

PENGGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS *ENGLISH SIMPLE SENTENCES* PADA MATA KULIAH *BASIC WRITING* DI STKIP GARUT

Pipih Setiawati¹⁾, Mohammad Surya²⁾, Abdul Hasyim³⁾, Endang Dimiyati⁴⁾

¹⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran
Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia

Email: pipihsetiawati@gmail.com

²⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran
Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia

Email : hmsurya47@gmail.com

³⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran
Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia

Email : abdul_misah@yahoo.co.id

⁴⁾Pascasarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Konsentrasi Teknologi Pembelajaran
Sekolah Pascasarjana Institut Pendidikan Indonesia

Email: endangdimiyati@gmail.com

Abstrak

Permasalahan dalam penelitian: 1). Apakah penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa? 2). Apakah media pembelajaran konvensional juga dapat meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa?. 3). Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis mahasiswa antara yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional?. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, dengan anggota sampel sebanyak 50 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1). Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan hasil menulis mahasiswa dalam menulis *English Simple Sentence* pada mata kuliah *Basic Writing* dengan perolehan nilai gain kategori sedang. 2). Penggunaan media konvensional dapat meningkatkan keterampilan menulis mahasiswa dalam menulis *English Simple Sentence* pada mata kuliah *Basic Writing* dengan perolehan nilai gain dengan kategori rendah. 3). Terdapat perbedaan peningkatan hasil menulis mahasiswa yakni mahasiswa yang menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif lebih baik dibandingkan dengan mahasiswa yang menggunakan media konvensional.

Kata Kunci: Multimedia Pembelajaran Intraaktif, Media Konvensional, Keterampilan Mahasiswa Menulis *English Simple Sentence*

Abstract

Problems in research: 1). Can the use of Interactive Learning Multimedia improve student writing skills? 2). Can conventional learning media also improve student writing skills? 3). Are there differences in students' writing skills between those using interactive learning multimedia and those using conventional learning media? This study uses a quantitative approach with an experimental method, with a sample of 50 people. The results of this study indicate that: 1). The use of Interactive Learning Multimedia can improve the students' writing results in writing English Simple Sentence in the Basic Writing course with the gain of the moderate category gain. 2). The use of conventional media can improve students' writing skills in writing English Simple Sentence in the Basic Writing subject with the acquisition of low category gain scores. 3). There is a difference in the increase in the results of writing students namely students who use Interactive Learning Multimedia better than students who use conventional media.

Keywords: Intractive Learning Multimedia, Conventional Media, Student Skills in Writing English Simple Sentence

A. PENDAHULUAN

Cara belajar yang efektif di perguruan tinggi harus lebih banyak memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk memiliki keterampilan belajar (*learning to learn*). Mahasiswa belajar bukan hanya untuk mengingat fakta-fakta yang diberikan dosen dalam setiap tatap muka perkuliahan, tetapi harus mampu melihat berbagai fenomena di balik fakta. Proses belajar tidak hanya bertujuan mengingat fakta, tetapi belajar melebihi fakta (*learning beyond the fact*). Keterampilan hidup yang diperlukan sekarang tidak hanya dalam bentuk keterampilan belajar yang konvensional saja, tetapi perlu menguasai berbagai keterampilan belajar agar mampu memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi seoptimal dan seefektif mungkin bagi kemajuan hidupnya.

Cara belajar di perguruan tinggi menuntut tanggung jawab mahasiswa untuk menentukan apa yang bermanfaat bagi dirinya. Apalagi dengan pembatasan waktu studi yang ketat, menuntut mereka membuat perencanaan yang matang bagi dirinya secara mandiri. Pentingnya mahasiswa memiliki keterampilan dan kemandirian dalam belajar mengacu kepada empat pilar belajar yaitu : (1) belajar untuk mengetahui (*learning to know*), (2) belajar untuk dapat melakukan (*learning to do*), (3) belajar untuk dapat mandiri (*learning to be*), (4) belajar untuk dapat hidup dan bekerja sama di masyarakat. Empat pilar tersebut dalam pencapaiannya di satu sisi merupakan garis kontinum yang merentang sepanjang proses belajar berlangsung, di sisi lain dapat berupa hirarki, karena kemampuan di bawahnya merupakan persyaratan bagi kemampuan yang lebih tinggi. Kemampuan tertinggi dan terakhir merupakan akumulasi dari kemampuan-kemampuan di bawahnya. Termasuk kemampuan logika matematika (Fajar, M.Y *et al.*, 2017).

Pada program Pendidikan Bahasa Inggris khususnya di STKIP, *Basic Writing* adalah salah satu mata kuliah yang ada di tingkat satu yang wajib diikuti dan sifatnya berjenjang sampai pada semester 5 tahun ketiga. Hal ini tidaklah mengherankan karena menulis merupakan kebutuhan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh mahasiswa dalam lingkungan akademisnya sehari-hari.

