

PERKULIAHAN BAHASA INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PROSES DAN HASIL PERKULIAHAN DI PERGURUAN TINGGI

Titin Nurhayatin, Nine Rusmiati, Subaryo
FKIP Univesitas Pasundan, Bandung
*Alamat kontak: Jln. Tamansari No. 6 Bandung,
pos-el titin_nurhayatin@yahoo.com*

Abstrak

Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia Untuk Peningkatan Kualitas Proses dan Hasil Perkuliahan Di Perguruan Tinggi. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model perkuliahan bahasa indonesia yang dapat mengembangkan aktivitas, kreativitas, dan produktivitas berbahasa baik secara lisan maupun tertulis. Mata kuliah Bahasa Indonesia bertujuan mengembangkan dan membina mahasiswa sebagai manusia Indonesia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Mahaesa, berbudi pekerti luhur, berkepribadian mantap, mandiri, dan mempunyai rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan. Substansi kajian mata kuliah Bahasa Indonesia menekankan pada keterampilan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan sebagai bahasa negara secara baik dan benar untuk menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sebagai perwujudan kecintaan terhadap bahasa Indonesia. Aplikasi teknologi komunikasi dan informasi telah memungkinkan terciptanya lingkungan belajar secara global yang berhubungan dengan jaringan dengan menempatkan mahasiswa di tengah-tengah proses pembelajaran, dikelilingi oleh berbagai sumber belajar, dan layanan belajar elektronik. Untuk itu, perlu dikembangkan alternatif cara belajar dengan teknologi elektronik. Untuk itu, pengembangan model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia diharapkan menjadi sebuah alternatif yang positif.

Kata Kunci: *model, perkuliahan, bahasa Indonesia, multimedia*

Abstract

Multimedia Based Indonesian Language Lecturer to Improve of Process Quality and Lecturer Output in University. This research is wished to get a good model of Indonesian language lecture that can develop some activity, creativity, and productivity to speak both oral and written. The aim of Indonesian language study subject is to teach student to become a good human beings, always thanks to God, must be self-confident, and has a big responsibility to our society and nation of Indonesia. The main study subject of Indonesian language is to emphasize a good speaking skill of Indonesian, both national and state language. It has some purposes to develop science, technology, and arts as an embodiment of a love of Indonesian language. The application of communication and information technologies has enabled the creation of a learning environment globally associated with the network by placing students in the learning process, is surrounded by a wide range of learning resources, and electronic learning service. For that, it's needed to develop alternative ways of learning with an electronic technology. Thereby, the development of Multimedia-based Indonesian language lecture model is expected to be a positive alternative.

Keywords: model, lectures, Indonesian language, multimedia

Pendahuluan

Tuntutan terhadap kompetensi mahasiswa sungguh kompleks. Khusus dalam kemampuan berbahasa Indonesia, empat aspek keterampilan berbahasa yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis memegang peranan yang sangat penting. Untuk itu, pengembangan

keprofesionalan seseorang dapat dibina dan dilakukan melalui perkuliahan bahasa Indonesia yang menyenangkan, bermakna, interaktif, dan komunikatif.

Penguasaan bahasa Indonesia banyak memberikan manfaat untuk peningkatan kompetensi seseorang. Dalam kedudukannya sebagai bahasa Nasional dan sebagai bahasa Negara, bahasa Indonesia mempunyai fungsi yang sangat strategis dalam pengembangan kompetensi warganya, baik untuk pengembangan kompetensi intelektual, emosional, dan spiritual. Dengan penguasaan kompetensi bahasa Indonesia yang baik, seseorang dapat meningkatkan keprofesionalannya. Seseorang yang profesional hendaknya memiliki kompetensi dalam berkomunikasi secara lisan dan secara tertulis.

Permasalahan mendasar yang dikaji dalam penelitian ini, apakah model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia yang dikembangkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mahasiswa? Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model Perkuliahan Bahasa Indonesia berbasis multimedia yang diharapkan mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam berbahasa baik lisan maupun tertulis, khususnya dalam forum resmi. Selain itu, model ini diharapkan dapat mengatasi kejenuhan perkuliahan Bahasa Indonesia yang selama ini sering dikeluhkan dan menjadi masukan untuk program pembelajaran yang inovatif, khususnya dalam perkuliahan bahasa Indonesia.

