

**UJICOBA KELAYAKAN PROGRAM MULTIMEDIA UNTUK  
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MAHASISWA  
DALAM MENULIS PARAGRAF**

**FEASIBILITY TRIAL OF MULTIMEDIA-BASED CONTENT TO ENHANCE  
STUDENTS PARAGRAPH COMPOSING COMPETENCE**

**Sri Hapsari Wijayanti, Maria Triwarmiyati, dan Heru Prasadja**  
**Universitas Katolik Atma Jaya, Jakarta**  
**Jl. Jend. Sudirman No. 51 Jakarta, Telepon: 021-5703306**  
**sri.hapsari@atmajaya.ac.id**

*Diterima tanggal 13 Oktober 2015, dikembalikan untuk direvisi tanggal 17 Oktober 2015, disetujui tanggal 04 November 2015*

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan mengujicobakan kelayakan CD multimedia yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf” untuk mahasiswa perguruan tinggi. Ujicoba kelayakan ini mencakup pemahaman mengenai konsep paragraf, proses penulisan, dan kualitas desain multimedia. Responden penelitian ini adalah lima belas mahasiswa Fakultas Ekonomi, Unika Atma Jaya. Data dikumpulkan dengan cara observasi, pengisian kuesioner, dan diskusi kelompok berfokus (FGD). Data dianalisa secara deskriptif kualitatif. Dari ujicoba ini ditemukan bahwa setelah belajar dengan alat bantu multimedia, responden lebih memahami bagaimana menulis paragraf secara efektif. Namun demikian, mereka masih perlu berlatih menggunakan transisi pengait antarkalimat yang menghubungkan satu gagasan dengan gagasan berikutnya. Responden juga mendapat pengalaman baru dan menyenangkan sebagai teman sejawat di antara mereka yang dapat saling memberikan koreksi dan umpan balik. Dalam hal desain, ditemukan bahwa jenis huruf, warna teks, waktu perpindahan antarslide, serta musik pengiring dalam CD multimedia ini perlu direvisi.

**Kata kunci:** multimedia, paragraf, teman sejawat, koreksi, umpan balik

**Abstract:** This study aims to carry out a feasibility trial of multimedia-based learning content “Improving Paragraph Writing Competency” for university students. The feasibility includes the understanding on the concept of paragraph, writing process, and the multimedia design quality. Respondents of this study were fifteen students at Faculty of Economics, Atma Jaya Catholic University. The data were collected through observation, questionnaire, as well as focus group discussion, and they were analyzed by using qualitative descriptive method. This study found that after studying by multimedia-based learning content, respondents understood more on how to write effective paragraph. However, they still just need some exercises on how to use transition words to connect one idea in a sentence to another idea in the following sentence. The students also had a new and interesting experience in which they became peers and gave each other correction as well as feedback. Regarding to the design, the multimedia-based learning content still need some improvement in terms of letter type, text color, transition-slide timing, and background music.

**Keywords:** multimedia, paragraph, peers, correction, feedback

## PENDAHULUAN

Metode pembelajaran bahasa Indonesia di perguruan tinggi umumnya masih dilakukan secara konvensional. Hasil belajar pun belum memuaskan (Setiawati, 2007; Faisal, 2008; Agustinus dan Wijayanti, 2010; Basuki dan Djunaidi, 2010). Dalam penelitian sebelumnya, yang berbeda dengan penelitian ini, Wijayanti dkk. (2013) menemukan tingkat kesulitan pemelajar bahasa Indonesia yang meliputi aspek kebahasaan, aspek jenis karya ilmiah, aspek teknik penulisan acuan, dan aspek teknik reproduksi bacaan. Ditemukan pula bahwa alat bantu yang dikehendaki pemelajar bahasa Indonesia adalah multimedia, yakni kombinasi film/video dan teks (56%).

Penelitian ini merupakan tindak lanjut temuan Wijayanti dkk. (2013) yang berupa penciptaan multimedia untuk salah satu aspek kebahasaan, yaitu paragraf, khususnya paragraf ekspositoris. Paragraf ekspositoris merupakan salah satu jenis paragraf yang diajarkan dalam pembelajaran menulis di perguruan tinggi. Kemampuan menulis wacana pendek ini menjadi "landasan" bagi pemelajar untuk menulis wacana yang lebih panjang lagi, seperti esai dan artikel ilmiah. Pemilihan materi paragraf juga didasarkan pada beberapa pertimbangan. *Pertama*, materi tidak cepat berubah. Hal ini mengingat pembuatan multimedia membutuhkan waktu, biaya, dan tenaga. *Kedua*, materi dibutuhkan karena dinilai sulit oleh pemelajar. Kesulitan dapat diketahui dari hasil belajar yang belum memuaskan untuk materi tersebut, materi terlalu abstrak, rumit, atau materi belum dikenal pemelajar (Koesnandar, 2006).

