

CARA MUDAH MENYIAPKAN MATERI PEMBELAJARAN BERBASIS WEB DAN CD UNTUK BAHASA INDONESIA

Oleh,
Yusring Sanusi Baso
Universitas Hasanuddin Makasar

Abstrak

Revolusi Teknologi Komunikasi dan Informasi (TKI) telah merubah berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam revolusi dalam pendidikan. Revolusi pendidikan karena TKI 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. Cara belajar kita pun berubah yaitu belajar jarak jauh dengan waktu belajar bebas. Muncullah istilah e-learning, knowledge server dan knowledge based society.

Artikel ini membahas tentang cara simpel menyiapkan materi e-learning (web and cd based) bahasa Indonesia. Program yang dipilih untuk dielaborasi dan dimodifikasi adalah program Hot Potatoes yang dipublikasikan oleh Universitas Victoria dan Half-Baked Software. Materi bahasa Indonesia yang dimuat dalam program ini adalah kumpulan soal-soal pada Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB). Soal-soal tersebut akan berbentuk materi multimedia interaktif, khususnya berbasis web dan CD.

Modul yang dibahas dalam artikel ini di antaranya adalah input data (pertanyaan, jawaban, dll), konfigurasi output (modifikasi tampilan dan perwajahnya), serta teknik menampilkan pada website. Di samping itu, akan dibahas pula cara menyimpan materi tersebut dalam web dan cd.

Hasil akhir (output) atau materi output dari program ini adalah materi yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk latihan mandiri dan test. Ouputnya dalam bentuk file web dan CD.

Kata Kunci: *e-learning, Hot Potatoes, web, dan cd.*

I. PENDAHULUAN

Komputer Interaktif

Berbagai terminologi sering digunakan untuk mengungkapkan penggunaan komputer dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran bahasa. Masing-masing terminologi memiliki arti berbeda. Computer Assisted Learning (CAL) adalah terminologi umum untuk segala pembelajaran yang menggunakan komputer. Jenis penggunaan komputer dalam lingkup CAL (Brown, 2006) dapat dibagi atas tiga jenis, yaitu (1) komputer sebagai alat, misalnya word processor dan spreadsheet; (2) pembelajar mengajar atau memberi perintah kepada komputer dengan menggunakan sederetan perintah menggunakan bahasa pemrograman, misalnya LOGO; dan (3) komputer berfungsi sebagai alat yang memberi instruksi dan materi pelajaran (Baso, 2006). Jenis ketiga tersebut saat ini lebih populer dengan istilah Computer Based Instruction (CBI) atau Computer Assisted Instruction (CAI).

CBI umumnya terdiri atas empat komponen, yaitu *drill and practices*, *tutorial*, *games*, dan *modelling*. Saat ini, CBI diperkaya dengan hypertext, hypermedia, dan multimedia. Komponen *drill and practices* dalam CBI merupakan latihan dari materi yang telah diajarkan. Siswa, mahasiswa atau

pelajar diberi tugas lewat komputer. Tugas tersebut diambil secara acak dari materi yang diberikan sebelumnya. Program yang dirancang dengan baik bercirikan dapat memberikan umpan balik. Program jenis ini sedapat mungkin memberikan peluang kepada mahasiswa untuk berpindah dari level rendah sampai level lanjutan. Komponen *drill and practices* sebaiknya merupakan bentuk instruction yang memberi ruang bagi para pembelajar pemula yang mengalami masalah.

Komponen berikutnya adalah *tutorial* yang cenderung mengajarkan materi baru. Komponen ini biasanya memberikan informasi diikuti dengan pertanyaan kepada para pembelajar dengan maksud mengecek level pelajaran yang diperoleh selama tutorial berlangsung. Komponen ini seharusnya memonitoring kemajuan pembelajar untuk menentukan level pembelajar nantinya.