Berdasarkan pasal 6, *Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* dinyatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia di PT bertujuan menjadi ilmuwan dan profesional yang memiliki pengetahuan dan sikap positif terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa nasional dan mampu menggunakannya secara baik dan benar untuk mengungkapkan pemahaman, rasa kebangsaan dan cinta tanah air, dan untuk berbagai keperluan dalam bidang ilmu, teknologi, dan seni serta profesinya masing-masing. Mengacu pada ketentuan tersebut, jelaslah bahwa penguasaan bahasa Indonesia sangat penting.

Ketentuan tersebut mengisyaratkan, betapa pentingnya pengemasan pembelajaran bahasa Indonesia yang mampu membina kompetensi mahasiswa dalam menggunakan bahasa Indonesia secara aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, penggunaan media yang menarik, inovatif, dan bervariasi merupakan salah satu alternatif yang dapat disediakan. Penggunaan multimedia dalam perkuliahan Bahasa Indonesia diharapkan dapat mencapai kompetensi secara efektif dengan proses dan pengemasan pembelajaran yang menarik.

Penerapan model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia merupakan model yang dapat gabungan beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Multimedia merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link yang memungkinkan para mahasiswa melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Pengembangan model ini dapat memberi ruang dan peluang yang sangat bebas kepada para mahasiswa untuk belajar secara aktif dan kreatif kapan pun dan di mana pun mereka berada, tetapi dalam pemantauan yang terarah dan terbimbing.

Bahasa digunakan juga sebagai alat untuk berintegrasi dan beradaptasi dalam kehidupan sosial. Di samping sebagai salah satu unsur kebudayaan, seseorang dapat memanfaatkan pengalamannya dan belajar berkenalan dengan orang lain. Anggota-anggota masyarakat dapat dipersatukan melalui bahasa. Bahasa sebagai alat komunikasi, memungkinkan setiap orang untuk merasa dirinya terikat dengan kelompok sosial yang dimasukinya, serta dapat melakukan semua kegiatan kemasyarakatan dengan menghindari perpecahan antarwarga. Dengan bahasalah memungkinkan mengadakan integrasi dan adaptasi bagi seseorang dengan warga yang lainnya.

Bahasa berfungsi juga sebagai *kontrol sosial*. Dengan bahasa semua kegiatan sosial akan berjalan dengan baik. Seorang pemimpin akan kehilangan wibawa, apabila bahasa yang dipergunakannya kacau dan tidak teratur. Kekacauan dalam bahasanya akan menggagalkan pula usahanya untuk memengaruhi tingkah laku dan tindak-tanduk bawahannya.

Pada bagian lain, Keraf (1994: 6-7) menyatakan bahwa dalam mengadakan kontrol sosial, bahasa itu mempunyai relasi dengan *proses-proses sosialisasi* suatu masyarakat. Proses-proses sosialisasi itu dapat diwujudkan dengan cara-cara berikut: *Pertama*, memperoleh keahlian bicara, dan dalam masyarakat yang lebih maju, memperoleh keahlian membaca dan menulis. Keahlian bicara dan menulis pada masyarakat yang sudah maju, merupakan prasyarat bagi tiap individu untuk

mengadakan partisipasi yang penuh dalam masyarakat tersebut. *Kedua*, bahasa merupakan saluran yang utama di mana kepercayaan dan sikap masyarakat diberikan kepada anak-anak yang tengah tumbuh. Mereka inilah yang menjadi penerus kebudayaan kepada generasi berikutnya. *Ketiga*, bahasa melukiskan dan menjelaskan peranan yang dilakukan oleh si anak untuk mengidentifikasi dirinya supaya dapat mengambil tindakan-tindakan yang diperlukan. *Keempat*, bahasa menanamkan rasa keterlibatan (atau *sense of belonging* atau *esprit de corps*) pada si anak tentang masyarakat bahasanya.

Berdasarkan fungsi-fungsi bahasa tersebut, betapa pentingnya latihan berbahasa, baik lisan maupun tertulis. Latihan kemampuan atau kemahiran berbahasa untuk mengembangkan berbagai potensi dan kompetensi yang ada pada diri masing-masing. Dengan latihan yang intensif, kita akan memperoleh keahlian bagaimana menggunakan daya pikir secara efektif, menguasai struktur bahasa dan kosakata secara meyakinkan, menggunakan suara dan artikulasi bahasa yang tepat, cara menggunakan gerak-gerik, isyarat dan mimik sesuai dengan suasana dan isi pembicaraan. Latihan-latihan ini secara berangsur-angsur akan memungkinkan kemampuan seseorang dalam melahirkan ide, pengetahuan, perasaan dan gagasan dalam bentuk bahasa yang baik dan lancar, dengan cara yang logis dan sistematis.