Keunggulan dan keefektifan multimedia telah dimanfaatkan dalam bidang pendidikan di hampir semua jenjang. Multimedia merangsang pemelajar untuk lebih aktif sehingga kemampuan daya ingat mereka lebih lama. Di samping itu, multimedia dapat dimanfaatkan secara berulang-ulang oleh pemelajar kapan pun mereka membutuhkan. Hal itu terbukti dari penggunaan multimedia yang sangat menguntungkan karena daya ingat pemelajar mampu menyerap 50% dari apa yang dilihat dan didengar (Magnesen, 1983 dalam Asmani, 2010). Multimedia juga mendorong pemelajar untuk belajar mandiri, membantu pengajar

berinteraksi secara efektif dengan kelompok besar pemelajar, memberikan pengantar dan presentasi materi dengan lebih dinamis dan menarik, meningkatkan motivasi pemelajar, melatih pemelajar untuk memonitor diri sendiri tentang perkembangan belajarnya, memperkenalkan pendekatan *task-based* dalam belajar, memberi pengalaman nyata dan situasi belajar bahasa sesuai dengan konteks, dan memperkenalkan berbagai material visual, audio, dan cetak sesuai dengan gaya belajar dan kesukaan pemelajar (Mayora, 2006).

Dengan pertimbangan mengenai kebutuhan dan tingkat kesulitan pemelajar, dihasilkanlah perangkat lunak multimedia untuk pembelajaran paragraf ekspositoris berbahasa Indonesia. Multimedia yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Menulis Paragraf" tersebut dikemas dalam cakram padat (CD) dan dirancang untuk pembelajaran interaktif. Sebelum multimedia digunakan, dilakukan uji coba kelayakan kepada responden. Tulisan ini bertujuan mendeskripsikan apakah materi (konten) paragraf sudah cukup jelas dan lengkap; apakah teknik menulis berbantuan teman sejawat (*peer review* atau *peer feedback*) membantu responden menulis paragraf dengan lebih baik; dan apakah kualitas desain CD multimedia sudah cukup menarik dari segi tampilan ataupun keterbacaan. Diharapkan dengan adanya alat bantu multimedia ini, akan tercipta pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, tidak monoton, dan pemelajar makin terampil menulis paragraf.

## KAJIAN LITERATUR

Multimedia dilaporkan sangat membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajar. Pengajaran dengan multimedia mampu memberikan pemahaman yang lebih baik dan lebih lama, memberikan daya tarik, dan meningkatkan kemampuan pemelajar untuk berpikir kritis, bereksplorasi (Koesnandar, 2006). Dalam tulisan ini, multimedia yang dimaksud adalah multimedia interaktif, yaitu pemanfaatan komputer untuk merancang dan memadukan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan memadukan *link* dan *tool* sehingga pemakai dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan

berkomunikasi (Hoffsteter, 2001 dalam Rusman dkk., 2012).

Pembelajaran dengan alat bantu multimedia telah banyak digunakan di hampir semua jenjang pendidikan. Pada satuan pendidikan SD, multimedia berupa animasi, gambar, suara, dan film (selain teks) telah dimanfaatkan dalam pembelajaran sastra, puisi, dan membaca permulaan (Iswara, 2012). Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer juga telah dilakukan oleh Sriningsih (2008). Dalam tesisnya, Sriningsih menemukan bahwa multimedia yang berciri interaktif dan mencakup komponen teks, gambar, animasi, suara, dan video serta dilengkapi dengan lembar kerja efektif digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya aspek berbicara, pada siswa kelas V SD.

Untuk peerta didik SD usia 8-10 tahun, multimedia berbentuk permainan edukatif dipilih oleh Wijaya (2011). Dengan pembuatan permainan ini, proses penyampaian informasi lebih mudah ditangkap karena di dalam permainan ini terdapat perpaduan unsur penting dari multimedia, yaitu teks, video, suara, dan gambar sehingga semua panca indera diaktifkan. Permainan yang dirancangnya meliputi memilih kata, mencocokkan kata, mengeja kata, dan memilih jawaban berganda.

Selain itu, Mulyani telah mengembangkan model pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia di SMP dengan menggunakan media audio visual berbasis kearifan budaya lokal (<http://penelitian.lppm.upi.edu>). Media ini dimanfaatkan sebagai strategi untuk memikat hati dan mengimbangi kebiasaan pemelajar yang gemar menonton televisi. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan kemampuan menyimak, membaca, dan menulis bahasa Indonesia serta membentuk kepribadian yang positif pada siswa, antara lain mandiri, cinta tanah air, toleransi, disiplin, bertanya dalam bahasa Indonesia secara baik dan benar, serta berani menyumbangkan ide.

