. Anda bisa langsung menyimpan rekaman tersebut



Hasil rekaman Anda sewaktu ingin diputar kembali maka akan berubah bentuknya menjadi winamp atau windows media player atau bentuk lainnya berdasarkan program yang ada, seperti pada gambar dalam bentuk winamp berikut ini yang muncul atau yang bisa didengar dalam bentuk audio saja.



Permasalan yang cukup sering muncul pada penggunaan aplikasi ini antara lain:

 Durasi rekam yang sangat singkat, hanya sekitar 60 detik. Untuk mengatasi masalah ini anda sebenarnya bisa menggunakan sebuah trik. Pertama yang harus anda lakukan Fasilitas ini sangat penting dan sangat mendukung pembelajaran bahasa karena dengan hyperlink program bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet. Hyperlink atau hubungan dalam satu program akan memungkinkan programer memberikan umpan balik secara langsung terhadap proses pembelajaran. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi dan otentik.

Langkah pembuatan hyuperlink adalah dengan memilih objek yang akan kita link ke program lain atau internet. Sesudah kita memilih objek kita mengklik menu insert dan kemudian mengklik menu hyperlink maka akan muncul dialog box dan kemudian kita menuliskan alamat yang dituju misalnya sebuah file atau sebuah situs web dan kemudian mengklik OK maka objek itu akan tersambung ke alamat yang ditulis. Cara yang kedua adalah melalui menu slide show dan kemudian menekan action settings, sesudah itu akan muncul dialog box. Dengan mengisikan alamat dan mengklik OK maka objek akan tersambung ke alamat yang diinginkan. Fasilitas-fasilitas diatas adalah fasilitas utama dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa dengan microsoft powerpoint. Fasilitas yang lain adalah fasilitas tambahan untuk membuat tampilan program lebih menarik dan mudah digunakan.

Selain keunggulan yang telah dikemukakan program aplikasi ini mempunyai beberapa keterbatasan. Keterbatasan utamanya ialah pembelajar tidak bisa berinteraksi langsung untuk menuliskan komentar ataupun menjawab pertanyaan yang ada. Fasilitas yang ada hanya memfasilitasi tanggapan dalam bentuk pilihan. Namun, dengan keterbatasan ini program ini tetap menawarkan fasilitas yang cukup untuk membuat sebuah program pembelajaran bahasa dengan mudah dengan hasil yang menarik.

Waktu melaksanakan praktik atau latihan menyimak pertama mahasiswa masih mengalami kesulitan dalam menangkap informasi atau bahan simakan karena pertanyaan diberikan setelah kegiatan menyimak dilakukan baik. Melihat kondisi ini akhirnya dilakukan pembelajaran menyimak dengan pertanyaan yang sistematis dan disajikan lebih awal. Alasan peserta dengan diberikan atau diketahui pertanyaan maka akan lebih mudah memahami permasalahan atau informasi secara jelas bisa juga ditangkap dalam bahan simakan. Selain itu, dalam menjawab pertanyaan mahasiswa lebih sistematis dan terarah. Hal ini dapan dilihat sebelum adanya soal rata-rata kelas dalam menyimak 5,2 dan setelah adanya soal pertanyaan dan media simakan mengalami peningkatan rata-rata kelas menyimaknya, yaitu 7,4.

mahasiswa yang berakibat kurang familiarnya bahan simakan yang mereka dengarkan. Selain itu, metode kelompok lebih banyak menyita waktu sehingga pada kemampuan individu masih sedikit dapat dilihat.

Pembelajaran menyimak lebih lebih bersemangat, senang, dan serius dalam mengamati pembelajaran. Ditambah lagi dengan bahan simakan yang familiar serta berpusat pada satu informasi atau satu bahan simakan untuk dipecahkan bersama jadi tidak terlalu banyak menimbulkan interpretasi bagi mahasiswa. Begitu juga dengan ketika mahasiswa menuangkan ide setiap argumen yang mereka kemukakan banyak mengarah kepada ketepatan atau interpretasinya terarah. Keterarahan cara mahasiswa merespon setiap berita yang mereka simak baik kelompok maupun individu dengan hasil rata-rata kelas baik.

Dengan membandingkan setiap kegiatan pembelajaran menyimak nyatalah bahwa kegiatan menyimak sangat memungkinkan menumbuhkembangkan kemampuan kelompok dan individu secara kontinu akan berjalan lebih baik dalam menginterpretasikan setiap bahan yng mereka simak. Artinya keseimbangan keduanya memerlukan waktu yang agak lama minimal dalam satu kali pertemuan, yaitu 2 X 45 menit. Selain itu, bahan simakan yang bervariasi dalam satu tatap muka kurang tepat dilakukan secara bebas, melainkan harus terfokus dan familiar. Karena kalau dilakukan secara bebas bahan simakan menafsirkan banyak interpretasi dan kurang terarah. Kalau dilakukan secara terfokus, bahan simakan dinterpretasikan dan direspon oleh mahasiswa secara detail.