Dengan demikian, kemahiran berbahasa akan banyak memberikan manfaat dan banyak memberikan keuntungan bagi seseorang, bila ia dipergunakan sebagai alat komunikasi yang baik terhadap orang lain. Dengan bahasa, kita dapat mengembangkan kepribadian dan nilai-nilai sosial kepada tingkat yang lebih tinggi dari hal-hal yang biasa berada di tengah-tengah masyarakat.

Apabila kemahiran berbahasa telah tercapai, seseorang akan lebih mengenal dirinya sendiri, dapat mengetahui kesanggupannya dalam memengaruhi orang lain, dapat mengembangkan imajinasinya dengan baik. Selain itu, seseorang akan dapat memahami orang lain dengan baik. Komunikasi tidak bisa berjalan searah, harus terjadi secara timbal balik. Biasanya dalam keadaan biasa kita mudah mengetahui kekurangan orang lain, bagaimana bahasanya, bagaimana keteraturan isi pikirannya dan sebagainya. Lebih-lebih dengan penguasaan keterampilan berkomunikasi lisan, seseorang dapat mengembangkan proses berpikir yang jelas dan teratur.

Berdasarkan uraian tentang fungsi bahasa, jelas bahwa kemahiran berbahasa bertujuan melancarkan komunikasi yang jelas dan teratur dengan semua anggota masyarakat. Dengan berbahasa memungkinkan terpeliharanya tata sosial, adat istiadat, kebiasaan melalui pengkhususan fungsi komunikatif berbahasa. Dengan demikian, yang paling utama dari kemahiran berbahasa adalah pemakaian bahasa secara baik dan benar untuk kepentingan komunikasi.

Berdasarkan substansi kajian mata kuliah Bahasa Indonesia yang tertuang dalam *Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi* difokuskan pada menulis akademik. Secara umum, struktur kajian menulis akademik terdiri atas kegiatan menulis: makalah, rangkuman/ringkasan buku atau bab, dan resensi buku, sedangkan kegiatan berbicara untuk keperluan akademik meliputi kegiatan: presentasi, berseminar, dan berpidato dalam situasi formal.

Untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil perkuliahan tersebut diperlukan bahan, metode, dan media yang dikemas secara kreatif dan variatif. Untuk itulah model perkuliahan berbasis multimedia ini dirancang untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil perkuliahan.

Menurut Joyce dan Weil (1986: 3), model mengajar ialah *a pattern or a plan, which can be used to shape a curriculum or course, to select instructional material, and to guide a teacher action*. Joyce dan Weil menggambarkan bahwa model mengajar adalah sejenis pola atau rencana yang dapat digunakan untuk menentukan kurikulum atau pengajaran, memilih materi pelajaran, dan membimbing kegiatan guru. Ada empat kelompok besar model pengajaran, yaitu model pemrosesan informasi (*the information-processing sources*), model pribadi (*the personal sources*), model interaksi sosial (*the social interaction sources*), dan model perilaku (*behavior modification as a sources*). Tiap kelompok model tersebut bisa ditandai dari sisi orientasi atau fokus model, urutannya, prinsip-prinsip reaksi guru, karakteristik sistem sosial, dan konsep sistem penunjang.

Menurut Dunkin dan Biddle dalam Sagala (2006: 63), ada empat variabel pembelajaran yakni: 1) variabel pertanda (*presage variables*) berupa pendidik; 2) variabel konteks (*context variables*) berupa peserta didik, sekolah, dan masyarakat; 3) variabel proses (*process variables*) berupa interaksi peserta didik dengan pendidik; dan 4) variabel produk (*product variables*) berupa perkembangan peserta didik. Selain itu, Dunkin dan Biddle juga mengatakan proses pembelajaran

akan berlangsung dengan baik jika pendidik menguasai kompetensi terhadap substansi materi pembelajaran dan mempunyai kompetensi memilih dan menggunakan metode pembelajaran.