Secara umum, permasalahan yang ditemukan dalam mata kuliah Basic Writing berdasarkan hasil observasi peneliti ini adalah seperti berikut ini.

1. Asumsi mereka terhadap mata kuliah Menulis adalah sulit. Hal ini terbukti ketika proses belajar atau perkuliahan di kelas banyak mahasiswa menuliskan terlebih dahulu apa yang akan mereka tulis dalam bahasa Indonesia kemudian mereka akan menerjemahkannya ke dalam bahasa Inggris.
2. Banyak mahasiswa tidak mengetahui proses serta teknik menulis. Hal ini dapat terlihat dari ketidakruntutan tulisan mereka dalam merangkai ide-ide, kalimat-kalimat atau struktur dari suatu teks yang dipelajari.
3. Menulis itu sulit karena mereka kesulitan secara grammar dan penguasaan kosakata. Banyak yang mengatakan seperti itu ketika peneliti bertanya mengapa mereka merasa bahwa menulis itu sulit ? Hal ini terlihat dari sangat tergantung sekali dengan membuka kamus, baik yang cetak maupun elektronik.
4. Penguasaan grammar atau tata bahasa yang kurang memadai sebagai salah satu prasyarat dalam menulis. Hal ini terlihat dari pembentukan frasa atau pola-pola kalimat yang masih kurang tepat.
5. Kurangnya minat baca. Seyogianya untuk menulis diperlukan ide atau bahan-bahan untuk dituangkan dalam bentuk tulisan dan dari beberapa jenis teks menuntut tidak hanya penalaran

atau opini pribadi melainkan menuntut isi yang spesifik, harus berorientasikan pemahaman teoretis dan atau ilmiah. Hal ini terbukti dari hasil tulisan mereka yang isinya sangat sedikit yang bersifat ilmiah kebanyakan hanyalah opini sendiri.

6. Permasalahan kurangnya atau belum lengkapnya fasilitas di ruang kelas. Hal ini dapat dilihat dari belum semua ruangan memiliki fasilitas yang sama seperti ketersediaan proyektor. Hal ini juga penting bagi peneliti karena untuk memudahkan dalam penyampaian serta untuk memperkaya khasanah wawasan mahasiswa dalam menulis yakni dengan memberikan sampel atau contoh-contoh tulisan serta tahapan proses dalam menulis. Selama ini, media yang ada dirasakan belum maksimal karena terkendala waktu dan efektivitas. Proses pembelajaran di kelas dalam mata kuliah Menulis ini menuntut mahasiswa untuk berlatih dan menghasilkan sebuah tulisan pada setiap pertemuan tatap muka di kelas. Tidak selalu bersifat teoretis (theoretical) tetapi praktek langsung untuk melatih keterampilan menulis mahasiswa.

Dari uraian permasalahan di atas, peneliti mencoba mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif dalam pembelajaran mahasiswa yang menuntut kemandirianya dalam mata kuliah Menulis serta menyesuaikan dengan daya tangkap serta gaya belajarnya masing-masing. Dalam hal ini, peneliti mencoba merumuskannya dalam judul "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis English Simple Sentences pada Mata Kuliah Basic Writing di STKIP Garut (Eksperimen Kuasi pada Mahasiswa Tingkat Satu Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Garut Tahun Akademik 2015/2016) "

Pada dasarnya, terdapat berbagai macam faktor dan alasan yang menyebabkan

suatu pembelajaran menjadi kurang berhasil. Namun, sebagaimana telah dipaparkan dalam latar belakang penelitian di atas sehingga dapat diambil benang merah sebagai salah satu rumusan dari masalah-masalah yang ada pada mata kuliah *Basic Writing* bagi mahasiswa tingkat satu STKIP Garut yakni "Bagaimanakah upaya untuk meningkatkan keterampilan menulis *English Simple Sentence* pada Mata Kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut ? " Dengan demikian fokus permasalahan dapat peneliti rumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis *English Simple Sentences* pada mata kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut?
2. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran konvensional dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis *English Simple Sentences* pada mata kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis *English Simple Sentences* antara mahasiswa yang belajar dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan mahasiswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada mata kuliah *Basic Writing* di STKIP Garut?

Tujuan adalah sesuatu yang hendak dicapai dari suatu kegiatan. Dalam penelitian ini tujuan merupakan apa yang ingin diketahui oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian dapat diuraikan seperti berikut ini.

1. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menulis *English Simple Sentences*

pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif

2. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan mahasiswa dalam menulis English Simple Sentences pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut dengan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui sejauhmana tingkat perbedaan peningkatan keterampilan menulis mahasiswa pada mata kuliah Basic Writing antara yang mendapat penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan yang menggunakan media pembelajaran konvensional di STKIP Garut.

