

**OPTIMALISASI PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS GAMBAR PADA
PEMBELAJARAN INTENSIVE READING SEBAGAI INTERNALISASI
NILAI – NILAI MORAL
(Studi Kasus pada Mahasiswa Semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas
Slamet Riyadi Surakarta Tahun Akademik 2015/2016)**

Oleh:

Luqman Al Hakim dan Lusiana Dewi Kusumayati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengetahui optimalisasi penggunaan multimedia berbasis gambar pada pembelajaran intensive reading sebagai internalisasi nilai-nilai moral yang digunakan dosen bagi mahasiswa semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Surakarta tahun pelajaran 2015/ 2016; (2) mengidentifikasi masalah yang dihadapi mahasiswa dan dosen selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan multimedia berbasis gambar pada pembelajaran intensive reading sebagai internalisasi nilai-nilai moral bagi mahasiswa semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Surakarta tahun pelajaran 2015/ 2016; dan (3) menemukan solusi yang diberikan dosen untuk mengatasi permasalahan selama pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris menggunakan multimedia berbasis gambar pada pembelajaran intensive reading sebagai internalisasi nilai-nilai moral bagi mahasiswa semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Surakarta tahun pelajaran 2015/ 2016.

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Slamet Riyadi pada bulan Februari sampai Juli 2016. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa semester 2 Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Slamet Riyadi Surakarta Tahun Akademik 2015/2016 yang terdiri dari 28 mahasiswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dalam bentuk studi kasus. Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan interview, kuesioner, pengamatan kelas, dan dokumen. Peneliti menganalisis data menggunakan metode kualitatif yang terdiri dari reduksi data, presentasi data, dan mengambil kesimpulan/ verifikasi.

Hasil penelitian ini adalah (1) multimedia berbasis gambar mampu meningkatkan motivasi para mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan membaca. Hal tersebut terlihat ketika mereka antusias dalam menyaksikan media tersebut dan antusias dalam membaca teks; (2) multimedia berbasis gambar memudahkan mahasiswa dalam memahami bacaan sebab isi dari bacaan tidak jauh dari gambar; dan (3) peninjauan terhadap mahasiswa ketika mereka mengerjakan latihan sangat diperlukan sebab dengan kegiatan tersebut, peneliti bisa bertanya secara langsung tentang permasalahan yang sedang mereka hadapi ketika membaca dan peneliti dapat mengamati secara langsung proses dan hasil latihan soal yang sedang dikerjakan oleh mahasiswa sehingga dapat diketahui letak permasalahan yang sedang dihadapi oleh setiap mahasiswa.

Kata Kunci: Pembelajaran Intensive Reading, Multimedia Berbasis Gambar, Studi Kasus

LATAR BELAKANG PENELITIAN

Perkembangan media komunikasi dan komunikasi di era sekarang ini sangat cepat, sehingga dapat memasuki setiap aspek kehidupan. Informasi dari belahan dunia manapun bisa diketahui dengan cepat dengan membacanya melalui media online, baik dalam bahasa asing maupun dalam bahasa Indonesia melalui situs-situs tertentu. Membaca informasi berbahasa Indonesia tentu saja hal yang biasa bagi orang Indonesia, namun informasi yang disajikan dalam bahasa asing tentu saja tidak semua orang Indonesia mampu memahami dengan baik sebab tidak semua menguasai bahasa tersebut, sehingga diperlukan pelatihan membaca bahasa asing.

Penguasaan ketrampilan membaca bahasa asing, khususnya bahasa Inggris tidak hanya untuk memahami informasi global, namun juga meningkatkan dan mengembangkan area pembelajaran lainnya, semisal memperbaiki gaya hidup sebab ketika membaca, pembaca memperoleh informasi tentang bentuk dan akibat gaya hidup tidak sehat, antara lain merokok, mengkonsumsi makanan yang mengandung minyak, dan sebagainya. Hal tersebut senada dengan Nunan (2003: 6) mengatakan, “*with the strengthened reading skill,*

learner will make greater progress and development in all other areas of learning”.