Sebenarnya, kemampuan komponen tutorial komputer yang digunakan pembelajaran bahasa sangat terbatas. Kemampuan ini terbatas dalam menilai skill yang diperoleh para pembelajar bahasa. Sebagai bahan perbandingan, di ruang kelas misalnya, seorang guru yang mengajukan pertanyaan kepada pelajar/pembelajar dapat menilai kadar kemampuan mereka. Para

pengajar tidak hanya mendengarkan jawaban, tetapi juga dapat menilai tingkat kecepatan menjawab, tingkat keragu ragaan, bahasa tubuh mahasiswa, dan semacamnya. Di sisi lain, komputer hanya mampu menanggapi jawaban yang diberikan lewat peran keyboard. Seorang guru bisa membenarkan jawaban yang salah hurufnya. Sedangkan komputer hanya mampu menanggapi segelintir jawaban yang mungkin dan sering tidak bisa menanggulangi jawaban yang agak salah; misalnya, jika jawaban yang diharapkan adalah *table* dan mahasiswa menginput *tabel*, maka komputer akan menolaknya. Hal ini akan mengakibatkan mahasiswa atau pembelajar frustrasi.

Terkait dengan hal ini, penelitian telah dilaksanakan untuk memproduksi Sistem Mengajar yang Cerdas dengan komputer untuk mengatasi masalah tersebut. Namun hal ini tergantung pada kecerdasan artifisial itu (AI) sendiri. Bahkan beberapa pakar CBI mengatakan bahwa arti sebenarnya AI selalu mustahil.

Pengajaran bahasa dengan yang menggunakan komponen komputer *game* membutuhkan kelompok. Pengajaran bahasa dengan model komponen komputer game ini seringkali sulit dibedakan dari *drill and practice* dan atau simulasi. Kemungkinan penggunaan keduanya, antara *game* dan *drill and practice*, dapat terjadi. Pada sisi

lain, antara game dan simulasi terkadang sulit dibedakan. Komputer game adalah gambaran imajinasi sedangkan simulasi merupakan model normal dari kenyataan yang sesungguhnya. Namun demikian, komputer game memerlukan tempat untuk dimainkan dalam pengajaran bahasa. Komputer game ini dimaksudkan untuk memberi motivasi para pembelajar. Fungsi lainnya adalah agar para pembelajar tidak bosan belajar bahasa secara monoton. Yang perlu diperhatikan adalah banyak pembelajar, khususnya laki-laki, menghabiskan banyak waktu dengan komputer game ini. Karenanya perlu dihindari agar komputer game dalam kelas tidak berubah menjadi komputer game yang biasa pembelajar dapatkan di playstation.

Komponen terakhir yang tercakup dalam program pengajaran bahasa berbasis komputer adalah *simulasi*. Simulasi komputer dalam pengajaran bahasa merupakan model dari kehidupan normal. Dengan simulasi komputer ini, kehidupan nyata dapat dimanipulasi. Alasannya pengajaran bahasa berbasis komputer simulasi adalah kehidupan nyata terkadang sangat mahal, sangat berbahaya, dan membutuhkan banyak waktu. Sebagai contoh, pelajar yang hendak mempelajari kereta api, tidak perlu ke pulau Jawa untuk melihat langsung. Namun, mereka

dapat melihat kereta api dan bagian-bagiannya dalam simulasi. Komponen simulasi komputer ini sangat efisien dalam pengajaran bahasa dalam kelas.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka pengajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan komputer interkatif sebaiknya mengandung empat hal seperti yang terdapat dalam CBI. Saat ini, program *Hot Potatoes* dianggap dapat mewakili program komputer pengajaran bahasa dengan empat komponen yang dimaksud.

II. PEMBAHASAN

Dalam presentasi ini, program *Hot Potatoes* akan dibahas dalam hubungannya dengan teknik membuat materi interaktif bahasa Indonesia.

Program Hot Potatoes untuk Pengajaran bahasa Indonesia

Program *Hot Potatoes* adalah software pengajaran bahasa yang terdiri atas enam program yang dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran bahasa interaktif berbasis web. Software ini dibuat oleh universitas Victoria di Canada. Software ini dapat digunakan secara bebas oleh institusi pendidikan. Program ini dapat diperoleh melalui homepage di <http://www.halfbakedsoftware.com>. Versi sekarang ialah Versi 6.