B. KAJIAN LITERATUR

1. Pengertian Multimedia Interaktif

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa Latin, yaitu dari kata "multi" yang berarti "banyak", "bermacam-macam" dan "medium" yang berarti "sesuatu" atau "sarana" yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa pesan atau informasi. Seperti teks, gambar, suara dan video. Jadi, secara bahasa multimedia adalah kombinasi banyak atau beberapa media seperti teks, gambar, suara atau video.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli seperti berikut ini.

Menurut Vaughan (dalam Binanto, 2010: 2) menjelaskan bahwa: Multimedia merupakan kombinasi teks, seni suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan atau dikontrol secara interaktif.

Kemudian menurut Surjono (2014: 2) menyatakan bahwa :

Multimedia adalah kombinasi berbagai media seperti teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu

dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu.

Sementara itu, menurut Bhatnager (2002: 4) mendefinisikan bahwa:

We define digital multimedia as any combination of text, graphics (still and animated), sound, and motion video delivered to you by a computer. The computer is an intrinsic part of multimedia. All these elements—text, graphics, sound, and video—are either computer generated, or transmitted through a computer.

Menurut definisi para pakar dalam Darmawan (2014: 47) multimedia dapat diartikan sebagai "combination of the following elements: text, color, graphics, animations, audio and video". Rosch (1996) menyatakan bahwa "multimedia merupakan kombinasi antara komputer dan video". Kemudian McCormick (1996) menyatakan bahwa "multimedia merupakan kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks". Sementara itu (Darmawan, 2011:89) menjelaskan bahwa "multimedia adalah alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan video".

Darmawan (2014: 48) menyatakan:

"Beberapa model multimedia dalam konteks pembelajaran dapat berupa: media presentasi, pembelajaran berbasis komputer (stand alone), televisi dan video, 3D dan animasi, e-learning dan Learning Management System (LMS), dan mobile learning." Selanjutnya dalam bukunya menegaskan bahwa semua itu akan terjadi jika sudah termasuk ke dalam praktek inovasi pendidikan. (Darmawan, 2012:14).

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas maka, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, grafik, audio, dan interaksi dan digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima

pesan/informasi (Darmawan, 2017). Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.

Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu: multimedia linear, dan multimedia interaktif. Multimedia linear 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan, apabila pengguna mendapatkan keleluasaan dalam mengontrol multimedia tersebut, maka hal ini disebut multimedia interaktif. Karakteristik terpenting dari multimedia interaktif adalah siswa tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, melainkan juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Multimedia interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri atas: a) teks; b) grafik; c) audio; dan d) interaktivitas

Sedangkan pembelajaran diartikan sebagai proses penciptaan lingkungan memungkinkan terjadinya proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang utama adalah bagaimana siswa belajar. Belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian, aspek yang menjadi penting dalam aktivitas belajar dan pembelajaran adalah

lingkungan (Darmawan, 2016). Bagaimana lingkungan ini diciptakan dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat merubah perilaku siswa.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran (Nur'aini, 2017). 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. Pembelajaran Menulis

Menulis sebagai salah satu keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya merupakan bagian yang amat penting untuk mengungkapkan pikiran, perasaan serta opini. Kesulitan dalam menulis biasanya timbul dikarenakan oleh ketidaktahuan tentang: 1. Apa yang harus ditulis (ide), 2. Tujuan yang harus dicapai dalam tulisan tersebut, 3. Cara dalam mengungkapkan gagasan, 4. Penggunaan bentuk tata bahasa yang dituntut, 5. diksi atau kosakata yang seharusnya digunakan, 6. bahkan hal-hal lain yang bersifat pribadi seperti kurang percaya diri, takut salah dsb.

Menulis adalah aktifitas yang bersifat aktif dan produktif serta kompleks dalam menghasilkan suatu bahasa. Siahaan (2008:2) mengatakan bahwa: Writing is the written productive language skill. It is the skill of a writer to communicate information to a reader or group of readers. The skill is also realized by the ability to apply the rules of the language she/he is writing to transfer the information in mind to the readers effectively. The ability includes all the correct grammatical aspects of the language, the types of the information, and the rhetoric which the writer conducts in a communicative event too.

Sementara itu, Nurgiyantoro (2013:425) menyatakan bahwa:

Secara umum menulis adalah aktifitas mengemukakan gagasan melalui media bahasa. Aktifitas yang pertama menekankan unsur bahasa, sedang yang kedua gagasan. Kedua unsur tersebut dalam tugas-tugas menulis yang dilakukan di sekolah hendaknya diberi penekanan yang sama. Artinya walaupun tugas itu diberikan dalam rangka mengukur kompetensi berbahasa, penilaian yang dilakukan hendaklah mempertimbangkan ketepatan bahasa dalam kaitannya dengan konteks dan isi.