Dalam belajar bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL), multimedia dapat meningkatkan kemampuan kosakata dan tata bahasa seperti ditemukan Mayora (2006) terhadap responden siswa SMA di Caracas, Venezuela. Teknologi multimedia

membantu mengatasi kesulitan mengajar dalam kelas besar, waktu belajar yang singkat, dengan kemampuan belajar pemelajar yang beragam. Teknologi multimedia memiliki banyak manfaat, yaitu mendorong pemelajar belajar mandiri, membantu pengajar berinteraksi secara efektif dengan kelompok besar pemelajar, memberikan pengantar dan presentasi materi dengan lebih dinamis dan menarik, meningkatkan motivasi pemelajar, melatih pemelajar untuk memonitor diri sendiri tentang perkembangan belajarnya, memperkenalkan pendekatan *task-based* dalam belajar, memberi pengalaman tentang kehidupan nyata dan situasi belajar bahasa sesuai dengan konteks, dan memperkenalkan berbagai material visual, audio, dan cetak sesuai dengan gaya belajar dan kesukaan pemelajar (Mayora, 2006). Temuan yang sama dilaporkan pula oleh Setyorini dan Masulah (2015). Temuan tersebut menjelaskan bahwa multimedia interaktif terbukti memotivasi *self efficacy* siswa SMA Muhammadiyah di Surabaya untuk lebih memaknai proses pembelajaran dan menciptakan suasana belajar menjadi lebih interaktif. Selain itu, untuk pembelajaran menulis kreatif puisi di tingkat SMA, media video telah dikembangkan oleh Zaibaski dalam Hadi (2012).

Di tingkat perguruan tinggi, Hendarman (2006) membuktikan bahwa multimedia membantu meningkatkan hasil belajar dan efektifitas strategi pembelajaran karena perangkat lunak CAI (*computer assisted instruction*, yaitu pembelajaran berbantuan komputer) dengan multimedia mampu memadukan berbagai jenis media, gambar bergerak, bahkan mengolah berbagai informasi. Dengan penggunaan multimedia, peran pengajar bergeser dari sumber utama informasi menjadi pengelola pendidikan. Dengan CAI, belajar dapat dilakukan secara klasikal ataupun individual, baik di dalam maupun di luar kelas.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Responden penelitian ini adalah peserta perkuliahan bahasa Indonesia pada Semester Ganjil 2014/2015. Pemilihan responden dilakukan dengan menugaskan semua mahasiswa dari dua kelas yang penulis utama ampu untuk menulis paragraf. Hasil

tulisan dinilai dan diurutkan berdasarkan nilai terendah hingga tertinggi. Dari perolehan nilai terendah dan tertinggi, dipilih secara acak lima belas responden.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung dan meminta responden mengisi kuesioner berbentuk skala Likert, yang berisi butir-butir pertanyaan mengenai (a) konten paragraf, (b) pendapat responden tentang teknik belajar dengan teman sejawat, dan (c) pendapat responden tentang desain multimedia. Lima skala yang digunakan meliputi sangat setuju (1), setuju (2), netral (3), tidak setuju (4), dan sangat tidak setuju (5).

Di samping itu, untuk mengungkap pandangan responden secara lebih mendalam tentang multimedia paragraf untuk pembelajaran bahasa Indonesia yang dihasilkan penulis, dilakukan diskusi kelompok berfokus (FGD) terhadap delapan responden yang telah mengisi kuesioner. Hasil FGD kemudian ditranskripsikan secara *verbatim*. Adapun analisis data dilakukan dengan menghitung persentase frekuensi jawaban kuesioner. Transkripsi *verbatim* data FGD digunakan sebagai pendukung analisis.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran paragraf bahasa Indonesia dalam penelitian ini berbasis proses/tahapan: diawali dengan penulisan kerangka paragraf, penulisan sebuah paragraf, dan diakhiri dengan penulisan ulang paragraf setelah dilakukan editing. Pembuatan multimedia paragraf yang terkemas dalam cakram padat (CD) ini hanya mencakup tahap penulisan kerangka paragraf hingga penulisan paragraf. Secara garis besar, sistematika isi multimedia terdiri atas tiga bagian berikut.

### A. Pendahuluan

- judul,
- tujuan pembelajaran,
- indikator pembelajaran

### B. Isi (materi)

- pemutaran video "Profil Kewirausahaan",
- contoh model kerangka dan paragraf "Profil Kewirausahaan",
- materi *slide* paragraf: empat syarat paragraf, tiga struktur paragraf,

- (penugasan: paragraf dikoreksi antarteman/*peer review*)
- materi *slide* paragraf (lanjutan): metode pengembangan, rangkuman,
- pemutaran video "Industri Kreatif",
- latihan menulis kerangka paragraf dan paragraf "Industri Kreatif"

### C. Penutup (ucapan terima kasih)



Gbr. 1 Menu Utama Multimedia

Berikut dipaparkan berturut-turut hasil kuesioner dan FGD mengenai pemahaman responden tentang konsep paragraf, tanggapan atas teknik koreksi antar teman sejawat, dan desain multimedia.

## Pemahaman Responden tentang Paragraf

Multimedia telah teruji pada penelitian terdahulu akan keefektifannya dalam bidang pendidikan, tetapi tidak semua institusi pendidikan siap menggunakannya karena faktor ketidaksiapan sumber daya manusia atau kurangnya sarana dan prasarana. Dalam penelitian ini, sebanyak 60% responden mengakui baru kali pertama belajar tentang paragraf, khususnya dalam bahasa Indonesia, dengan menggunakan multimedia. Multimedia, menurut responden, pernah digunakan ketika belajar bahasa Inggris khususnya di jenjang pendidikan sebelumnya.

