

PEMANFAATAN MULTIMEDIA UNTUK MENSTIMULASI IMAJINASI PENYUSUNAN KALIMAT *POSSESSIVE PRONOUNS*

Anik Sri Mulyani*
Dinda Nauli Nasution**, Maya Yuliantini**

SD Islam Binakheir School Depok, Jl. Raden Saleh, Situ Baru Studio Alam TVRI, Depok
* e-mail: a_niksm@yahoo.com, ** e-mail: binakheir@gmail.com

***Abstract:** This study was carried out in Binakheir Islamic Elementary School on semester 2, on March-April 2008. The subjects of this study were 25 students of 1st grade. The team used Microsoft PowerPoint as a multimedia in learning possessive pronoun sentence. From the result of this study, the team found an increase of 67,5% in students' GPA after using the multimedia. Besides that, the use of game was also proven to be able to stimulate students' imagination in making their own sentence. It can be seen from the increase of students' sentences, from four sentences to eight sentences.*

***Key Words:** multimedia, sentence, possessive pronouns, game*

Proses Belajar Mengajar (PBM) sering kali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman siswa sehari-hari. Akibatnya, materi ajar menjadi sulit diajarkan guru dan sulit dipahami siswa. Hal yang sama juga terjadi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Bahasa Inggris sebagai salah satu bahasa asing ternyata memiliki pola-pola kalimat tersendiri yang tentu saja berbeda dengan struktur bahasa Indonesia. Sebagai salah satu mata pelajaran yang menuntut lebih banyak pembiasaan penggunaan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, maka tidak mengherankan jika kemampuan setiap siswa dalam menerima konsep bahasa Inggris berbeda pula. Hal ini cukup beralasan mengingat tidak semua siswa memiliki lingkungan yang mendukung untuk mengembangkan kemampuannya dalam berbahasa Inggris.

Dari pengamatan penulis, ternyata masih banyak dijumpai siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami pola-pola dalam bahasa Inggris. Akibatnya, tidak ada kepercayaan diri kuat pada diri siswa untuk mencoba berbicara menggunakan bahasa Inggris. Siswa cenderung kurang imajinatif dan takut untuk menyusun kalimat yang sesuai dengan pola bahasa Inggris.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka diperlukan suatu metode khusus agar siswa mampu menerima materi konsep bahasa Inggris secara maksimal. Salah satunya dengan menggunakan media audio visual yang ditujukan untuk memvisualisasikan keabstrakan konsep bahasa Inggris. Untuk itu, tidak ada salahnya jika dalam artikel ini diungkapkan upaya memudahkan siswa dalam memahami pola kalimat *possessive pronouns* berbantuan multimedia yang nantinya diharapkan mampu menstimulasi imajinasi siswa dalam menyusun sendiri kalimat dalam bahasa Inggris.

Sebagian orang belajar terutama dengan menggunakan keterampilan auditori untuk memproses informasi yang didengar. Sebagian lagi lebih menggunakan keterampilan visual untuk memproses informasi yang sama. Tapi sebagian lagi suka menggunakan keterampilan fisik dan pengalaman yang lebih dikenal dengan kinestetik (Maiden, 2002). Ketika belajar sesuatu atau menyerap informasi tidak seorangpun hanya menggunakan satu keterampilan. Semakin banyak cara yang dapat digunakan untuk menangkap informasi semakin kuat pula informasi tersebut dan semakin banyak data yang diserap (Maiden, 2002).

Aneka program komputer dapat digunakan untuk membuat wacana multimedia. Berdasarkan pertimbangan penguasaan *software* dan spesifikasi *hardware* yang tersedia di sekolah, tim peneliti menggunakan program *Microsoft PowerPoint* untuk membuat media pembelajaran bahasa Inggris. Program *Microsoft PowerPoint* dilengkapi menu animasi, suara, video, dan menu tautan akan sangat berguna sebagai media presentasi menerangkan pola-pola kalimat dalam bahasa Inggris.

Penelitian ini menggunakan program *Microsoft PowerPoint* untuk mempresentasikan konsep pola kalimat *possessive pronouns* secara animatif. Selanjutnya siswa mengerjakan *worksheet* dengan cara menempelkan gambar-gambar yang mereka bawa dari rumah dan membuat kalimat baru berdasarkan gambar tersebut. Sebagai penguatan, siswa memasang gambar-gambar yang sudah disediakan dengan menggunakan program *Microsoft Word* kemudian mengetikkan kalimat *possessive pronouns* baru berdasarkan gambar yang dipilihnya. Untuk merangsang kreativitas siswa membuat lebih banyak kalimat, guru menugaskan siswa membuat maket kota dilengkapi pemilik gedung yang ada di maket yang mereka buat. Maket dibuat dengan menggunakan program *edugame Jump Start Grade I*. Selanjutnya membuat kalimat *possessive pronouns* berdasar maket yang mereka buat. *Jump Start Grade I* ini digunakan karena sudah tersedia sebagai salah satu program *edugame* pelajaran komputer di sekolah dan dilengkapi gambar bermacam-macam bangunan yang memungkinkan siswa untuk sekaligus mengenal macam bangunan.