Pada uji coba ke user diambil sampel 38 orang mahasiswa pengguna media pembelajaran bahasa yang telah mengambil mata kuliah Menyimak. Dari hasil pengujian setelah dirata-rata didapatkan hasil dari segi kegunaan, 51.90 % sangat setuju program ini sebagai alat bantu pembelajaran menyimak, 40.70 % setuju program ini sebagai alat bantu pembelajaran menyimak, 7.40 % mengatakan ragu-ragu program ini sebagai alat bantu pembelajaran menyimak. Dari uraian tersebut terlihat bahwa persentase pernyataan sangat setuju lebih besar dari pernyataan ragu-ragu. Oleh karena itu, program ini sudah layak digunakan dengan kandungan kriteria yang baik sebagai program pembelajaran.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil hasil penulisan makalah ini, pembelajaran menyimak yang berkarakter dengan pemanfaatan media sound recorder akan menumbuhkan motivasi, kreatifitas, dan pemahaman menyimak. Hal tersebut tentu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi. Kegiatan itu dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran dalam bentuk piranti lunak, yaitu

sound recorder yang sistematis dan terprogram. Dalam piranti ini dapat dilakukan pengembangan media pembelajaran dengan langkah-langkah, menyiapkan transkripsi rekaman, melakukakan proses perekaman dengan membuka tampilan soundrecorder, merekam dengan icon play, mengedit dengan record soun, menyimpan hasil rekaman, dan memutar kembali hasil rekaman dalam bentuk program audio yang diinginkan.

Pengembangan media pembelajaran dapat dijadikan salah satu model dalam praktik pembelajaran menyimak, baik menyimak ekstensif maupun menyimak intensif pada mata kuliah Menyimak di Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia Jurusan Bahasa Indonesia FKIP Unib. Selain itu, mahasiswa dan dosen lebih inovatif dan kreatif dalam pengembangan dan pemahaman informasi menyimak berbasis e-learing sehingga kemampuan menyimak mahasiswa terhadap bahan simakan dapat ditingkatkan baik secara klasikal maupun perorangan.

Daftar Rujukan

- Asim. 2001. Sistematika Penelitian Pengembangan. Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang.
- Chamadiah, Siti dkk. 1987. Kemampuan Mendengarkan Mahasiswa di DKI Jakarta. Jakarta: Pusat Pembinaan dan Pengembangan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Davis, Ben. 1991. *Teaching with Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SLTP/MTsSLTA/MA. Jakrata: Depdiknas.
- Dwiyogo, Wasis D. 2001. *Pelaksanaan Penelitian Pengembangan*. Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang.
- ECT. 1977. The Difinition of Educational Technology. Washington: ECT.
- Gerlach, V.S. and D.P. Ely. 1980. Teaching and Media. New York: Prentice Hall, Inc.
- Gephart, William J. 1972. Toward a Taxonomy of Empirically-Based Problem Solving Strategies. University of Viscounsin: Viscounsin.
- Hubbard, Peter et al. 1983. A Training Course for TEFL, Oxford University Press: Oxford. Ibnu, Suhadi. 2001. Kebijakan Penelitian Perguruan. Malang: Lembaga Penelitian-Universitas Negeri Malang.
- Jonassen, David H. 1996. Computer as a Mindtools for Schools. Prentice Hall. New Jersey.
- Kemp, Ferrod E. 1980. Planning and Producing Audiovisual Materials. Harper and Row: New York.

- Mahdur, Ashoraini. 1997. "Upaya Peningkatan Pembelajaran Menyimak Cerpen dengan Media *Tape Recorder* Siswa Kelas 1 SMUN Pagar Dewa Kodya Bengkulu". Bengkulu: FKIP Universitas Bengkulu.
- Nunan, David. 1991. Language Teaching Methodology a Textbook for Teacher. Great Britain: Prentice Hall International (UK) Ltd.

Sutari, Ice dkk. 1997. Menyimak. Jakarta: Depdikbud.

Sulistio, Didi. 2001. Keterampilan Menyimak. Bengkulu: FKIP Unib Press.

Tarigan, Djago. 1986. Keterampilan Menyimak Modul 4-6. Jakarta: Karunika.

- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Menyimak Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wardani, I. G.A. K. 2006. "Panduan Peminjaman Mutu Perkuliahan Program PGSD FKIP Universitas Bengkulu". Bengkulu: FKIP Unib.