Dalam hal bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi paragraf, sebanyak 86.6% responden menyatakan mudah dipahami. Sebanyak 53.4% responden juga mengakui kemampuan menulis paragrafnya lebih baik setelah belajar melalui tayangan multimedia. Hal ini disebabkan karena

mereka lebih mudah mencerna dan mempraktikkan teknik penulisan paragraf yang sebenarnya, seperti komentar responden berikut ini.

Fasilitator : Merasa ada perubahan kemampuan menulis paragraf, ga?

J (laki-laki) : Ada Pak, soalnya berasa menulis paragrafnya menjadi lebih lancar, soalnya udah tahu empat syarat paragraf, jadi udah lebih gampanglah.

R (laki-laki) : Menjadi lebih mengerti, soalnya kan, ehh ini dulu kan kalo saya nulis engga ada kerangka, cuma berdasarkan ide sama pemikiran saya, sama pengetahuan saya, jadi saya harus tetap belajar tekniknya juga ternyata. Dari situ saya harus belajar juga.

Y (laki-laki) : Jadi, yang saya rasain menjadi lebih gampang, soalnya sebelumnya itu, dua paragraf pertama, sama kaya R, jadi kita nulis bebas kan, apa yang ada dipikiran kita, apa lagi untuk memasuki satu inti pokok, cuma setelah dijelasin ada struktur-strukturnya, jadi lebih gampang strukturnya, tulis strukturnya dulu, gagasan pokok, terus kalimat topiknya, mayor, kalimat mayor, minor jadi udah pada tahu.

D (perempuan): Jadi lebih mengerti, jadi kalo pertama cuma asal nulis aja kaya apa yang di pikiran, setelah pas belajar materi tuh jadi mengerti bikin paragraf itu harus gimana.

Dari percakapan dalam FGD di atas tampak bahwa pemelajar semula menulis paragraf tanpa aturan, tetapi kemudian mereka memahami bahwa paragraf sebenarnya mempunyai struktur yang ajeg dan mereka mengakui menjadi mengetahui dan mampu menulis paragraf yang benar.

Paragraf adalah wacana yang paling pendek. Seperti halnya wacana yang panjang, paragraf ditulis dengan menyusun kerangka paragraf lebih dahulu agar gagasan-gagasan penulis tertata dengan sistematis. Akan tetapi, hanya 13.3% responden mengakui memulai menulis paragraf dengan

membuat kerangka paragraf dan 46.7% menyatakan tidak menulis kerangka. Tidak mengawali menulis dengan kerangka menunjukkan bahwa responden belum terbiasa, kurang latihan, atau mau serba cepat menulis. Mereka memilih cara instan menulis tanpa perencanaan karena sudah terbiasa menuangkan langsung apa yang ada di pikiran mereka. Meskipun demikian, 66.7% responden setuju bahwa kerangka membantu mereka untuk menulis dengan lebih baik, tetapi cukup sulit membuatnya. Berikut pendapat responden tentang pembuatan kerangka paragraf.

AN (perempuan) : Jadi lebih gampang sih buat paragraf itu, kaya buat kerangkanya dulu, terus dari kerangka dijelasin ke paragrafnya gitu.

S (perempuan) : Kalo saya sih membantu ya, saya suka nulis cerpen. Kalo nulis cerpen itu kan beda banget kan sama yang kita pelajarin. Kalo paragraf itu kan kita harus bikin kerangkanya dulu, kalo kita sudah nentuin kerangkanya kita jadi tahu gimana, selanjutnya kita mau buat paragrafnya kaya gimana. Kalo cerpen tuh engga, yang penting kita tahu tema yang mau kita ambil, terus genrenya apa, terus kita tinggal cerita. Kalo misalnya kaya yang tadi itu, awalnya kan saya gak tahu apa-apa. Tapi setelah belajar yang tadi saya lebih tahu harus melakukan apa dulu.

Sebuah paragraf mengandung sebuah pokok pikiran. Sebanyak 71.4% menyatakan mengetahui istilah gagasan pokok. Namun, setelah ditelusuri lebih jauh, 66.7% responden secara tepat menyatakan gagasan pokok berbeda dengan kalimat topik. Hal itu menunjukkan bahwa sebagian besar responden sudah dapat membedakan antara gagasan pokok dan kalimat topik.

Salah satu syarat kalimat topik adalah berbentuk kalimat. Meskipun jelas persyaratan tersebut, masih ditemukan responden yang belum memahami perbedaan kalimat topik dan kalimat (13.3%) responden, sedangkan 66.6% sudah memahami

perbedaan tersebut. Akan tetapi, hanya 26.7% responden yang mengakui biasa menulis dengan kalimat topik.

Masalah koherensi (keterpautan) antarkalimat merupakan kesulitan tersendiri bagi responden. Sebanyak 20% responden belum mampu menjalin kalimat demi kalimat dengan baik, sisanya 40% ragu-ragu, dan 40% lagi mengakui sudah mampu. Salah satu peranti untuk merangkai kalimat agar berhubungan adalah pemakaian kata transisi. Jenis kata-kata transisi sudah diketahui oleh lebih dari separuh responden (53.3%) responden, sedangkan 13.3% belum mengetahuinya. Data tersebut menjelaskan bahwa meskipun mengetahui jenis kata-kata transisi sebagai penghubung antarkalimat di dalam paragraf, responden belum menguasainya dengan baik sehingga sulit mengaplikasikannya ketika menulis.

