

# MODEL PENGAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS KOMPUTASI

*(The Teaching Model of Bahasa Indonesia with Computation Based)*

Oleh/by

**Tri Wahyu Retno Ningsih dan Ida Astuti**

Fakultas Sastra dan Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi  
Universitas Gunadarma

Posel: twahyurn@gmail.com; astuti@staff.gunadarma.ac.id

\*) Diterima: 22 September 2017, Disetujui: 26 Oktober 2017

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah merancang model pengajaran bahasa Indonesia berbasis komputer sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran tersebut digunakan sebagai bentuk alternatif pembelajaran untuk mahasiswa. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *mix methods*, yaitu merancang aplikasi, wawancara, dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model dapat digunakan untuk meningkatkan dan melengkapi model pembelajaran yang bersifat konvensional. Melalui instruksi yang tepat, model pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pengetahuan dan pembelajaran siswa. Selain itu, media dapat digunakan mahasiswa untuk mengingat ilmu pengetahuan, memberi motivasi, dan ketertarikan siswa terhadap sesuatu hal yang relevan dengan berbagai konsep.

**Kata kunci:** model, pembelajaran, Bahasa Indonesia, media, teknologi.

## ABSTRACT

*The purpose of this study is to design the teaching model of Bahasa Indonesia with computer-based as a medium of learning. The learning model is used as an alternative form of learning for university students. The study method used is the of mix methods, namely application designing, interview, and observation. The result shows that the model can be used to improve and to fit up the conventional learning model. Through the proper instruction, this interactive learning model can improve the students' knowledge and learning. In addition, the media can be used by the students to remember science, to motivate, and to attract the interest of the students toward something that is relevant to the various concepts.*

**Keywords:** model, learning, Bahasa Indonesia, media, technology.

## LATAR BELAKANG

Mata kuliah Bahasa Indonesia, di perguruan tinggi bertujuan untuk melengkapi pengetahuan dan kemampuan mahasiswa dalam menemukan ide, mengungkapkannya dengan tepat, menggunakan kaidah tata bahasa. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa juga

diharapkan mampu menemukan dan merumuskan ide penelitian di bidangnya masing-masing, menyusun proposal penelitian, dan menyusun laporan tertulis sesuai dengan kaidah baku bahasa Indonesia serta mampu melakukan penelitian secara sederhana sesuai dengan langkah-langkah kegiatan penelitian.

Selain itu, mahasiswa juga diharapkan mampu mempresentasikan ide penelitian dan karyanya pada audiens yang sebidang dengan ilmunya. Oleh karena itu, alat yang efektif untuk mencapai hal tersebut salah satunya adalah menyediakan model pembelajaran, sebab pengalaman dan latihan yang perlu ditempuh dan informasi yang perlu dicari terdapat pada model pembelajaran.

Untuk membekali mahasiswa dengan keahlian menulis, salah satu upaya yang perlu dilakukan adalah meningkatkan mutu perkuliahan, khususnya penyusunan model pembelajaran sehingga mahasiswa dapat lulus memenuhi persyaratan standar di lapangan. Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran yang efektif, fokus pada perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi perkuliahan dengan tepat sasaran. Selain itu, model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, dan menyenangkan dimungkinkan dapat memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, dengan berbagai kemudahan seperti materi perkuliahan dapat diakses bebas, *setting* tidak terbatas, dan menempatkan mahasiswa sebagai mitra dalam proses pembelajaran.

Beberapa peneliti berpendapat bahwa seseorang yang belajar mengenai sesuatu yang bersifat abstrak, dan konsep baru lebih mudah ketika hal baru tersebut ditampilkan secara verbal dan visual (Salomon, 1979). Demikian pula, penelitian Cowen (1984) menyatakan bahwa media visual membuat konsep lebih mudah dipahami dan mudah diingat. Willingham (2009) melontarkan pertanyaan, 'mengapa siswa lebih mengingat segala hal yang dilihat di televisi dibandingkan dengan materi yang disampaikan oleh dosen di kelas?'. Willingham (2009) menemukan

jawabannya bahwa media visual dapat membantu siswa memahami konsep dan ide-ide yang bersifat abstrak. Pendapat Willingham tersebut didukung oleh Bransford, Browing, dan Cooking (1999:194) yang menyatakan bahwa teknologi dapat menjadikan lingkungan belajar lebih interaktif antara siswa dan media.