Dalam penelitian ini peneliti ingin membuktikan dengan menggunakan multimedia dan *edugame* berbasis komputer, pembelajaran akan menjadi lebih hidup dan menarik. Guru akan lebih mudah menerangkan konsep-konsep dan pola-pola kalimat (*grammar*) dalam pelajaran bahasa Inggris. Lewat gambar dan animasi siswa menjadi lebih mudah memahami dan ingat pola-pola kalimat yang selanjutnya siswa akan lebih kreatif untuk membuat beberapa kalimat baru.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD Islam Bina-kheir School pada Semester 2 bulan Maret sampai April 2008. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian sebanyak 25 siswa kelas I.

Bentuk aktivitas penggunaan *Information, Communication, and Technology (ICT)* dalam pene-

litian ini antara lain: Pertama, pemaparan pola kalimat *possessive pronouns* yang dipresentasikan dengan program *Microsoft PowerPoint*. Kedua, penelusuran gambar dengan memanfaatkan penyedia layanan pencari internet (www.google.com) dengan panduan *worksheet*. Siswa diminta memilih gambar orang dan benda dengan cara *drag* atau *copy-paste*, kemudian mengetik kalimat *possessive pronouns* berdasarkan gambar dengan menggunakan program *Microsoft Word*. Ketiga, membuat proyek maket kota dan isinya seperti gedung, mobil, penduduk, dan lain sebagainya dengan menggunakan program *game* komputer *Jump Start Grade I*. Kemudian membuat dan menuliskan kalimat *possessive pronouns* berdasarkan maket yang dibuat.

Sebelum pelaksanaan penelitian, penulis melakukan beberapa persiapan, diantaranya: (1) membuat skenario pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang menarik, (2) membuat media pembelajaran berbasis TIK, (3) menyiapkan *software* dan *hardware*, serta peralatan yang dibutuhkan, (4) mendesain tiga alat evaluasi untuk melihat kemampuan siswa untuk memahami pola kalimat dan membuat kalimat, dan (5) membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi di kelas ketika menggunakan multimedia.

Siklus I

Berdasarkan masalah yang telah disebutkan pada pembahasan sebelumnya, penulis merancang rencana tindakan siklus I sebagai berikut: (1) pembelajaran dimulai dengan membuat presentasi pola kalimat *possessive pronouns* dengan menggunakan multimedia program *Microsoft PowerPoint*, (2) membuat *worksheet* I yang intinya meminta menempel gambar dan membuat kalimat sendiri, (3) membuat *worksheet* II yang intinya meminta siswa mencari dua gambar orang dan benda dengan memanfaatkan mesin pencari data (www.google.com) yang kemudian dipindahkan ke *Microsoft Word* dan membuat kalimat *possessive pronouns* berdasarkan gambar yang telah ditemukan.

Dalam pelaksanaannya, penulis senantiasa mengadakan observasi kelas yang bertujuan untuk: (1) mengukur seberapa besar respon siswa pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, (2) mengukur seberapa besar penguasaan materi, dan (3) ketetapan dalam menyusun kalimat dan penggunaan *possessive pronouns* yang ditunjukkan dengan hasil penilaian *worksheet*. Kegiatan siklus I diakhiri dengan menga-

dakan analisis data hasil pembelajaran dan hasil observasi serta mengadakan refleksi dari hasil analisis data sebagai acuan untuk pelaksanaan siklus berikutnya.

Siklus II

Berdasarkan masalah yang muncul di akhir siklus I, penulis merancang rencana tindakan siklus II sebagai berikut: (1) membuat *worksheet* yang meminta siswa memilih gambar yang sudah disediakan kemudian mengetik kalimat *possessive pronouns* berdasarkan gambar yang dipilih dengan program *Microsoft Word* dan (2) meminta siswa membuat proyek maket kota berikut isi dan penghuninya (gedung, orang, hewan, mobil, dan sebagainya) kemudian menuliskan kalimat *possessive pronouns* berdasarkan maket yang dibuat. Maket yang dimaksud masih menggunakan bantuan *edugame Jump Start Grade I*.

Dalam pelaksanaannya, penulis senantiasa mengadakan observasi kelas yang bertujuan untuk: (1) mengukur seberapa besar respon siswa pada waktu proses belajar mengajar berlangsung, (2) mengukur seberapa besar penguasaan materi, dan (3) ketetapan dalam menyusun kalimat dan penggunaan *possessive pronouns* yang ditunjukkan dengan hasil penilaian *worksheet*. Kegiatan siklus II diakhiri dengan mengadakan analisis data hasil pembelajaran dan hasil observasi serta mengadakan refleksi dari hasil analisis data.