### **Proses Menulis dengan Teman Sejawat**

Multimedia paragraf bahasa Indonesia dirancang untuk membantu proses belajar-mengajar di kelas agar tidak terpacu pada metode tutorial. Makin bervariasi metode yang digunakan dalam pembelajaran, makin dinamis pula suasana belajarnya karena bahasa Indonesia bukan merupakan pelajaran yang baru (sudah pernah diberikan di jenjang sebelumnya). Perlu kreatifitas pengajar untuk menciptakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Belajar menulis paragraf dengan multimedia ini diawali dengan menulis paragraf eksposisi berdasarkan video "Tiga Profil Kewirausahaan". Penayangan video tersebut hanya sebagai salah satu stimulus untuk menulis kadang kala dibutuhkan rangsangan dari luar, seperti ide yang tiba-tiba muncul, berita yang didengar, kejadian yang dialami atau dilihat. Setelah menulis sebuah paragraf, barulah penayangan multimedia menyetengahkan teori paragraf, dari syarat, struktur, hingga metode pengembangan paragraf. Di sela-sela penjelasan teori, responden diinstruksikan melalui tayangan multimedia untuk mengoreksi paragraf tulisan teman sejawat. Sebanyak 73.4% responden mengakui kekurangan waktu untuk menulis, sehingga tema kurang dikembangkan.

Fasilitator : Tadi sebenarnya ada kekurangannya?  
Coba apa kekurangannya?

S (laki-laki) : Kesempatan waktu menulis sangat cepat.

Kegiatan menulis sangat erat kaitannya dengan kegiatan membaca dan pengalaman (baik pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain). Terkait dengan dunia ekonomi, dalam CD multimedia ditayangkan video tentang tema kewirausahaan dan industri kreatif. Tema yang pertama bukan tema yang asing bagi responden sehingga mereka tidak mengalami kesulitan dalam menulis. Kemudahan responden menulis tema kewirausahaan juga didukung oleh stimulus tayangan video "Tiga Profil Wirausaha" yang dekat dengan kehidupan kampus karena ketiga profil yang ditayangkan adalah orang-orang yang sukses berwirausaha sejak merintis usaha di bangku kuliah. Akan tetapi, tema yang kedua, yaitu industri kreatif, meskipun akhir-akhir ini gencar dibicarakan sebagai program pemerintah, agaknya tema industri kreatif ini belum dekat atau familiar bagi responden yang notabene adalah mahasiswa baru lulus SMA. Akibatnya, responden mengalami hambatan dalam menulis paragraf bertema industri kreatif kendatipun ide dan imajinasinya telah dibangkitkan melalui tayangan film "apa itu industri kreatif".

Pengalaman belajar dengan multimedia diungkap oleh 86.7% responden sebagai pengalaman yang menyenangkan. Temuan tersebut senada dengan Mayora (2006) yang menyatakan bahwa belajar dengan multimedia membuat pemelajar lebih fokus dan bersemangat belajar, lebih komunikatif, dan tidak membosankan. Berikut temuan dalam penelitian ini.

Y (laki-laki) : Kesannya jadi lebih fokus, gak berisik terus pake medianya juga ada video, musik, jadi tuh kita, jadi ada hiburannya. Kalo biasanya satu setengah jam ato dua setengah jam kan bosan kan dengerin dosennya saja terus, tapi kalo ditambahin dengan video kan jadi lebih semangat gak bosan.

R (laki-laki) : Kalo saya, pembelajaran menggunakan multimedia lebih

komunikatif karena, artinya mahasiswa bukan hanya mendengarkan dosen menjelaskan, tetapi mahasiswa juga wajib menerapkan yang telah diajarkan oleh dosen...

M (perempuan): Ya kita jadi lebih mau belajar, karena ada gambar-gambar itu lebih menarik, dibanding mendengarkan dosen satu setengah jam, dua setengah jam itu kaya bikin ngantuk juga. Jadi kalo kayak gitu lebih menarik.

M (perempuan): Jadi, dengan adanya multimedia jadi lebih menarik dan lebih fokus mendengarkannya.

S (perempuan) : Jadi gak bosan juga, jadi kalo dosennya terus yang ngomong kan bosan. Dengan adanya video, kita jadi lebih fokus.

Ketika belajar, responden menjalani proses menulis-menonton-mengoreksi tulisan antarteman-menonton-mengoreksi-merevisi-dan seterusnya hingga materi persyaratan paragraf, struktur paragraf, dan metode pengembangan paragraf tuntas diberikan.

Dalam proses koreksi antarteman (*peer review*), responden saling memberikan umpan balik dan mengoreksi tulisan teman yang duduk di sampingnya, kemudian mengembalikan ke penulisnya untuk direvisi. Koreksi atau umpan balik bukan hanya menyangkut teknik menulis paragraf yang baru mereka pelajari, melainkan juga aspek kebahasaan, seperti pemilihan kata, pemakaian ejaan dan tanda baca, serta penulisan kalimat yang efektif.