Singkatnya, dari pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa menulis adalah kegiatan mengarahkan peserta didik agar dapat terampil dalam menyusun atau memakai bahasa yang sesuai konteks dan isinya dengan baik secara tertulis.

Surya (2015:214) lebih jauh menyatakan bahwa menulis bukan saja kegiatan sederhana atau biasa, melainkan merupakan kegiatan akademis yang bersifat kognitif.

Menulis merupakan pasangan yang saling melengkapi dengan membaca karena keduanya merupakan sumber perkembangan kognitif. Menulis merupakan kecakapan kognitif karena mendukung proses mengungkapkan gagasan yang bersumber dari perkembangan informasi dan perbendaharaan pengetahuan yang ada dalam memori, baik jangka panjang maupun memori kerja (Fajar, 2017). Menulis memiliki makna tidak hanya mengungkapkan gagasan melalui tulisan, tetapi merupakan satu aktifitas yang memiliki otonomi penulis.

Menulis merupakan salah satu dari keempat keterampilan berbahasa yang bertujuan untuk merefleksikan bahasa lisan mengenai pendapat, perasaan atau apa yang telah dibaca secara sederhana. Kegiatan

menulis merupakan refleksi dari kegiatan berbicara, ungkapan perasaan, ungkapan secara tertulis dari apa yang telah dibaca dan merupakan bagian integral dari pengajaran keterampilan berbahasa dimana dalam prakteknya pengajaran menulis ini diharapkan dapat dipadukan dengan pengajaran ketiga keterampilan bahasa lainnya seperti menyimak, berbicara dan membaca.

McCrimmon (1990:2) menyatakan bahwa: Menulis merupakan kegiatan menggali pikiran dan perasaan mengenai suatu subjek, memilih hal-hal yang akan ditulis, menentukan cara menuliskannya sehingga pembaca dapat memahaminya dengan mudah dan jelas.

Pada dasarnya aktivitas menulis bukan hanya berupa melahirkan pikiran atau perasaan, melainkan juga merupakan kegiatan pengungkapan ide, pengetahuan, ilmu, dan pengalaman hidup seseorang secara tertulis atau dalam bahasa tulis. Penyampaiannya melalui bahasa tulis kepada pembaca harus dapat dipahami tepat seperti yang dimaksudkan oleh penulis. Oleh karena itu, menulis bukanlah kegiatan yang sederhana atau tidak perlu dipelajari. Melainkan menulis merupakan kegiatan yang sangat kompleks karena melibatkan cara berpikir yang teratur dan berbagai persyaratan yang berkaitan dengan teknik penulisan, antara lain adanya kesatuan gagasan, penggunaan kalimat yang jelas dan efektif, penyusunan alinea dengan baik, penerapan kaedah ejaan yang benar, serta penguasaan kosakata yang memadai.

3. Menulis Sebagai Keterampilan

Setiap keterampilan berhubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara yang beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya kita melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita

belajar membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara kita pelajari sebelum memasuki sekolah. Keempat keterampilan tersebut pada dasarnya merupakan suatu kesatuan, merupakan catur tunggal. (Anderson, et al., 1997) Selanjutnya setiap keterampilan itu erat pula berhubungan dengan proses-proses yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya. Semakin terampil seseorang berbahasa, semakin cerah dan jelas pula jalan pikirannya. Keterampilan hanya dapat diperoleh dan dikuasai dengan jalan praktek dan banyak latihan. Melatih keterampilan berbahasa berarti pula melatih keterampilan berpikir.

Tarigan (2008:3-4) menjelaskan bahwa: Menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis ini maka sang penulis haruslah terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa, dan kosa kata. Keterampilan menulis ini tidak akan datang secara otomatis, melainkan harus melalui latihan dan praktek yang banyak dan teratur.

Dalam kehidupan dewasa ini keterampilan menulis sangatlah dibutuhkan. Di era teknologi sekarang ini dimana banyak terdapat media jejaring sosial seperti Facebook, Tweeter, Instagram, dan sebagainya, dimana orang-orang berkomunikasi dan menuangkan apa yang mereka pikirkan lewat sebuah bahasa tulisan. Keterampilan menulis ini menjadi ciri yang sangat penting dari seseorang ataupun suatu bangsa yang terpelajar atau terdidik (well educated). Seperti yang diungkapkan oleh Morsey dalam Tarigan (2008:4) menyatakan bahwa:

Menulis dipergunakan, melaporkan/memberitahukan, dan mempengaruhi; dan maksud serta tujuan tertentu seperti itu

hanya dapat dicapai dengan baik oleh orang-orang yang dapat menyusun pikirannya dan mengutarakannya dengan jelas, kejelasan ini bergantung pada pikiran, organisasi, pemakaian kata-kata, dan struktur kalimat.