Komputer sebagai media pengembangan model pembelajaran dapat diandalkan untuk membuat sistem multimedia yang interaktif sehingga pengguna dapat bersifat aktif, selain bersifat reaktif atau pasif. Pembelajar aktif memegang inisiatif untuk mempelajari bahasa, bukan sekadar reaktif terhadap *prompt* yang diberikan oleh komputer (Sutrisno, 1993). Komputer juga memungkinkan adanya kemandirian dalam belajar bahasa sehingga materi ajar dan latihan dapat disusun sesuai dengan model perkembangan pembelajar. Selain itu, komputer juga dapat memantau perkembangan pembelajar untuk menciptakan strategi belajar mengajar yang baik.

Berdasarkan literatur, diketahui bahwa untuk mengubah pembelajaran secara konvensional menjadi pembelajaran yang efektif adalah dengan menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna bagi mahasiswa sehingga prestasi dan motivasi belajar dapat meningkat. Masalahnya, untuk menjadikan pembelajaran bahasa bermakna dan menarik bagi mahasiswa tidaklah mudah karena banyak pemahaman dalam konsep bahasa yang bersifat abstrak. Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah menciptakan satu model pembelajaran dan mengusahakannya untuk mengkonkretkan materi yang abstrak sehingga mudah dipahami oleh

mahasiswa. Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang model pembelajaran bahasa Indonesia berbasis komputasi.

Strategi pembelajaran mata kuliah bahasa Indonesia menonjolkan pengembangan kemahiran berbahasa Indonesia ragam ilmiah yang didasari oleh pengetahuan kebahasaan dan tata cara berbahasa Indonesia ragam ilmiah dengan melibatkan secara total mahasiswa ke dalam praktik berbahasa. Arti penting kemampuan berbahasa untuk tujuan ilmiah dinyatakan Suriasumantri (1999:14), bahwa kemampuan berbahasa yang baik dan benar merupakan persyaratan mutlak untuk melakukan kegiatan ilmiah sebab bahasa merupakan sarana komunikasi ilmiah yang pokok. Tanpa penguasaan tata bahasa dan kosakata yang baik akan sukar bagi seorang ilmuwan untuk mengomunikasikan gagasannya kepada pihak lain. Dengan bahasa sebagai alat komunikasi, kita bukan hanya menyampaikan informasi tetapi juga argumentasi, dimana kejelasan kosa kata dan logika tata bahasa merupakan persyaratan utama.

Kemahiran berbahasa mahasiswa dapat diukur dari beberapa aspek, yaitu 1) kemampuan gramatikal, yang mencakup pengetahuan mengenai kosakata, kaidah-kaidah pembentukan kata dan kalimat, semantik linguistik, ucapan, dan ejaan, 2) kemampuan sosiolinguistik, yang mencakup kaidah-kaidah kelayakan makna-makna (pesan-pesan yang diperkenankan, yang diizinkan) dan bentuk-bentuk gramatikal dalam konteks sosiolinguistik yang beraneka ragam dan berbeda-beda, 3) kemampuan wacana, yang mencakup pengetahuan yang dibutuhkan untuk menggabungkan atau menggabungkan bentuk-bentuk makna

untuk mencapai teks lisan dan tertulis yang padu dan utuh, 4) kemampuan strategik, yaitu mencakup pengetahuan mengenai strategi-strategi komunikasi verbal dan nonverbal yang dapat digunakan untuk mengimbangi pembatasan-pembatasan dalam satu atau lebih bidang kompetensi komunikatif lainnya (Richards & Schmidt 1984:1).

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, penerapan model kerja sama atau kooperatif dalam pembelajaran menulis berkaitan dengan pengorganisasian karangan, penggunaan kalimat efektif, pemilihan kata yang tepat serta penggunaan ejaan yang benar melalui proses pembelajaran yang mendorong mahasiswa aktif, kreatif, dan saling membantu untuk mencapai kemampuan menulis yang optimal. Berdasar latar belakang tersebut mahasiswa dituntut agar mempunyai keterampilan menulis yang memadai. Untuk mencapai tujuan tersebut, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang tepat dalam menghadapi kerumitan dan keunikan konsep-konsep dalam pembelajaran menulis ragam ilmiah. Salah satunya adalah model pembelajaran yang memanfaatkan unsur teknologi dan komunikasi yang dinilai lebih dapat meningkatkan kemahiran dan kompetensi mahasiswa.