Penyusunan sebuah model pembelajaran senantiasa merujuk pada hasil belajar siswa, observasi selama pengajaran terdahulu, dan tuntutan inovatif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan mengajar. Keberhasilan sebuah model pembelajaran sudah barang tentu tidak hanya ditentukan oleh model itu sendiri, tetapi juga bergantung pada faktor-faktor lain yang berkaitan secara langsung maupun tidak langsung dengan suatu proses pembelajaran. Sebagai contoh, sebuah model yang baik, pengajar yang baik, tetapi tidak ditunjang oleh sikap, minat, maupun motivasi yang tinggi dari peserta didiknya, maka hasilnya tidak akan optimal. Dengan perkataan lain, sebuah model hanya merupakan sebuah elemen di antara elemen-elemen lain yang saling bertemali untuk mencapai suatu tujuan (Dahlan, 1990 : 22).

Dalam penyusunan sebuah model pembelajaran perlu diperhatikan tahapan-tahapan empirik, dari tahapan identifikasi masalah hingga pengujian empirik yang memberikan bobot ilmiah pada model tersebut. Selain itu, perlu diperhitungkan pula dengan saksama tingkat kebaikan dari model yang dibuat; jangan sampai terjadi sebuah model disusun hanya berdasarkan pada aspek teoretis tanpa memperhitungkan kebutuhan nyata para peserta didik selama proses belajar berlangsung.

Saat ini perkembangan informasi dan komunikasi sangat cepat dan dapat diperoleh dari berbagai media, baik cetak maupun elektronik. Tenaga pengajar hendaknya dapat memanfaatkan media informasi dan komunikasi tersebut untuk kepentingan perkuliahan. Media yang digunakan harus mampu menggunakan media yang menarik dan bervariasi agar mahasiswa dapat memahami konsep materi yang disampaikan secara lebih mendalam. Untuk itu, istilah multimedia dalam penelitian ini merujuk pada bervariasinya media yang digunakan.

Multimedia yang digunakan diharapkan mempunyai nilai komunikasi interaktif yang tinggi dan menarik. Multimedia yang dirancang merupakan pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan *link* sehingga memungkinkan pengguna lebih berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi dengan melakukan navigasi.

Model multimedia yang dirancang mengandung empat komponen yakni ada komponen komputer, ada link, ada alat navigasi, dan ada ruang atau tempat.. Komputer diperlukan untuk mengkoordinasikan hal yang dilihat dan yang didengar, sedangkan *link* diperlukan untuk menghubungkan pemakai dengan informasi. Alat navigasi untuk membantu pemakai mencari jaringan informasi yang saling terhubung dengan komponen lainnya. Komponen ruang atau tempat digunakan pemakai untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi dengan gagasan.

Perkuliahan dengan multimedia diharapkan mampu memperkuat respons dan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengontrol kecepatan belajarnya. Perkuliahan berbasis multimedia dapat dilakukan ke dalam lima model. Kelima model tersebut adalah bentuk tutorial, praktik, simulasi, percobaan atau eksperimen, dan permainan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dikembangkan dengan merujuk pada metode penelitian R & D. Secara keseluruhan penelitian dilakukan melalui langkah-langkah 4-D, yaitu *define, design, develop, develop and disseminate*. Dari langkah-langkah 4-D ini, tiga langkah pertama pengembangan model-model pembelajaran dilakukan di tahun pertama. Selanjutnya pada tahun kedua masih dilakukan untuk mempersiapkan naskah Panduan Pengembangan Perkuliahan. Untuk model-model perkuliahan yang telah diuji coba, pada tahun kedua masih mengalami tahap *develop* lanjutan untuk penyempurnaannya, kemudian diujicobakan lagi pada skala lebih besar. Hasilnya pada tahun ketiga akan mengalami tahap *disseminate*. Naskah Panduan Pengembangan Model Perkuliahan Berbasis Multimedia akan dilakukan uji coba terbatas untuk mendapat masukan sebagai bahan penyempurnaan. Jadi naskah ini masih dalam tahap *develop*, yang dilanjutkan dengan tahap *disseminate* pada tahun ketiga.