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang. Orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Gambar dan lukisan mungkin dapat menyampaikan makna-makna, tetapi tidak menggambarkan kesatuan bahasa. Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Hal ini merupakan perbedaan utama antara lukisan dan tulisan, antara melukis dan menulis. Melukis gambar bukanlah menulis.

Penulis yang ulung adalah penulis yang dapat memanfaatkan situasi dengan tepat. Situasi yang harus diperhatikan dan dimanfaatkan itu adalah: 1). maksud dan tujuan sang penulis, 2). pembaca atau pemirsa, 3). waktu atau kesempatan.

C. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif karena didasari untuk pengujian hipotesis penelitian. Penelitian bersifat mengonfirmasi anatara teori dengan kenyataan yang ada dengan mendasarkan pada data ilmiah dalam bentuk angka atau numerik. Penelitian kuantitatif ini menggunakan pola pikir deduktif yang mempelajari sebuah objek dengan menggunakan konsep-konsep yang lebih khusus atau terperinci. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan terhadap tingkah laku populasi tertentu atau menguji hipotesis tentang ada

atau tidaknya pengaruh perlakuan itu bila dibandingkan dengan tindakan lain.(Darmawan, 2014:135).

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan desain penelitian yang disebut dengan penelitian eksperimen kuasi. Bentuk metode eksperimen yang digunakan adalah Quasi eksperimental design, yaitu suatu metode penelitian untuk melihat suatu hasil. Dalam hal ini hasil keterampilan menulis English Simple Sentence. Penggunaan desain ini mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian karena adanya pemilihan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan tujuan tertentu dan disesuaikan dengan kondisi lingkungan penelitian.

Quasi experimental design digunakan karena pada kenyataannya sulit mendapatkan kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Mengingat peneliti tidak mungkin mengubah setting kelas yang sudah ada sebelumnya, maka peneliti dapat menentukan subjek penelitian di mana saja selama masuk ke dalam kelompok-kelompok eksperimen sehingga setiap kelas dapat dilakukan pretest dan posttest.

Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di STKIP Garut yang beralamatkan di Jalan Pahlawan No. 32 Kecamatan Tarogong Kabupaten Garut pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris pada tahun akademik 2015/2016.

Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi didefinisikan sebagai keseluruhan subjek atau objek yang menjadi sasaran penelitian yang mempunyai karakteristik tertentu (Sundayana, 2014: 15). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah populasi subjek yang merupakan semua mahasiswa tingkat satu pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP

Garut tahun akademik 2015/2016 yang berjumlah 75 orang..

Sampel Penelitian

Dalam pengambilan sampel, kita harus dapat memilih anggota populasi yang dapat mewakili keseluruhan karakteristik dari populasinya dan dengan jumlah sampel yang representative. Sampel dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa tingkat satu yang mempelajari mata kuliah Basic Writing, sebanyak 50 orang mahasiswa tahun akademik 2015-2016. Sampel tersebut dibagi ke dalam dua kelas, satu kelas diposisikan sebagai kelas eksperimen yang dalam proses belajarnya menggunakan multimedia interaktif dan satu kelas lagi diposisikan sebagai kelas kontrol yang dalam proses belajarnya menggunakan media pembelajaran konvensional.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a) Tes tulis berupa uraian
- b) Lembar observasi
- c) Lembar kerja mahasiswa

D. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran Umum Keterampilan Menulis Mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Garut

Seperti yang telah dipaparkan pada pembahasan di Bab Dua mengenai mata kuliah Basic Writing bahwa mata kuliah ini merupakan mata kuliah menulis dasar pertama bagi mahasiswa tingkat satu pada Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris STKIP Garut. Basic Writing ini juga bersifat berjenjang dan menjadi prasyarat bagi mata kuliah Menulis berikutnya.

Untuk dapat mengukur bagaimana gambaran umum dari keterampilan menulis mahasiswa peneliti menggunakan instrumen

berupa observasi. Observasi juga digunakan untuk mengkaji kesiapan dan kemampuan peneliti, yang sekaligus menjadi pendidik serta pembimbing dalam mata kuliah Basic Writing. Selain observasi juga terdapat instrumen berupa lembar kerja mahasiswa yang dijadikan alat ukur untuk mengetahui keterampilan menulis mahasiswa. Lembar kerja mahasiswa merupakan hasil tugas atau Project-Based dari Menulis English Simple Sentence yang diberikan peneliti kepada mahasiswa di akhir setiap pertemuan atau tatap muka.