Agar mahasiswa memiliki keterampilan menulis yang memadai, dibutuhkan kegiatan pembelajaran yang tepat dalam menghadapi kerumitan dan keunikan konsep-konsep dalam pembelajaran menulis. Salah satu unsur yang dibidik oleh mata kuliah bahasa Indonesia adalah bentuk kerja sama. Kerja sama atau kooperatif harus mempunyai struktur dorongan yang memungkinkan terjadinya interaksi terbuka dan hubungan efektif di antara anggota kelompok

sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami dan menyelesaikan konsep yang abstrak dalam sebuah pembelajaran. Menurut Slavin (1995:3) pembelajaran kooperatif lebih menekankan kegiatan bekerja sama dalam kelompok kecil secara berkolaborasi yang terdiri atas struktur kelompok yang heterogen.

Model pembelajaran berbasis teknologi merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar ke dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi komputer. Tujuan pembelajaran berbasis komputasi ini menitikberatkan pada efisiensi proses belajar mengajar. Cara pengajaran maupun materi ajar tetap mengacu pada SAP dan kurikulum nasional. Konsep *knowledge management*, belajar mandiri yang berbasis pada kreativitas siswa ini, akan mendorong siswa melakukan analisis hingga sintesis pengetahuan, menghasilkan tulisan, informasi dan pengetahuan sendiri menjadi fokus yang lebih mengarah ke masa depan (Winastwan, 2005:2).

### **Pengertian strategi pembelajaran**

Keikutsertaan mahasiswa dalam pembelajaran diwujudkan dalam tiga tahapan pembelajaran, yaitu perencanaan program (*program planning*), pelaksanaan (*program implementation*), dan penilaian (*program evaluation*) kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran menyediakan materi yang tersusun untuk pembelajaran siswa. Peristiwa pembelajaran terjadi dalam kegiatan interaksi dan komunikasi. Oleh karena itu, peristiwa pembelajaran yang dikemas dalam model pembelajaran harus mencerminkan interaksi yang baik antara dosen dan mahasiswanya. Model

ajar yang dipelajari mahasiswa haruslah sesuatu yang bisa diindra, dipikirkan, dirasakan, diimajinasikan, dan dilakukan mahasiswa. Bahan ajar juga harus dipersiapkan, dipilih, dan ditentukan cakupan dan urutannya sehingga memberikan kemudahan bagi mahasiswa yang sedang belajar.

Keterampilan yang diharapkan dari mahasiswa yang menempuh mata kuliah bahasa Indonesia, yaitu 1) kepekaan teoritis dan sosial, 2) kemampuan menjaga jarak analisis, sekaligus memanfaatkan pengalaman terdahulu dan pengetahuan teoritis untuk memahami apa yang terlihat, 3) kemampuan pengamatan yang cermat, 4) kecakapan berinteraksi (Strauss & Corbin, 2003). Melalui keterampilan tersebut, mahasiswa diharapkan dapat 1) meninjau kembali dan menganalisis situasi secara kritis, 2) mengenali dan menghindari bias, 3) mendapatkan data yang sah dan andal, 4) berpikir secara abstrak.

### **Teori *Authoring system***

*Authoring system* mengacu kepada sistem berbasis komputer yang memungkinkan semua orang (termasuk non-programmer) untuk membuat konten bagi sistem tutorial, seperti CAI. *Authoring system* juga dapat dipandang sebagai sebuah program yang memungkinkan pengguna untuk membuat sebuah konten dengan fitur *programming* tanpa perlu memiliki latar belakang pemrograman. Fitur pemrograman tersebut dimuat secara tersembunyi setelah mendapatkan *trigger* dari *user*. Pengguna dapat menggunakannya tanpa harus mengetahui detail prosesnya.

Pada umumnya, *authoring system* menyediakan banyak grafik, media

interaksi, dan *tools* lainnya. Walaupun sebuah *authoring system* yang sangat ideal masih belum dapat ditemukan sampai saat ini, banyak alternatif program yang cukup relevan untuk digunakan, seperti Adobe Dreamweaver, Flash, Power Point, atau CMS. Lebih jauh mengenai CMS, saat ini sudah banyak CMS yang menyediakan model *e-learning* yang dibuat berdasarkan standar internasional, seperti SCORM (*Shareable Content Reference Model*) atau AICC (*Aviation Industry CBT Committee*) sehingga banyak yang memanfaatkan CMS sebagai media interaksi antara pelajar dengan tutornya.

### Pengenalan Macromedia Flash CS3

*Macromedia Flash* adalah sebuah program animasi yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang profesional. *Macromedia Flash* berguna untuk membuat animasi, baik animasi interaktif maupun animasi noninteraktif. Selain itu, *Macromedia Flash* biasanya digunakan untuk membuat animasi web yang akan ditampilkan dalam sebuah situs internet. *Flash* diawali sebagai perangkat lunak untuk membuat animasi sel bernama *Future Splash*. Dengan perangkat ini dimungkinkan untuk membuat animasi dengan ukuran kecil untuk didistribusikan melalui internet.