Instrumen pengumpul data penelitian yang dilakukan terdiri atas:

1. Studi pustaka dan studi dokumentasi untuk pengembangan Model Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia..

2. Tes dikembangkan melalui latihan-latihan yang diberikan pada setiap model perkuliahan untuk setiap pertemuan.
3. Angket dikembangkan untuk menjangring pendapat tentang kualitas proses dan hasil perkuliahan yang dilaksanakan. Data angket diperoleh dari mahasiswa dan dosen yang mencobakan model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia.
4. Observasi dikembangkan untuk mengamati proses dan hasil pelaksanaan model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif sesuai dengan kelompok data yang ada. Data kualitatif diperoleh melalui teknik studi literatur dan studi dokumentasi silabus dan SAP perkuliahan bahasa Indonesia sehingga mewujudkan model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia. Selain itu, data kualitatif diperoleh melalui kegiatan observasi terhadap aktivitas mahasiswa dan dosen dalam pelaksanaan perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia. Data ini diolah dengan teknik analisis rasional dan timbangan pakar. Analisis data kuantitatif dilakukan dengan bantuan program komputer SPSS. Data kuantitatif diperoleh melalui tes dan penyebaran angket.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi dokumentasi tersebut, selanjutnya peneliti mengadakan studi literatur sesuai dengan materi-materi yang dibutuhkan. Literatur yang digunakan berkaitan dengan aspek kebahasaan, keterampilan berbahasa, teknik berkomunikasi, ketentuan-ketentuan dalam menulis, khususnya berkaitan dengan penulisan karangan ilmiah. Selain berkaitan dengan materi inti perkuliahan bahasa Indonesia, peneliti mengkaji tentang media pembelajaran, terutama untuk pengembangan multimedia, serta pengembangan model-model pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Hasil kegiatan studi dokumentasi dan studi literatur dijadikan pedoman dalam penyusunan Silabus dan SAP perkuliahan Bahasa Indonesia berbasis multimedia. Ruang Lingkup materi Perkuliahan Bahasa Indonesia didasarkan pada substansi kajian mata kuliah Bahasa Indonesia yang tertuang dalam pasal 7 *Rambu-rambu Pelaksanaan Kelompok Mata kuliah Pengembangan Kepribadian di Perguruan Tinggi*, pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup butir-butir berikut.

1. Matakuliah bahasa Indonesia sebagai MPK menekankan keterampilan menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa negara dan bahasa nasional secara baik dan benar untuk menguasai, menerapkan, dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sebagai perwujudan kecintaan terhadap bahasa Indonesia.
2. Substansi kajian yang disebut pada butir (c) di bawah ini hendaknya dipadukan ke dalam kegiatan penggunaan bahasa Indonesia melalui keterampilan berbahasa: menyimak, berbicara, membaca, dan menulis dengan keterampilan menulis akademik sebagai fokus.
3. Substansi Kajian Matakuliah Bahasa Indonesia difokuskan pada menulis akademik. Secara umum, struktur kajian terdiri atas:
 - a. Kedudukan Bahasa Indonesia: 1) sejarah bahasa Indonesia, 2) bahasa negara, 3) bahasa persatuan, 4) bahasa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, dan 5) fungsi dan peran bahasa Indonesia dalam pembangunan bangsa.
 - b. Menulis: 1) makalah, 2) rangkuman/ringkasan buku atau bab, dan resensi buku.
 - c. Membaca untuk menulis: 1) membaca tulisan/artikel ilmiah, 2) membaca tulisan populer, dan 3) mengakses informasi melalui internet.
 - d. Berbicara untuk keperluan akademik: 1) presentasi, 2) berseminar, dan 3) berpidato dalam situasi formal.

Untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil perkuliahan tersebut diperlukan metode dan media yang pembelajaran yang dikemas secara aktif, efektif, inovatif, kreatif, dan variatif. Untuk itu, model perkuliahan yang dikembangkan berorientasi pada pendekatan komunikatif, integratif, kontekstual, dan kooperatif. Perkuliahan dilaksanakan dengan model-model pembelajaran yang efektif dan inovatif. Untuk itulah model perkuliahan berbasis multimedia ini dirancang untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil perkuliahan.

Berdasarkan kompetensi dasar dan substansi kajian yang ditetapkan, serta ruang lingkup materi yang dirumuskan, maka peneliti membuah rancangan dan pemetaan model multimedia yang akan diterapkan.