Dari sudut pandang peneliti sebagai pembimbing dari mata kuliah ini sejak tahun 2010, peneliti berasumsi bahwa kemampuan atau keterampilan menulis mahasiswa khususnya bagi mahasiswa tingkat satu sangat beragam. Namun secara umum masih dapat dikatakan rendah. Hal ini dikarenakan beberapa hal, baik berupa faktor interen maupun eksteren. Beberapa faktor interen berasal dari dalam diri mahasiswa itu sendiri, seperti.

1. Asumsi menulis khususnya dalam bahasa Inggris adalah sulit. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian mahasiswa selama mengikuti mata kuliah ini. Bahkan terdapat beberapa mahasiswa yang harus mengulang kembali mata kuliah ini. Selain kurangnya perhatian mahasiswa hal ini juga terlihat dari kurangnya keterampilan penguasaan kosakata dan grammar bahasa Inggris. Ini terbukti dengan masih banyak mahasiswa tingkat satu yang menulis dengan menggunakan bahasa Indonesia terlebih dahulu kemudian ditranslate ke dalam bahasa Inggris. Meskipun tidak salah namun hal ini cukup mengganggu tujuan yang diharapkan dari mata kuliah ini. Karena sejatinya mahasiswa harus dapat langsung melatih dirinya untuk dapat menulis dalam bahasa Inggris sebagai *source language* bukan *target language*. Karena untuk *translation* atau menerjemahkan

terdapat mata kuliah tersendiri yang membahasnya.

2. Kurangnya minat baca. Membaca adalah salah satu kegiatan yang berkontribusi langsung terhadap kegiatan menulis. Banyak mahasiswa yang kekurangan ide atau *lack of knowledge* untuk menuangkan bahan tulisan mereka ketika diberikan tema-tema tertentu oleh peneliti. Hal ini juga bisa menjadi alasan mengapa mereka juga kekurangan kosakata untuk menulis.
3. Ketidaktahuan tentang teknik menulis. Banyak mahasiswa yang beranggapan bahwa menulis itu praktis dan instan. Banyak dari mereka yang malas untuk mengedit atau merevisi ulang sebelum benar-benar hasil tulisan mereka sampai pada peneliti atau pembaca lainnya.

Adapun beberapa faktor eksteren meliputi seperti.

1. Fasilitas atau media belajar. Belum lengkapnya sarana atau fasilitas belajar menjadi hambatan dalam belajar menulis English Simple Sentence. Hal ini dapat dilihat dari belum semua ruangan memiliki fasilitas yang sama seperti ketersediaan proyektor. Hal ini juga penting bagi peneliti karena untuk memudahkan dalam penyampaian serta untuk memperkaya khasanah wawasan mahasiswa dalam menulis yakni dengan memberikan sampel atau contoh-contoh tulisan serta tahapan proses dalam menulis dengan menggunakan media presentasi. (Darmawan, D, 2012:56). Selama ini, media yang ada dirasakan belum maksimal karena terkendala waktu dan efektivitas.
2. Kurangnya referensi dalam menulis. Proses pembelajaran di kelas dalam mata kuliah Menulis ini menuntut mahasiswa untuk berlatih dan menghasilkan sebuah tulisan pada setiap pertemuan tatap muka di kelas. Tidak selalu bersifat teoretis (*theoretical*) tetapi praktek langsung untuk melatih keterampilan menulis

mahasiswa. Peneliti masih terkendala dalam memberikan sumber rujukan bagi mahasiswa terlebih referensi asing untuk digunakan dalam mata kuliah ini.

3. Latar belakang mahasiswa yang beragam. Latar belakang pendidikan, sosial dan budaya juga secara tidak langsung mempengaruhi dalam kegiatan proses belajar menulis ini.

Hal-hal di atas merupakan beberapa hasil temuan peneliti berdasarkan observasi dan pengalaman mengajar selama lima tahun khususnya untuk mata kuliah Basic Writing ini. Oleh karena itu pulalah, peneliti merasakan perlu dan pentingnya untuk meneliti serta mengembangkan penelitian ini. Berbagai upaya tentunya telah diupayakan untuk keberhasilan proses pembelajaran. Pemanfaatan berbagai media baik multimedia maupun media konvensional telah digunakan dalam proses pembelajaran dalam mata kuliah ini. Selain itu, upaya dari diri peneliti pun telah dilakukan lewat metode pembelajaran yang beragam, dari direct method sampai group work juga lewat diskusi teman sejawat.

2. Peningkatan Hasil Menulis dengan Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan kriteria pengujiannya jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed) lebih kecil dari α , maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Mengingat dalam pengujian ini nilai Asymp.Sig.(2-Tailed)=0,000 lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa : "Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis English Simple Sentence pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut". Dengan demikian pula, dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan menulis English Simple Sentence pada mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran

interaktif. Hal ini dapat terlihat dari hasil antara sebelum dengan sesudah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif.