HASIL

Dari hasil penelitian dapat diketahui bahwa pada saat pengajaran konsep pola kalimat secara klasikal (tanpa multimedia) dan bentuk *worksheet* berupa *hand out*, nilai rata-rata siswa 56. Dari empat kalimat yang dibuat oleh siswa, ternyata rata-rata dua di antara

empat kalimat yang dikerjakan salah. Sebagian besar kesalahan terletak pada penggunaan bentuk jamak *their* dan *our*. Sikap siswa yang antusias selama pembelajaran dan mengerjakan *worksheet* sebanyak 25%, biasa saja sebanyak 35%, serta cepat bosan dan kesulitan mengerjakan *worksheet* sebanyak 40%.

Setelah siswa melihat presentasi pola kalimat dengan menggunakan multimedia *Microsoft PowerPoint* dan mengerjakan *worksheet* di komputer menggunakan program *Microsoft Word*, nilai rata-rata siswa mengalami kenaikan 67,5% menjadi 93,8. Semua siswa antusias mendengarkan presentasi dan lebih konsentrasi dalam mengerjakan *worksheet*. Adanya gambar-gambar animasi membuat presentasi lebih menarik dan mudah dipahami. Bahkan, secara spontan siswa bertanya variasi pola kalimat jika subjek dan objeknya jamak seperti contoh *these are our bananas*. Bentuk *worksheet* yang *full color* dan tersedia banyak gambar ternyata mampu meningkatkan antusias siswa. Akibatnya, siswa lebih tertantang untuk mengerjakan *worksheet* sampai tuntas meskipun waktu yang disediakan sudah habis.

Selain itu, adanya *edugame* yang meminta siswa untuk membuat maket tertentu ternyata mampu membangkitkan imajinasi siswa dalam membuat kalimat yang lebih variatif. Hal ini terlihat dari rata-rata kalimat yang dibuat siswa meningkat menjadi delapan kalimat dan nilai rata-rata menjadi 98.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penggunaan multimedia dan program edukatif berbasis komputer dalam pembelajaran bahasa Inggris akan membuat pembelajaran lebih hidup dan menarik. Guru lebih mudah untuk menerangkan konsep-konsep pola kalimat *possessive pronouns*. Adanya vi-

Tabel 1. Nilai Rata-rata Worksheet Selama Penelitian.

No	Bentuk pembelajaran	Nilai	Sikap Siswa			Banyak Kalimat
			Antusias	Biasa	Bosan	
1	Pengajaran konsep kalimat secara konvensional (tanpa multimedia) dan <i>worksheet</i> berupa <i>hand out</i> (<i>worksheet</i> digandakan dan dibagikan ke siswa)	56,0	25%	35%	40%	4
2	Pengajaran konsep dengan presentasi <i>Microsoft PowerPoint</i> , <i>worksheet</i> berupa media pemasangan gambar, dan memanfaatkan <i>Microsoft Word</i> untuk menuliskan kalimat.	93,8	100%	0%	0%	5
3	Pengajaran konsep kalimat dengan bantuan <i>edugame Jump Start Grade I</i> dan memanfaatkan dan memanfaatkan <i>Microsoft Word</i> untuk menuliskan kalimat.	98,0	100%	0%	0%	8

sualisasi lewat gambar dan animasi siswa menjadi lebih mudah memahami dan ingat pola kalimat *possessive pronouns*. Hal itu terlihat dari hasil nilai rata-rata siswa yang mengalami kenaikan 67,5% menjadi 93,8 ketika menggunakan multimedia sebagai sarana pembelajaran.

Penggunaan multimedia dan *game* komputer terbukti membuat siswa lebih kreatif dan imajinatif dalam membuat kalimat-kalimat baru terlihat dari meningkatnya rata-rata jumlah kalimat yang dibuat siswa dari empat kalimat menjadi delapan kalimat dibanding ketika tidak menggunakan multimedia.

Saran

Untuk mengembangkan suatu pembelajaran berbantuan multimedia diperlukan beberapa persiapan yang matang. Persiapan yang dimaksud antara lain: (1) perlu ditemukan dan dikembangkan *software* yang mudah dipelajari dan dioperasikan guru sehingga penggunaan multimedia bisa lebih mudah, murah, dan fleksibel, dan (2) perlu diadakan pelatihan-pelatihan penggunaan multimedia dan program pembuatan multimedia bagi guru-guru demi suksesnya pembelajaran dan majunya pendidikan di Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

- Ling, J & Smith, A. 2005. *English I A: My Pals are Here*. Singapore: Times Printers Pte Ltd.
- Maiden, L T. 2002. *Fire up Your Learning: Petunjuk Belajar yang Mempercepat untuk Umur 12 Tahun ke Atas*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Porter, D. B., dkk. 2003. *Quantum Teaching: Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-ruang Kelas*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Porter, D. B. & Hernacki, M. 1999. *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa PT Mizan Pustaka.
- Rbaryans. 2007. *Teknologi Informasi untuk Pembelajaran di Sekolah*, (Online), (<http://www.Wordpress.com>, diakses tanggal 1 Septembe 2008).
- Tim Pelatih Proyek Pengembangan Guru Sekolah Menengah IBRD Loan. 1999. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.