NO.	TOPIK	MATERI	RANCANGAN MULTIMEDIA
1.	Sejarah, Kedudukan, dan Fungsi Bahasa Indonesia	1.1 Sejarah Bahasa Indonesia 1.1.1 Sebelum kemerdekaan 1.1.2 Setelah kemerdekaan	Teks tentang sejarah bahasa Indonesia Power Point; Video; Rekaman; dan Latihan interaktif tentang sejarah bahasa Indonesia
		1.2 Kedudukan dan Fungsi Bahasa Indonesia 1.2.1 Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Nasional 1.2.1.1 Bahasa Indonesia sebagai lambang kebanggaan kebangsaan 1.2.1.2 Bahasa Indonesia sebagai lambang identitas nasional 1.2.1.3 Bahasa Indonesia sebagai alat penyatuan berbagai suku bangsa 1.2.1.4 Bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan antardaerah dan antarbudaya 1.2.2 Bahasa Indonesia sebagai Bahasa Negara 1.2.2.1 Bahasa Indonesia sebagai bahasa resmi kenegaraan 1.2.2.2 Bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam dunia pendidikan 1.2.2.3 Bahasa Indonesia sebagai alat perhubungan di tingkat nasional untuk kepentingan perencanaan dan pelaksanaan pembangunan nasional serta kepentingan pemerintahan 1.2.2.4 Bahasa Indonesia sebagai alat pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi	Teks tentang kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia Power Point Rekaman Video Interaktif Latihan interaktif tentang kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia
2.	Variasi Bahasa Ragam Ilmiah	2.1 Pengertian dan Ragam Bahasa Indonesia 2.2 Penggunaan Bahasa Indonesia Ragam Ilmiah dalam Menulis 2.2.1 Pemilihan Kata Ragam Ilmiah 2.2.2 Penyusunan Kalimat Efektif	Power Point Video interaktif Rekaman Format latihan interaktif tentang pemilihan kata, tentang kalimat efektif, tentang penyusunan

		<p>2.2.3 Penyusunan dan Pengembangan Paragraf</p> <p>2.2.4 Penyusunan dan Pengembangan Jenis Karangan</p> <p>2.2.5 Penggunaan EYD</p> <p>2.2.3 Menggunakan Bahasa Indonesia ragam ilmiah dalam presentasi dan diskusi ilmiah</p>	paragraf, tentang pemakaian ejaan.
3.	Membaca untuk Menulis Karangan Ilmiah	<p>a. Teknik dan Manfaat Membaca untuk Menulis Karangan Ilmiah</p> <p>b. Teknik Membaca Artikel Ilmiah untuk Menulis Karangan Ilmiah</p> <p>c. Teknik Membaca Artikel Populer untuk Menulis Karangan Ilmiah</p> <p>d. Teknik Mengunduh Informasi yang Dibaca dari Internet untuk menulis Karangan Ilmiah</p>	Buku dan teks yang tergolong karangan ilmiah Power Point Video interaktif Rekaman Latihan interaktif tentang kiat membaca untuk menulis karangan ilmiah.
4.	Menulis Rangkuman Buku/Bab	<p>4.1 Pengertian Rangkuman Buku/Bab</p> <p>4.2 Langkah-langkah Merangkum Buku/Bab</p> <p>4.3 Teknik Membuat Kutipan</p> <p>4.4 Teknik Penyusunan Daftar Pustaka</p>	Buku yang terdiri atas beberapa bab Contoh rangkuman buku/bab Power Point Video Rekaman Latihan interaktif tentang menulis rangkuman buku/bab
5.	Menulis resensi buku	<p>1.1 Pengertian Resensi Buku</p> <p>1.2 Langkah-langkah Menulis Resensi Buku</p>	Contoh resensi buku Power Point Video interaktif Rekaman Latihan
6.	Menulis Makalah	<p>6. Menulis Makalah</p> <p>6.1 Pengertian dan Ragam Makalah</p> <p>6.2 Langkah-langkah Penulisan Makalah</p> <p>6.2.1 Menentukan Topik</p> <p>6.2.2 Membuat Kerangka Karangan</p> <p>6.2.3 Mengumpulkan Bahan-bahan yang akan Dirujuk</p> <p>6.2.4 Menulis draft makalah</p> <p>6.2.5 Menyunting makalah secara Kolaboratif</p> <p>6.2.6 Memperbaiki makalah secara Kolaboratif</p> <p>6.2.7. Praktik Menulis Makalah secara Mandiri</p>	Contoh makalah Power Point Video interaktif Rekaman Latihan interaktif membuat makalah, menyunting, dan memperbaiki makalah secara kolaboratif.
7.	Menulis Proposal	<p>7.1 Pengertian dan Ragam Proposal</p> <p>7.2 Langkah-langkah Penulisan</p>	Contoh proposal kegiatan dan penelitian