Ketika ditanyakan apakah teknik koreksi teman sejawat ini menarik bagi responden, 83.3% responden menjawab menyukainya. Pengalaman belajar dengan bantuan teman sejawat seperti itu baru pertama kali dialami oleh 86.7% responden. Jawaban responden yang positif tersebut senada dengan temuan Miao, Badger, dan Zhen (2006). Koreksi teman sejawat juga mengajarkan sikap kritis terhadap tulisan orang lain, sangat membantu, dan menyenangkan (Yohan, 2007; Murtono, 2009; Puteri, 2009), menguntungkan dari segi sosial dan psikologis (Wijayanti, 2012). Selain itu, koreksi teman sejawat

membuka kesempatan bernegosiasi untuk saling memahami tulisan, mengembangkan kemampuan kritis untuk membaca tulisan orang lain sehingga mengetahui kelemahan dan kekurangan tulisan sendiri (Miao, Badger, dan Zhen, 2006).

Akan tetapi, meskipun mengaku senang, 73.3% responden berterus terang bingung mengenai apa yang harus dikoreksi karena mereka menyadari bahwa setiap orang memiliki kemampuan menulis yang berbeda-beda. Mereka hanya memberikan masukan sebatas apa yang mereka pahami. Sebanyak 80% responden mengaku yakin bahwa koreksi teman sejawat membantu tulisannya menjadi lebih baik, 13.3% menyatakan netral, tetapi 6.7% menyatakan tidak yakin tulisannya menjadi lebih baik.

### Kualitas Desain Multimedia

Dalam mendesain multimedia, dikenal konsep VISUALS, yaitu *visible* (mudah dilihat), *interesting* (menarik), *simple* (sederhana), *useful* (bermanfaat), *accurate* (kebenaran materi), *legitimate* (sah, masuk akal), dan *structure* (terstruktur) (Warsita, 2008). Sesuai dengan konsep itulah, multimedia paragraf ini dirancang. Untuk menggali sejauh mana pemahaman responden mengenai multimedia, kepada responden ditanyakan terlebih dahulu pengertian multimedia.

D (laki-laki) : Multimedia itu seperti LCD, kaya menandakan, video, *power point*, presentasi

Fasilitator : Multimedia apa saja yang kalian lihat?

M (perempuan): *Power point*, video, musik.

Fasilitator : Musik? Seperti *speaker*, itu alatnya? Ada lagi?

D (laki-laki) : Sama teknologi dan informasi.

Fasilitator : Contohnya, yang kita pakai apanya?

D (laki-laki) : Kita memakai penggunaan komputer.

Jawaban responden di atas cukup sederhana bahwa multimedia adalah sarana teknologi dan komunikasi yang menggunakan lebih dari satu jenis media belajar, dalam hal ini penggabungan video, *slide power point*, musik, gambar, dan animasi.

Seperti pada penelitian sebelumnya yang hasilnya menyatakan bahwa multimedia mampu memberikan pemahaman yang lebih baik dan lebih lama serta

menarik (Koesnandar, 2006), 86.6% responden dalam penelitian ini juga menyatakan demikian. Desain atau tampilan multimedia dinilai sudah menarik oleh 80% responden; paduan warna yang digunakan juga dinilai sudah cukup serasi oleh 73.3% responden.

Fasilitator : ... bagaimana tanggapannya?

M (perempuan) : Menarik.

M (perempuan) : Menarik, soalnya *full color*

Fasilitator : *Full color*, kalo hitam putih engga?

M (perempuan) : Engga, terus banyak suara-suaranya, ada lagu-lagunya, terus dijelasinnya juga sambil ngomong, videonya.

R (laki-laki) : Ada audionya dari presentasi.

R (laki-laki) : Lagunya enak.

Fasilitator : Lagunya enak.

R (laki-laki) : Audio visualnya bagus.

Kendati demikian, dalam paragraf, teks yang berwarna merah, yang merupakan penunjuk tuturan narator, dinilai tidak sedap dipandang mata dan tidak terbaca. Sangat kontras dengan warna hitam yang mendominasi teks.

Di samping itu, dalam penayangannya, multimedia paragraf diiringi oleh musik instrumental yang bernada energik. Kehadiran musik seperti ini dikomentari 67.7% responden membuatnya lebih bersemangat dan bergairah. Namun, masih terdengar monoton.

R (laki-laki) : Musiknya Pak, jadi dari awal sampe akhir musiknya sama terus, jadi paling bisa dibedain, dari kita awal masuk ampe keluar kan musiknyanya cuman satu jenis. Bisa dua, tiga jenis supaya tidak bosan kan?

Sistematika penyajian materi paragraf diakui telah terorganisasi dengan teratur oleh 93.3% responden. Tambahan pula, waktu pemutaran multimedia dinilai cukup oleh 86.7% responden. Penilaian responden terhadap desain multimedia ini umumnya positif, termasuk terhadap tema video tentang kewirausahaan dan industri kreatif. Tayangan video yang menjadi stimulus bagi pemelajar untuk mendapatkan ide menulis tersebut dianggap tepat dan relevan dengan

materi yang hendak disampaikan. Ini diakui oleh 86.6% responden.