Keenam program yang terdapat dalam software ini, adalah:

1. JBC: Program untuk membuat materi latihan pilihan ganda (*multiple choice*)
2. JQUIZ: Program untuk menyusun materi latihan pilihan ganda dan *short answer*
3. JMIX: Program untuk membuat latihan menyusun kalimat
4. JCross: Program untuk menyusun materi dalam bentuk teka-teki silang
5. JMatch: Program untuk membuat latihan dengan model menjodohkan.
6. JCloze: Program untuk menyusun latihan dalam bentuk “esai ompong” (*fill in the blanks exercise*)

Penggunaan Program Hot Potatoes

Secara umum, keenam program yang terdapat dalam software ini memiliki format berikut:

1. Membuat dan menulis materi
2. Mendesain konfigurasi *output*
3. Menyimpan (save) *master*
4. Meng-*export file* atau menyimpan file dalam *web document* (html)

Cara membuat Soal Pilihan Ganda dengan Hot Potatoes

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JQuiz
3. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud
4. Dalam kotak pertanyaan, the question box, tulislah pertanyaan anda
5. Dalam kotak jawaban, *answer box*, tulislah jawaban yang mungkin secara berurutan dari A, B, C, D, dst serta berilah tanda silang jawaban yang paling benar dalam kotak yang disediakan.
6. Tulis pula feedback untuk setiap jawaban, baik yang benar atau pun yang salah. Feedback ini sangat berguna untuk mengarahkan pengguna mengenali jawaban, baik salah maupun yang benar. Feedback dapat berupa frase pendek, misalnya "Jawaban Anda Benar", atau "Maaf, Ulangi Lagi", dll.
7. Pertanyaan berikutnya dapat dibuat dengan meng-klik tanda panah ke atas yang terletak di sebelah kiri nomor pertanyaan.
8. Masukkan pertanyaan yang dikehendaki
9. Soal-soal yang telah dibuat dapat dikonfigurasi tampilannya dengan meng-klik menu "Option" kemudian memilih "Configure Output".

Pilihan ini akan menampilkan kotak dialog baru dengan beberapa pilihan, di antaranya:

- a. Titles/Instructions
Untuk meng-konfigurasi atau merubah bentuk dan jenis judul
 - b. Prompt/Feedback
Menyiapkan fasilitas feedback (tanggapan) yang akan ditampilkan
 - c. Buttons
Dapat digunakan untuk membuat hiperlink ke quiz berikutnya atau ke halaman lain dalam web
 - d. Appearance
Fasilitas ini disiapkan untuk merubah tampilan quiz, misalnya dengan merubah tampilan warna.
10. Simpan data atau file ini pada lokasi yang anda inginkan. Data tersebut dapat disimpan di hardisk PC/laptop anda atau pada external lainnya, misalnya flashdisk, CD, atau pun disket.
 11. Terakhir, data atau file tersebut dapat di export ke HTML atau dalam format web dengan cara meng-klik ikon *spider's web button* yang terletak pada salah tool bar. Hal ini menjadikan data atau file anda tersimpan dalam bentuk *web page* yang

dapat dilihat lewat browser (misalnya explorer, dll).

Short Answer Question

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JQuiz
3. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud
4. Dalam kotak pertanyaan, *the question box*, tulislah pertanyaan anda
5. Dalam kotak jawaban, *the answer box*, tulislah jawaban yang memiliki kemungkinan benar.
6. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
7. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*.

Jumbled Sentence Exercise

Program ini disiapkan sebagai latihan menyusun kalimat. Biasanya digunakan untuk membantu pemula yang sedang mempelajari suatu bahasa. Dalam hubungannya dengan bahasa Indonesia, pembelajar asing dapat dibantu dengan berbagai variasi susunan atau struktur kalimat bahasa Indonesia melalui program ini.

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JMix
3. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dimaksud

4. Dalam kotak kalimat, *the sentence box*, tulislah kalimat dengan tanda baca. Setiap kata dan tanda baca harus ditulis pada baris baru (*on a new line*)
5. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
6. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*.

Crosswords

1. Aktifkan program Hot Potatoes
2. Klik ikon JCross
3. Klik dalam *title box* dan tulis nama latihan yang dikehendaki.
4. Ada dua pilihan untuk memasukkan "kata/frase" ke dalam teka-teki silang, yaitu (a) kata/frase langsung diinput ke dalam kotak teka-teki silang atau (b) memanfaatkan menu '*Manage Grid*' dan memilih '*Automatically Grid Maker*'
5. Jika memilih (b) pada poin 4 tersebut, maka akan terbuka jendela baru. Masukkan kata-kata yang akan ditampilkan dalam teka-teki silang. Klik ukuran teka-teki silang yang anda inginkan lalu pilih tombol '*Make the Grid*'.
6. Pilih tombol '*Add Clues*'.