*Macromedia Flash CS3* mendukung adanya fungsi scripting yang memberikan kemungkinan sangat luas. Fungsi *action scripting* dirancang menggunakan sintaks bahasa *Java Script*, bahasa pemrograman yang merupakan standar industri web. Animasi dengan *flash* dapat dilakukan dalam dua bentuk, yaitu *frame by frame animation* dan *tweened animation*. *Frame by frame animation* menggunakan gambar

yang berbeda di setiap frame sedangkan untuk *tweened animation* kita tinggal menentukan posisi frame awal dan akhir, kemudian *flash* akan mengerjakan animasi *frame by frame* yang ada di antara posisi awal dan posisi akhir (*frames in between*).

Keunggulan program *Macromedia Flash* dibandingkan program lain yang sejenis, antara lain 1) dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah *movie* atau objek lain, 2) dapat membuat perubahan transparansi warna dalam *movie*, 3) membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain, 4) dapat membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan, 5) dapat dikonversi dan dipublikasikan (*publish*) ke dalam beberapa tipe, diantaranya swf, html, gif, jpg, png, exe, dan mov.

Kerangka bangunan *macromedia Flash CS3*:

- a. **Animasi.** Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna ataupun perubahan bentuk.
- b. **Gambar (Image atau grafik).** Kemampuan *flash* dalam membuat gambar sangat terbatas. Oleh karena itu, seringkali digunakan program grafis lain seperti Corel, Photoshop, Illustration dan Fireworks untuk membuat dan mengolah gambar.
- c. **Suara (audio).** Untuk mengimpor suara dapat menempatkan *file* suara ke dalam *movie* atau animasi *flash* dengan cara mengimpornya ke dalam *library*. Umumnya *file* suara yang sering digunakan adalah dalam format WAV (windows only), AIFF

(Macintosh Only) dan MP3 (Windows or Macintosh).

- d. **Teks.** Teks merupakan elemen yang paling penting dalam suatu program grafis karena bisa digunakan untuk menerangkan sesuatu dalam bentuk tulisan seperti membuat judul, *link* teks, keterangan dalam suatu *movie*, email dan lain lain.

Model pembelajaran dirancang menggunakan *Macromedia Flash CS3*. Secara garis besar aplikasi ini menampilkan animasi, teks, gambar, dan suara (*sound effect*) yang ditata sedemikian rupa untuk mendapatkan hasil yang baik. Untuk *file* gambar di-*input* dari *file* yang sebagian besar sudah terdapat di dalam komputer sedangkan suara di-*input* dengan menggunakan *microphone* dan *file-file* suara yang berada di dalam komputer. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan program *Macromedia Flash CS3* yang dibagi dalam beberapa tahapan. Tahapan-tahapan yang akan dijalani yaitu menentukan dan membuat struktur navigasi, membuat *story board*, merancang tampilan (*interface*), pembentukan elemen-elemen aplikasi, penggabungan elemen, *link*, dan *running*.

### **Rancangan Storyboard**

Untuk merancang *interface* digunakan *storyboard*. *Storyboard* merupakan sebuah penggambaran jalan cerita sesuai dengan isi cerita dan berisi tentang pengambilan sudut gambar, pengisian suara, serta efek-efek khusus. Perlu diperhatikan dalam pembuatan *storyboard* adalah tetap mengikuti rancangan struktur navigasi, tujuannya ialah memudahkan dalam pembuatan aplikasi. Dalam pembuatan tutorial tentang model Bahasa Indonesia

terdiri dari teks, gambar, animasi, dan suara. Pembentukan elemen-elemen tersebut menggunakan *Macromedia Flash CS3* dan penerapannya dalam aplikasi.