D (laki-laki) : Videonya bagus

Fasilitator : Yang mana?

D (laki-laki) : Video dua-duanya jelas gitu, nggak beratlah, soalnya kita jadi gampang mengerti isi filmnya.

S(perempuan):Videonya nyambung dengan topik pembahasan.

Kualitas kecepatan perpindahan antar-*slide* dinilai terlalu cepat (6,7%), sudah cukup (26.7%), tetapi masih ada yang menjawab ragu-ragu (53.3%). Karena jawaban ragu-ragu cukup menonjol, perlu kiranya ditinjau kembali untuk menyesuaikan irama peralihan antar-*slide*. Selain itu, suara narator sudah dikatakan cukup jelas oleh 93.3% responden. Kualitas keterbacaan teks juga dianggap tidak bermasalah oleh 93.3% responden.

J (laki-laki) : Tulisannya kekecilan, Pak

Fasilitator : Kamu duduknya di belakang, ya?

J (laki-laki) : Engga, Pak, tulisannya terlalu rapat.

Perempuan : Mungkin tulisannya digedein lagi.

Fasilitator : Oke, tadi sudah disebutkan, ya, tulisannya, ada lagi?

D (laki-laki) : Ehmm, kualitas format *file*.

Fasilitator : Format *file*, maksudnya?

D (laki-laki) : Misalnya, resolusi videonya lebih dipertinggi.

Semua responden (100%) menyatakan bahwa multimedia paragraf mudah dimengerti. Hal ini berarti bahwa isi materi dan cara penyajiannya sudah tepat dan mereka merasakan manfaatnya.

Laki-laki : Bermanfaat, soalnya emang cara pengajarannya jelas kaya gini, kita lebih cepet masuk otak gitu, lebih gampang dipahami.

Fasilitator : Lebih gampang dipahami, ada lagi?

Laki-laki : Bersifat mengajak, bersifat mengajak.

Fasilitator : Apa yang diajak?

Laki-laki : Mengajak itu dalam artian, apa namanya? (berpikir) ehh kita juga harus bisa sama seperti mereka gitu, seperti di video.

A (perempuan): Kalo menurut aku bermanfaat sih, soalnya, itu, yang diajarkan membuat paragraf nah nanti kan, kalo misalnya buat tugas atau yang paling akhir ya skripsi itulah. Nah, kita kan butuh kaya *skill* buat paragraf ini. Ya itu sih.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Belajar dengan multimedia dari segi psikologis membuat responden mendapat suasana baru yang berbeda dengan sebelumnya. Responden mengakui belajar dengan alat bantu multimedia menyenangkan, mudah dipahami, dan menambah pengetahuan. Strategi belajar yang melibatkan koreksi teman sejawat (*peer review*) dan revisi ulang (*rewrite*) yang mendukung multimedia merupakan pengalaman yang diakui membantu belajar menulis dengan baik karena mengetahui kelemahan tulisan sendiri.

Uji coba kelayakan materi paragraf di dalam CD multimedia ditinjau dari konsep paragraf, proses penulisan, dan kualitas desain adalah sebagai berikut. Dari segi pengetahuan konsep paragraf, perlu ditekankan pembelajaran menulis dengan menyusun kerangka paragraf terlebih dahulu, perlu dibiasakan pula menulis dengan kalimat topik serta menghubungkan antarkalimat dengan kata-kata transisi yang tepat untuk mewujudkan paragraf yang koheren. Dari segi proses penulisan, peran tema

tulisan sangat menentukan kemampuan menulis. Dalam penelitian ini, istilah industri kreatif sebagai tema tulisan masih belum familiar bagi responden, tetapi istilah kewirausahaan sudah begitu akrab di telinga mereka. Meskipun demikian, bantuan teman dalam mengoreksi paragraf, baik aspek bahasa, struktur paragraf, maupun isi, sangat disukai responden dan dapat ditingkatkan dalam pembelajaran. Dari segi kualitas desain multimedia, multimedia paragraf perlu direvisi. Revisi tidak menyeluruh, tetapi terbatas pada perbaikan ukuran huruf (*font*), warna teks, kebervariasian musik yang mengiringi *slide*, dan perpanjangan waktu tayang antar-*slide*. Kualitas suara, bobot materi, video, dan kombinasi latar belakang *slide* dan teks sudah baik. Penelitian ini akan ditindaklanjuti dengan perbaikan desain multimedia agar dapat memenuhi harapan pengguna, yaitu pemelajar.

### Saran

Dari hasil penelitian ini disarankan agar para pengajar memanfaatkan CD multimedia dalam pembelajaran paragraf di perguruan tinggi untuk menciptakan suasana baru yang menyenangkan dan menekankan proses menulis melalui belajar antarteman. CD multimedia ini dirancang sebagai multimedia interaktif yang dapat diulang-ulang oleh pengajar maupun pemelajar untuk ditekankan atau dipelajari bagian-bagian yang dianggap membutuhkan pendalaman.