7. Pilih kata-kata yang akan diberi penjelasan (Clues) lalu beri tanda (tik).
 8. Ulangi masukkan setiap Clues.
 9. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
 10. Kirim (export) data/file yang telah selesai menjadi format web dengan meng-klik ikon *spider's web button* pada *toolbar*.
3. Pada kotak utama '*main box*' masukkan teks yang akan digunakan. Teks ini dapat diambil dari MS Word atau file lainnya. Dengan demikian anda dapat menghemat waktu.
 4. Blok (hitami/highlight) kata yang akan dijadikan '*lubang/ompong*' dalam teks lalu klik tombol '*Gab button*'. Setelah itu akan muncul jendela baru yang disiapkan untuk membuat penjelasan (clue) yang membantu pengguna menjawab kata yang disiapkan dalam bentuk '*lubang/ompong*' tersebut.
 5. Lanjutkan langkah keempat untuk kata-kata yang akan dijadikan '*ompong*'
 6. pilihan lain unruk membuat essai ompong (gab) adalah dengan mengklik tombol '*Auto-gab*'. Dengan demikian, komputer akan memblok atau memilih kata-kata dalam teks secara otomatis.
 7. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
 8. Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada *toolbar*.

8. Matching Exercises

1. Aktifkan program Hot Potatoes dan klik JMatch
2. Klik dalam kotak judul (title box) lalu tulis nama latihan anda
3. Pada kolom kiri, masukkan pertanyaan atau objek atau kalimat yang akan dijadikan patokan/jawaban
4. pada kolom sebelah kanan, masukan jawaban yang benar
5. Konfigurasi data/file ini seperti pada *multiple choice*.
6. Save file yang telah anda kerjakan. File ini dapat disimpan dalam bentuk format web dengan cara mengklik ikon web pada *toolbar*.

9. Fill in the Blank

1. Aktifkan program Hot Potatoes dan klik JCloze
2. Klik pada '*title box*' dan tuliskan nama latihan anda

9.

III. PENUTUP

Program Hot Potatoes tersebut dapat dimodifikasi bentuknya. Tergantung kapasitas pengguna melakukan elaborasi dan inovasi terhadap program ini. Disarankan kepada Bapak/Ibu yang berminat menggunakan program Hot Potatoes ini untuk mengunjungi website www.halfbakedsoftware.com. Dalam website ini telah disiapkan contoh-contoh latihan yang telah dibuat oleh dosen dan pengajar bahasa asing, khususnya bahasa Inggris. Penayangan berbagai model program Hot Potatoes ini

dimaksudkan agar para pengguna lain dapat melihat ide-ide yang mungkin dapat ditiru. Di antara contoh-contoh yang disiapkan berupa video, audio, gambar, dan berbagai latihan imajinatif dan interaktif lainnya.

Semoga paparan ini dapat menarik minat para dosen dan pengajar bahasa Indonesia atau bahasa asing lainnya. Semoga hasil karya interkatif dan imajinatif tersebut dapat menggugah generasi muda bangsa melayu dalam memajukan dan meningkatkan pemahaman bahasa Indonesia/Melayu.

REFERENSI

- Brown, Tony. 2006. *Multimedia in Education*. The University of New England Australia.
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. *Pemanfaatan Multimedia dalam pengajaran bahasa Arab*. Paper dalam seminar Nasional Bahasa Aran yang dilaksanakan oleh Politeknik Ujungpandang pada bula Juli 2006.
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. *Menggunakan Program Nero WaveEditor Untuk Membuat Materi Interkatif Istima' Bahasa Arab*. Jurnal Al-Araby, Vol 1 Juni 2006, Universitas Negeri Malang.
- Baso, Yusring Sanusi. 2005. *Teknik Dasar Penggunaan Multimedia dalam Pengajaran Bahasa Arab*. Jurnal Nady Al-Adab, Volume 1, Pebruari 2006. Jurusan Sastra Asia Barat Univ. Hasanuddin.