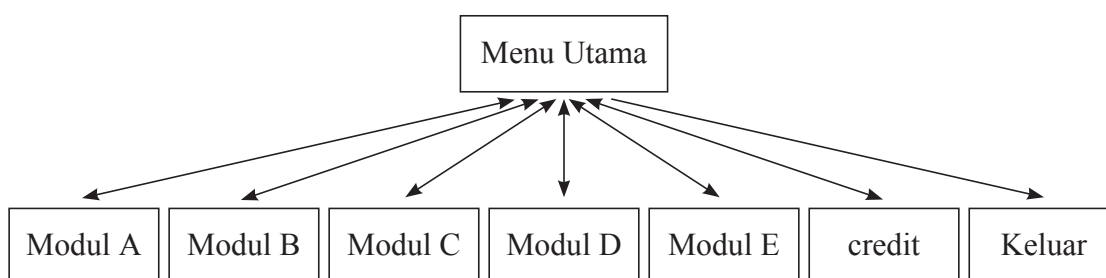
### **Analisis Kebutuhan**

Tugas yang paling penting pada analisis kebutuhan adalah proses menemukan permasalahan dan menghasilkan alternatif pemecahan masalah yang relevan. Pertama-tama adalah menentukan perangkat lunak yang akan dikerjakan, lalu diperbaiki dan dianalisis sehingga perangkat lunaknya diketahui dengan jelas dan pasti. Kemudian alternatif pemecahan masalah yang ada dianalisis dan dialokasikan pada elemen-elemen perangkat lunak. Analisis kebutuhan merupakan jembatan penghubung antara tingkat alokasi sistem perangkat lunak dengan perancangan perangkat lunak.

Penyusunan model pembelajaran bahasa Indonesia harus berlandaskan landasan keterbacaan materi dan bahasa yang digunakan dan landasan keilmuan bahasa ilmiah mahasiswa. Rancangan model bahasa Indonesia, akan dikembangkan sesuai dengan SAP yang tersedia. Secara umum, kami rancang model pembelajaran bahasa sebagai berikut:

Secara skematis rancangan proses dan kegiatan penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

1. analisis kebutuhan
2. perumusan tujuan pembelajaran
3. penyusunan komponen model pembelajaran
4. pelaksanaan uji coba model pembelajaran



Gambar 1

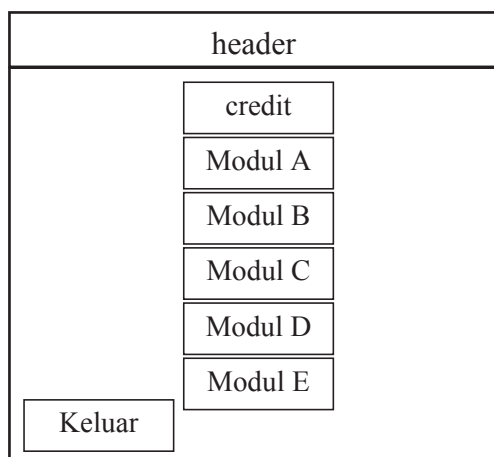
### Rancangan Aplikasi

Aplikasi yang dibuat ini terdiri atas menu utama yang akan menampilkan pilihan model mata kuliah dan kredit. Gambar 1 menunjukkan struktur program.

1. Model: Berisi model-model yang disediakan dan dapat diikuti oleh peserta.
2. Credit: Berisi informasi *narrative creator*, *script writer*, *video editor*, *art director*, dan *cast*.

### Halaman Menu Utama

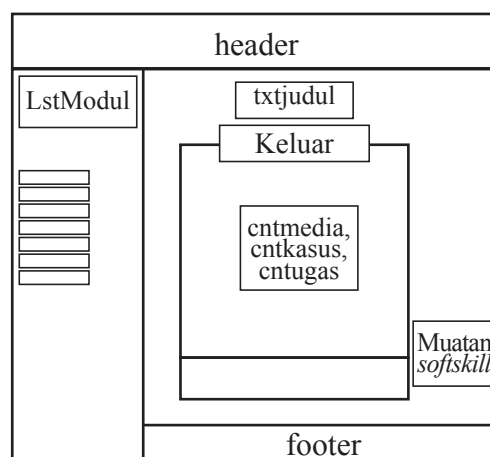
Di halaman ini, terdiri dari 7 menu *button* yaitu model A, model B, model C, model D, model E, menu Credit, dan K keluar.



### Halaman Daftar Model

Di halaman ini, semua model yang disediakan dapat dipilih oleh peserta.

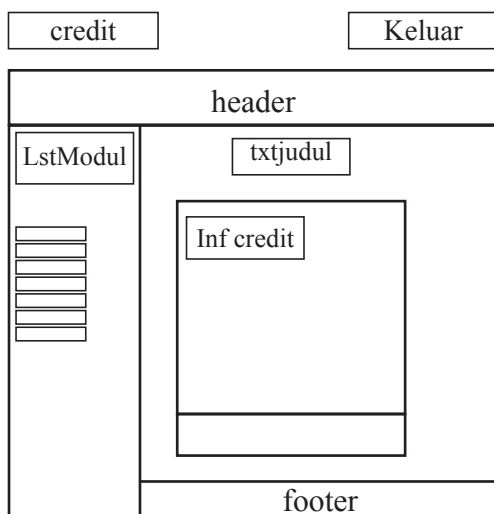
LstModel adalah tempat daftar model yang jika dipilih, akan langsung memuat media, kasus dan tugas yang relevan (cntmedia, cntkasus, cntugas). Media yang dapat dimuat terdiri atas video, presentasi, dan juga animasi.