## PUSTAKA ACUAN

- Agustinus, Jati Wahyono dan Sri Hapsari Wijayanti. 2010. "Ketidaktercermatan Penulisan EYD dalam Skripsi Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Bunda Mulia". *Lingua*, Vol. 9 No. 2, pp. 121-149.
- Asmani, Jamal Ma'Mur. 2010. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Basuki, Rokhmat dan Bambang Djunaidi. 2010. "Analisis Kesalahan Penggunaan Ejaan Bahasa Indonesia pada Laporan Praktikum Mahasiswa Jurusan Biologi FMIPA Universitas Bengkulu tahun akademik 2009/2010". Bengkulu: Universitas Bengkulu.
- Faisal, Abdul Jalil. 2008. "Penggunaan Bahasa Indonesia Baku dalam Tesis Mahasiswa S-2 Universitas Hasanudin". Dalam *Linguistik Indonesia*. Tahun ke-26 No. 1. Makassar: UNHAS.
- Hadi, Saif Al. Mei 2012. Menulis Puisi dengan Media Video. *Guru*.
- Hendarman. 2006. "Pembelajaran Berbantu Komputer dengan Multimedia (CAI-multimedia). *Jurnal Widya*. Tahun XXIII No. 252.
- Iswara. 2012. Multimedia pada Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di Sekolah Dasar. [Http://iswara.staf.upi.edu/2012/02/16](http://iswara.staf.upi.edu/2012/02/16). Diakses 19 Februari 2014.

- Koesnandar, Ade. 2006. "Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif". *Teknodik* No. 18/X.Pangerang Selatan: Pustekkom Kemendikbud.
- Mayora, Carlos A. 2006. "Integrating Multimedia Technology in a High School EFL Program". *English Teaching Forum*. No. 3.
- Miao, Yang, Richard Barger, Yu Zhen. 2006. "A Comparative Study or Peer and Teacher Feedback in a Chinese EFL Writing Class". *Journal of Second Language Writing* 15, pp. 179-200.
- Mulyani, Mimi. "Model Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Menggunakan Media Audio Visual Berbasis Kearifan Budaya Lokal yang Berorientasi pada Pembentukan Kepribadian Anak SMP". [Http://penelitian.lppm.upi.edu](http://penelitian.lppm.upi.edu). Diakses 14 Maret 2014.
- Murtono. 2009. "Peningkatan Kemahiran Menulis Berbahasa Indonesia dalam Menulis Ilmiah Mahasiswa Bimbingan dan Konseling melalui Collaborative Writing and Multiple Drafting". [Http://www.umk.ac.id/jurnal/jurnal.2009](http://www.umk.ac.id/jurnal/jurnal.2009).Diakses 2 September 2014.
- Puteri, Novy Tjandra. 2009. *Collaborative writing interactions in writing argumentation essays*. Tesis. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unika Atma Jaya Jakarta. Jakarta: Unika Atmajaya.
- Rusman, Deni Kurniawan, dan Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Kreativitas Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawati, Lia. 2007. "Kontribusi Mata Kuliah Menulis terhadap Kemampuan Menulis Mahasiswa Berprofesi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia". *Jurnal Pendidikan* Vol. 8 No. 2, pp.117-127.
- Setyorini, Ari dan Masulah. 2015. "The Use of Interactive Multimedia in ELT to Enhance Students' Autonomous Learning". *Proceedings The 62<sup>nd</sup> TEFLIN International Conference*, pp. 636-643. Jakarta.
- Sriningsih, Retno. 2008. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Kelas V Sekolah Dasar. [Http://eprints.uny.ac.id](http://eprints.uny.ac.id). Diakses 28 Februari 2012)
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wijaya, Surya Nata. 2011. Game Bermain Kata Sesuai Ejaan yang Disempurnakan Kamus Besar Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia. Skripsi. Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer. Yogyakarta: STIKOM Yogyakarta.
- Wijayanti, Sri Hapsari dkk. 2013. Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi. Laporan Penelitian Hibah DP2M-DIKTI. Jakarta: Dikti Kemdikbud.
- Wijayanti, Sri Hapsari. 2012. "Efektivitas Metode Kolaboratif dalam Pembelajaran Menulis". *Jurnal Bahasa, Sastra, Seni dan Pengajarannya*. Tahun 40 No. 2,pp. 205-216. Yogyakarta: FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yohan. 2007. "The Students' Competence of EFL Composition through Collaborative Writing (A. Case Study at STAIN Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung ini Academic Year 2007-2008)." *oference on English Studies 4 (Connest 4)*, Jakarta, 26-27 November, pp. 28-32. Bangka Belitung: STAIN Syaikh Abdurrahman Siddik.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

*Penelitian ini merupakan penggalan dari penelitan hibah DP2M-DIKTI tahun 2014. Penulis menghaturkan terima kasih kepada DP2M-DIKTI, responden mahasiswa Unika Atma Jaya, dan staf Studio Pendidikan Unika Atma Jaya atas bantuannya terhadap penelitian ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Prof. Bambang Kaswanti Purwo dan Dr. Yassir Nasanius atas masukannya yang bermanfaat. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Drs. Waldopo, M.Pd., peneliti bidang Teknologi Pendidikan, yang telah memberikan bimbingan dan masukan dalam penulisan artikel ini.*

\*\*\*\*\*