Nilai perolehan pretest pada mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif menunjukkan bahwa mahasiswa yang mengalami peningkatan kategori sedang pada kelas eksperimen sebesar 88 %, yakni sebanyak 19 orang. Sementara itu, yang mengalami peningkatan dengan kategori tinggi sebesar 12 %, yakni sebanyak 6 orang. Tidak ada yang mengalami kenaikan dengan kategori rendah.

Hal tersebut menunjukkan kesesuaian antara teori dan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia pembelajaran mempunyai peranan yang signifikan dan berfungsi sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat memberikan dampak ataupun pengaruh yang positif terhadap peningkatan hasil keterampilan menulis English Simple Sentence mahasiswa.

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Namun, secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang dirinci oleh Kemp dan Dayton (1985) dalam Noor (2010:12) seperti berikut: a). penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, b). proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, c). proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, d). efisiensi dalam waktu dan tenaga, e). meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, f). media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, g). media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, h). merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari pendapat diatas menunjukkan bahwa sebuah media pembelajaran dapat berperan untuk memungkinkan proses pembelajaran dapat terjadi kapanpun dan dimanapun dan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Temuan ini telah menerjemahkan secara nyata dari temuan penelitian Darmawan D *et al.*, (2017) tentang *Web Based Electronic Learning Sstem (WELS)*, yang menjelaskan bahwa For students, with the presence of elearning activities, allow the growing flexibility of the higher learning activities, i.e., students not only able to access learning materials when in class but can also do so repeatedly according to their needs by downloading it via the internet.

Terutama pada mahasiswa yang dituntut dapat belajar secara mandiri dan harus memiliki kecakapan untuk menganalisa dan memahami suatu konsep bukan hanya sekedar menghafal atau mengingat saja. Mengingat bahwa menulis dalam bahasa inggris dalam hal ini adalah kemampuan untuk menulis English simple sentence merupakan suatu keterampilan yang harus senantiasa dilatih dan dipraktekkan.

3. Peningkatan Hasil Menulis dengan Tidak Menggunakan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Dengan nilai ASymp.Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, dengan kriteria pengujian hipotesisnya adalah jika nilai Asymp.Sig. (2-Tailed) lebih kecil dari α , maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Mengingat dalam pengujian ini nilai Asymp.Sig.(2-Tailed) lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ maka H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa : "Pembelajaran dengan menggunakan media konvensional dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam menulis English Simple Sentence pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut".

Dari hasil rekapitulasi nilai pada kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif atau konvensional diperoleh hasil mahasiswa yang mengalami peningkatan kategori rendah sebesar 90 %, yakni sebanyak 20 orang. Sementara itu, yang mengalami peningkatan dengan kategori sedang sebesar 8 %, yakni sebanyak 4 orang dan kategori tetap 2% sebanyak 1 orang. Tidak ada yang mengalami kenaikan peningkatan dengan kategori tinggi. Secara umum peningkatan keterampilan menulis pada mahasiswa yang tidak menggunakan multimedia ini dapat disimpulkan rendah dengan perolehan nilai gain sebesar 0,16. Temuan ini dapat menjawab apa yang dijelaskan oleh Darmawan, D (2012: 35) tentang Kekuatan Biocommunication dalam mendukung akselerasi belajar siswa yang dipengaruhi oleh kondisi melihat, merasakan, memahami dan kecendeurngan bertindak".

Dalam suatu proses pembelajaran, terdapat dua unsur yang sangat penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua unsur ini saling berkaitan satu sama lain. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan mahasiswa kuasai setelah pengajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik mahasiswa. Temuan ini dapat menjadi pembuktian dari yang dikemukakan oleh Darmawan, D *et al.*, (2017) yang menjelaskan bahwa " Similar condition is also found when the students perform the learning activity of restating moving text that they have understood. This phenomenon is reflected in the beta wave activity of 15-16 Hz in receiving

and transforming information in all specific parts of the left-brain and the right-brain. Jadi pembelajaran harus berisi teks materi yang memberikan pemahaman nyata sesuai dengan kecepatan otaknya bekerja.

Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka peneliti membuat beberapa kesimpulan sebagai berikut ini.

1. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis English Simple Sentence pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut. Merujuk pada perolehan nilai gain yang signifikan dengan kategori sedang.
2. Pembelajaran dengan tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterampilan menulis English Simple Sentence pada mata kuliah Basic Writing di STKIP Garut. Merujuk pada perolehan nilai gain yang cukup signifikan dengan kategori rendah.
3. Terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis English Simple Sentence antara mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan mahasiswa yang tidak menggunakan multimedia pembelajaran interaktif. Hasil ini ditunjukkan dengan nilai A.Sig. (2-tailed) yang lebih kecil dari nilai α .
4. Perbedaan peningkatan keterampilan menulis ini menunjukkan bahwa hasil belajar mahasiswa yang menggunakan multimedia pembelajaran interaktif lebih

baik daripada mahasiswa yang tidak menggunakan multimedia

Saran

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti mempunyai beberapa saran sebagai berikut ini. pembelajaran interaktif.

1. Peneliti merekomendasikan perlu dilakukan penelitian lebih lanjut, untuk melihat keefektifan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif pada jenjang pendidikan dan mata kuliah yang berbeda. Selain itu, pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penggunaan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan dalam kawasan lainnya, seperti listening, speaking, reading atau yang lainnya, baik dalam kawasan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
2. Penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sangat membantu dosen dalam menjelaskan materi kepada mahasiswa. Oleh karena itu, dosen diharapkan lebih kreatif dan aktif dalam pelaksanaan pembelajaran yang meliputi perencanaan, pembuatan desain pembelajaran, media yang digunakan.

F. REFERENSI

- Altenberg, E.P dan Vago, R.M. (2010). *English Grammar Understanding the Basics*. Newyork: Cambridge University Press.
- Anderson, M. dan Kathy, A. (1997). *Text types in English 1*. Australia: Macmillan Education Australia PTY Ltd.
- Arsyad, A. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : PT. Rosdakarya.

- Darmawan, D., Setiawati, L. (2015). Developing Integrated Management Information System in Research: A Study at the Institute for Research and Community Services of Universitas Pendidikan Indonesia. India: *International Journal of Applied Engineering Research*. ISSN 0973-4562 Volume 10, Number 16 (2015) pp 37206-37210.
- Darmawan, D., Ruyadi, Y., Abdu, W.J., Hufad, A., (2017). Efforts to Know the Rate at which Students Analyze and Synthesize Information in Science and Social Science Disciplines: A Multidisciplinary Bio-Communication Study, *OnLine Journal of Biological Sciences*, Volume 17, Number 3 (2017) pp 226-231.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Darmawan, D. (2012). *Biological Communication Through ICT Implementation: New Paradigm in Communication and Information Technology for Accelerated Learning*. Germany: Lambert Academic Publishing Germany.
- Darmawan, D., Kartawinata, H., Astorina, W. (2017). Development of Web-Based Electronic Learning System (WELS) in Improving the Effectiveness of the Study at Vocational High School "Dharma Nusantara. *Journal of Computer Science* 2018, 14 (4): 562.573. DOI: 10.3844/jcssp.2018. 562.573.
- Binanto. (2010). *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
- Bhatnager, G., Mehta, S dan Mitra, S. (Eds). (2002). *Introduction to Multimedia System*. California: Academic Press.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Rosda.
- Darmawan, D., Harahap, E. (2016). Communication Strategy For Enhancing Quality of Graduates Nonformal Education Through Computer Based Test (CBT) in West Java Indonesia, *International Journal of Applied Engineering Research*, Volume 11, Number 15 (2016) pp 8641-8645.
- Fajar, M.Y., Harahap, E., Sukarsih, I., Rohaeni, Onoy., Suhaedi, Didi., "Implementation of Lesson Study on Integral Calculus Course", *Proceeding The 8th International Conference on Lesson Study (ICLS) 2017*, pp. 400-407, Universitas Hamzanwadi, Lombok Nusa Tenggara Barat, Indonesia, 14-16 September 2017. ISBN: 978-602-98097-8-7.
- Darmawan, D. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D.. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

- Darmawan, D. (2015). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Heinich, R.; Molenda, M.; Russell, J. & Smaldino, S. (1999). *Instructional Media And Technologies For Learning* (6th ed.). USA: Merrill/Prentice Hall.
- McCrimmon, J.M. (1990). *Writing With a Purpose*. New Jersey: Houghton Mifflin Company.
- Nur'aini, I. L., Harahap, E., Badruzzaman, F.H., Darmawan, D. (2017). Pembelajaran Matematika Geometri Secara Realistis Dengan GeoGebra. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*. Vol. 16 No. 2 Desember 2017. pp. 88-94.
- Noor, M. (2010). *Media Pembelajaran Berbasis Teknologi*. Jakarta: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Bpfe-Yogyakarta.
- Siahaan, S. 2008. *The English Paragraph*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sundayana, R. (2014). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Surya, Mohammad. (2014). "Menjadi Guru di Abad 21". Makalah pada International Seminar on Teaching Excelence and Educational Innovation, Kualalumpur.
- Tarigan, Henry G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.