### Halaman Credit

Di halaman ini, berisi informasi tentang tim pembuat yaitu *narrative creator*, *script writer*, *video editor*, *art director*, dan *cast*.

Aplikasi ini bersifat *web-based* dan dibangun dengan menggunakan *adobe Flash CS3* dengan *self-developed framework*. Konten dapat dibuat dengan berbagai cara. Untuk video dapat menggunakan program *movie editor*, untuk presentasi dapat digunakan *Power Point* yang nantinya akan dikonversi ke bentuk *multiple images*, dan untuk variasi animasi dapat menggunakan Flash.



### Skenario

Skenario yang dimaksud adalah suatu arahan yang bertujuan untuk memfokuskan pemikiran dosen dan mahasiswa dalam mencari solusi terhadap masalah sehingga pembelajaran bermakna dapat dicapai.

Tahapan proses produksi yang terdiri atas:

1. Analisis kebutuhan, berupa persiapan SAP, penerjemahan SAP ke dalam rancangan kerja berbasis multimedia, rancangan *story board* dan rancangan *script* (skenario).
2. Proses produksi, berupa persiapan *script*, pencarian dan penentuan lokasi syuting, penggarapan teks (*subtitle* teks), *briefing mode* (diskusi), *reading* (proses membaca naskah) dan proses penggarapan video.
3. Editing naskah dan *editing video*, berupa hasil produksi (buram/mentah) dievaluasi kelemahan sekaligus diskusi untuk menentukan langkah perbaikan.

### Tahapan Perancangan

#### Rancangan Aplikasi

Aplikasi yang ditawarkan ini memiliki menu sebagai berikut.

- a. Model: Berisi model-model yang disediakan dan dapat diikuti oleh peserta.
- b. *Task*: Berisi tugas atau kasus yang harus diselesaikan oleh peserta bersamaan dengan link ke materi yang sesuai. Jika peserta telah menjawab atau memberikan tanggapan, semua tanggapan dari peserta dapat dilihat di sini.
- c. FAQ: Berisi daftar pertanyaan yang seringkali ditanyakan atau masalah yang sering kali dihadapi pada saat mengoperasikan aplikasi.
- d. *Contact*: Berisi nomor kontak (HP atau Email) tutor yang bersangkutan. Di sini juga disediakan sebuah *form* sehingga peserta dapat langsung mengirimkan email ke tutor

Aplikasi ini bersifat *web-based* dan dibangun dengan menggunakan PHP-MySQL dengan *self-developed framework*. Konten dapat dibuat dengan berbagai cara. Untuk video dapat menggunakan program *movie editor*, untuk presentasi dapat digunakan *power point* yang nantinya akan dikonversi ke bentuk *multiple images*, dan untuk variasi animasi dapat menggunakan *flash*.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Luaran dari rancangan model pembelajaran dijelaskan berikut ini.



### Halaman menu

Untuk menuju masing-masing model, *user* bisa menekan 'klik' pada tanda *enter*.



Tampilan model bahasa Indonesia 1. Aspek yang ditonjolkan adalah kreativitas dan kerja sama dalam team.



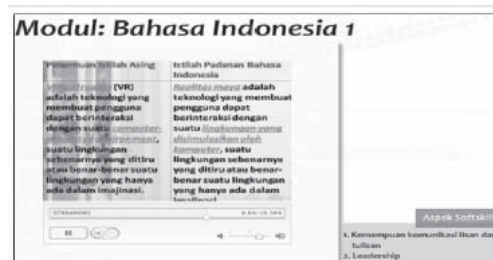
Tampilan yang memperlihatkan proses kreativitas dan tanggung jawab kemandirian mahasiswa dalam sebuah proses penyelesaian suatu masalah.



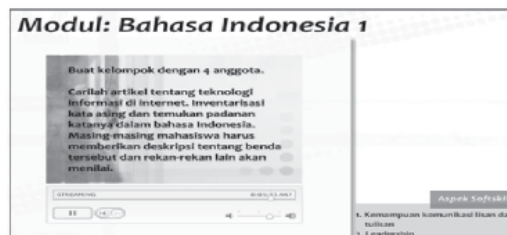
Tampilan model yang menonjolkan aspek kerja sama, kreativitas dan kepemimpinan dalam sebuah kelompok kerja.