		Proposal 7.2.1 Menentukan Topik Kegiatan 7.2.2 Membuat Kerangka Proposal 7.2.3 Mengumpulkan Informasi yang Relevan yang Dirujuk 7.2.4 Menulis Draf Proposal 7.2.5 Menyunting Proposal secara Kolaboratif 7.2.6 Memperbaiki Proposal secara Kolaboratif 7.2.7 Praktik Menulis Proposal secara Mandiri	Power Point Video interaktif Latihan interaktif tentang hasil praktik penulisan proposal
8.	Presentasi Ilmiah	8.1 Pengetian dan Tatacara Presentasi Ilmiah 8.2 Menyiapkan Bahan Presentasi Ilmiah dengan <i>Power Point</i> dari Makalah/Proposal/Resensi yang Disusun 8.3 Praktik Presentasi 8.4 Menanggapi dan mengevaluasi Kegiatan Presentasi Ilmiah yang Dilaksanakan	Model kegiatan presentasi Power Point Video interaktif Simulasi presentasi Latihan interaktif tentang menanggapi dan mengevaluasi kegiatan presentasi
9.	Seminar	9.1 Pengertian dan Tatacara Seminar 9.2 Kiat Membuka, Memberikan Kesempatan untuk Bertanya, Menjawab, Menanggapi, Mendukung, Menolak, Mengkritik, dan Menyimpulkan. 9.3 Upaya Mengaktifkan Peserta Seminar 9.4 Praktik Memimpin Seminar (Menjadi Moderator)	Model kegiatan seminar Power Point Video interaktif Simulasi memimpin seminar Latihan interaktif tentang menanggapi dan mengevaluasi kegiatan seminar
10.	Berpidato dalam Situasi Formal	10.1 Pengertian dan Tatacara berpidato dalam Situasi Formal 10.2 Metode Persiapan berpidato 10.3 Praktik Berpidato dalam Situasi Formal	Model kegiatan berpidato Power Point Video interaktif Simulasi berpidato Latihan interaktif tentang menanggapi dan mengevaluasi kegiatan seminar

Berdasarkan pemetaan itulah, model perkuliahan bahasa Indonesia berbasis multimedia ini dikembangkan. Perkuliahan bukan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan, tetapi mahasiswa akan lebih aktif berinteraksi antara mahasiswa dengan mahasiswa, mahasiswa dengan dosen untuk membahas suatu topik dengan menggunakan media yang bervariasi secara interaktif. Dengan media ini, mahasiswa dapat belajar secara mandiri dan percaya diri karena ada koreksi dari kunci jawaban yang disampaikan secara interaktif.

Simpulan

Mata kuliah Bahasa Indonesia merupakan salah satu Mata kuliah Pengembangan Kepribadian yang wajib disampaikan di setiap program studi dan setiap perguruan tinggi. Pengembangan Model Perkuliahan Bahasa Indonesia Berbasis Multimedia dirancang untuk menghasilkan sebuah media interaktif yang dapat mengakomodasi seluruh kegiatan perkuliahan secara aktif dan komunikatif.

Model ini dikembangkan dengan memperhatikan hakikat ruang lingkup materi perkuliahan bahasa Indonesia yang diarahkan untuk membina pengetahuan, keterampilan, dan sikap berbahasa Indonesia yang baik. Pelaksanaannya disajikan secara interaktif antara dosen dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan mahasiswa, melalui media yang bervariasi. Perkuliahan dapat dilaksanakan secara mandiri dan kolaraboratif, tetapi bersifat interaktif.

Hasil pengembangan model ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pembinaan kemampuan berbahasa para mahasiswa, dan memberikan alternatif untuk para pengajar mata kuliah Bahasa Indonesia dalam mengemas perkuliahan yang bervariasi.

Pustaka Rujukan

- Dahlan, M.D. 1990. *Model-model Mengajar*. Bandung : Diponegoro.
Joyce, B. & Weil. 1986. *Models of Teaching*. Amerika: A Pearson Education Company.
Sagala, S. 2006. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.