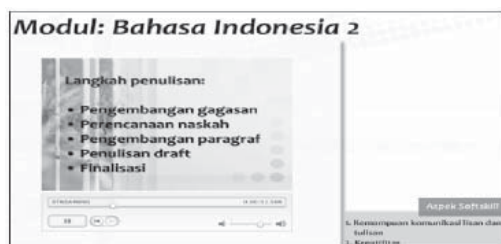
Tampilan contoh teks secara visual yang memudahkan pemahaman mahasiswa dalam memahami teori secara singkat.



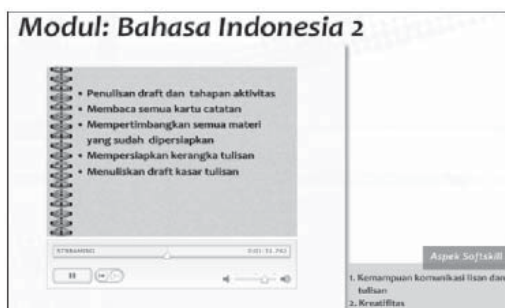
Tampilan tugas yang merangsang mahasiswa untuk berpikir kritis dan mampu dalam berkomunikasi tulis secara ilmiah.



Tampilan dalam model bahasa Indonesia 2. Aspek yang ditonjolkan adalah kreativitas dan kemampuan bahasa lisan serta tulis.



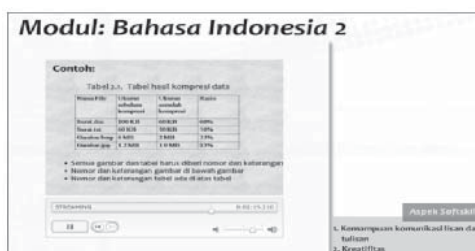
Tampilan teks dalam bentuk slide untuk mempermudah pemahaman materi secara singkat.



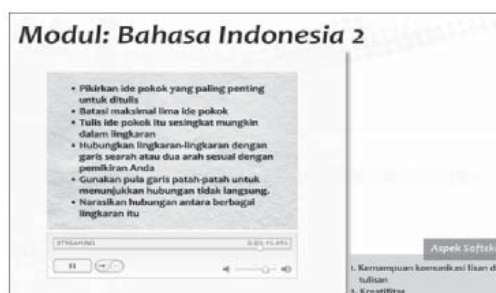
4.2. Kelas diskusi sangat membantu mahasiswa dalam menyelesaikan masalah secara kelompok dan melatih bentuk kerja sama.



Tampilan model visual sebuah tabel. Aspek yang ditonjolkan adalah kemampuan dalam berkomunikasi tulis ilmiah.



Rancangan tugas yang diberikan kepada mahasiswa untuk melatih kemandirian dan disiplin. Aspek yang ditonjolkan adalah menguji kemampuan menemukan ide dan menuangkannya dalam penulisan ilmiah.



Hasil observasi dan wawancara terhadap mahasiswa yang berperan sebagai model dan sekaligus pengguna model pembelajaran menunjukkan beberapa aspek dampak positif, yakni:

1) Model berperan dalam mengenalkan budaya belajar dan bersikap di lingkungan kampus. Peningkatan potensi mahasiswa sekaligus kelemahannya dapat dikelola sehingga dapat lebih meningkatkan kualitas mahasiswa dan mempersiapkannya untuk menjadi bagian dari masyarakat intelektual sebagai salah satu tujuan pembelajaran di perguruan tinggi. Dalam hal ini dimungkinkan terjadinya perubahan *mind set* mahasiswa khususnya dalam budaya belajar dan bersikap di lingkungan kehidupan kampus. Tahap diskusi yang dilakukan berdasarkan model pembelajaran membuat mahasiswa mampu melakukan dan mengetahui dengan baik analisis *strong, weaknesses, opportunity, and threats* (SWOT) atas dirinya sehingga mampu membangun konsep diri bagi pengembangan dirinya ke depan. Dalam hal ini, mahasiswa diyakini akan mampu mengenal talenta dirinya dengan baik sehingga sejak awal mereka dapat merancang pencapaian target atau tujuan dirinya di masa yang akan datang.

- 2) Model dapat memotivasi mahasiswa menjadi pemimpin (*leader*) dan pengembangan minat dan profesi. Hal ini terlihat pada kegiatan membaca (*reading*) atau mempelajari skenario (*script*) dilakukan sebelum 'take' atau pengambilan gambar dan video. Tahapan yang melibatkan mahasiswa dalam proses produksi merupakan salah satu tahap dari proses pembinaan mahasiswa. Mahasiswa diharapkan memiliki disiplin dan keuletan yang tinggi, cepat tanggap, terhadap perubahan, penuh gairah, senantiasa mengejar peluang-peluang baru dan mahasiswa diharapkan mampu menjadi seorang *entrepreneur* muda, mereka mampu menjadi *leader*, mampu membentuk kelompok-kelompok pengembangan minat dan profesi berdasarkan kemampuannya masing-masing (*internal community*) ataupun melakukan pendampingan dalam kelompok masyarakat (*external community*).
- 3) Model pembelajaran ini dapat berfungsi untuk mengembangkan sikap dan perilaku mahasiswa serta kepemimpinan (*leadership*). Bentuk kerja sama dalam *team work* atau kelompok kerja. Kemampuan dalam gambar di atas mencakup kemampuan memecahkan masalah dan kemampuan kognitif, kemampuan komunikasi, dan kemampuan interpersonal dan bekerjasama. Dalam hal ini proses pembelajaran bukan hanya proses penyampaian ilmu pengetahuan saja, tapi yang lebih penting perlu ada upaya dari dosen untuk mengembangkan potensi mahasiswa, sehingga menjadi lulusan yang berkualitas dan cekatan.
- 4) Pengenalan budaya kampus dan dampaknya pada *selfconcept* atau

*awareness* atau *identification*. Selain itu, melalui model pembelajaran ini dapat melibatkan mahasiswa dalam proses produksi merupakan salah satu tujuan dalam pengenalan budaya di perguruan tinggi dan mengetahui etika kehidupan kampus. Pengenalan budaya kampus dapat berdampak positif untuk menggali potensi diri, penemuan jati diri, mampu menilai tingkat kebutuhan pengembangan diri dan memiliki semangat untuk pengembangan diri.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis komputasi dirancang secara menarik dengan *content* video, presentasi, musik dan animasi dengan memasukkan unsur kreativitas, komunikasi lisan dan tulis, serta kerja sama. Model pembelajaran tersebut, dapat digunakan sebagai model alternatif pembelajaran yang dinilai akan mampu meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam pemahaman materi, *hard skills*, dan sekaligus *soft skills* pada mahasiswa. Melalui model ini, mahasiswa mampu mempraktikkan bagaimana cara berkomunikasi lisan dan sekaligus menggali potensinya dalam berbicara. Selain itu, mahasiswa dapat mengasah kemampuannya dalam menuangkan gagasan melalui bahasa tulis, mengembangkan kreativitas, meningkatkan kerja sama, dan tanggung jawab, serta sekaligus melakukan presentasi secara ilmiah.

## DAFTAR PUSTAKA

Bransford, Brown, Rodney. (1999). *How people learn. Brain, mind, experience,*

- and school*. National Academy Press. Washington, D.C.
- Cowen, P.S (1984). *Film and text. Rder effects in recall and social inferences*. Educational Commnuication and Technology Journal. 32 (3). 131-144.
- Gora S, Winastwan (2009). *Step by step motion graphic and visual effect menggunakan Adobe After Effects 6.0*. Andi Publisher, Jakarta.
- Hadi, Sutrisno. (1993). *Metodologi Research: Untuk Penulisan Paper, Skripsi, Thesis, dan Disertasi*. Jilid II. Yogyakarta. Andi Offset.
- Richards & Schmidt (1984) ;“Writing a Research Paper”. Online Writing Lab.Purdue University.
- Salomon, G. (1979). Interaction of media, cognition, and learning. San Fransisco, CA.: Jossey-Bass, 1979. 282 p. (Hebrew University, Jerusalem, Israel and Stanford University, CA).
- Slavin, Robert E (2008). Cooperative Learning Theory, Research, and Practice Massachusset, USA: Allymand & Bacon.
- Strauss, A. and Corbin, J. (2003). Basic Qualitative Research: Grounded Theory Procedures and Techniques. 2nd edition. Ultimate Peter.
- Strauss & Corbin, Caroline, Mary Jane Curry, Sharon Godman, Ann Hewings, dkk. (2003). Teaching Academic Writing : A Toolkit for Higher Education. London and New York : Routledge.
- Suriasumantri. (1999). Dasar-dasar Penulisan Karangan Ilmiah. Jakarta, Grasindo.
- Willingham, D. T (2009). Why don't students like school? San Fransisco: Jossey Bas. Translation Arabic: ABEGS Publishing.
- [http://en.wikipedia.org/wiki/Authoring\\_system](http://en.wikipedia.org/wiki/Authoring_system)