Untuk memenuhi kebutuhan seseorang akan media informasi dan komunikasi dan untuk meningkatkan ketrampilan membaca bacaan berbahasa Inggris, serta untuk meningkatkan dan mengembangkan area pembelajaran yang lain, diperlukan kolaborasi antara ketiga hal tersebut, yaitu dalam bentuk pembelajaran bahasa Inggris (*reading*) menggunakan multimedia, sehingga terbentuklah *English integrated learning* yang mengakomodir kebutuhan seseorang akan media, dan penguasaan ketrampilan membaca serta memiliki kemanfaatan secara makro yang berdampak pada perubahan sikap, tindakan, kompetensi, dan pola pikir kearah yang lebih baik.

Berdasarkan hasil pra-survey yang dilaksanakan ketika pertemuan pertama dan kedua pada para mahasiswa mata kuliah intensive reading semester II program studi Pendidikan Bahasa Inggris FKIP UNISRI, peneliti sekaligus sebagai pengampu mata kuliah tersebut mengamati bahwa konsep *English integrated learning* yang terlaksana pada perkuliahan tersebut perlu dievaluasi dari sudut pandang dosen

maupun mahasiswa sehingga hasil evaluasi tersebut dapat digunakan untuk perbaikan proses perkuliahan di tahun akademik yang akan datang. Hasil pra-survey tersebut secara rinci sebagai berikut: para mahasiswa cenderung kurang aktif ketika perkuliahan dan mereka lebih suka berbicara dengan teman sebelah ketika perkuliahan berlangsung, para mahasiswa kurang mampu dalam menjawab pertanyaan dosen baik secara lisan maupun tertulis, dan multimedia berbasis gambar cenderung membuat suasana kelas menjadi riuh dan berisik.

Untuk memperoleh gambaran secara menyeluruh tentang hasil perkuliahan menggunakan konsep *English integrated learning*, baik dari segi optimalisasi penggunaan multimedia berbasis gambar sebagai internalisasi nilai-nilai moral, permasalahan yang timbul ketika implementasi multimedia berbasis gambar, dan solusi dari permasalahan tersebut, peneliti bermaksud melaksanakan penelitian studi kasus dengan judul “Optimalisasi Penggunaan Multimedia Berbasis Gambar pada Pembelajaran Intensive Reading sebagai Internalisasi Nilai-Nilai Moral.

KAJIAN PUSTAKA

Pada sub-bab ini peneliti hendak memaparkan tentang teori membaca intensif, multimedia dalam pembelajaran, dan nilai-nilai moral.

1. Membaca Intensif

Dictionary of reading (1983:160) menyebutkan bahwa membaca intensif merupakan program kegiatan membaca yang dilakukan secara seksama. Disamping itu menurut Brook sebagaimana dikutip oleh H.G. Tarigan (1990:35) intensif reading merupakan studi seksama, telaah teliti serta penanganan terperinci terhadap suatu tugas yang pendek yang kira-kira hanya 2-4 halaman pada setiap harinya. H.G. Tarigan juga berpendapat bahwa intensif reading dapat dibagi menjadi dua, yakni membaca telaah isi dan membaca telaah bahasa. Membaca telaah isi dibagi menjadi membaca teliti, membaca pemahaman, membaca kritis, dan membaca ide. Membaca telaah bahasa dibagi menjadi membaca bahasa asing dan membaca telaah sastra. Berikut ini merupakan penjelasan dari pemaparan diatas:

a. Membaca Telaah Isi

Membaca telaah isi yaitu membaca yang menuntut ketelitian, pemahaman, kritis berfikir dan menangkap ide dalam bacaan. H.G.

Tarigan (1990: 56-116) membagi membaca telaah menjadi beberapa hal, antara lain:

- 1) Membaca Teliti
Membaca teliti yaitu membaca yang menuntut penuturan atau pembalikan pendidikan yang menyeluruh.
 - 2) Membaca Pemahaman
Membaca pemahaman yaitu membaca yang tujuannya untuk memahami standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, pola-pola fiksi
 - 3) Membaca Kritis
Membaca kritis yaitu membaca yang dilakukan dengan tenggang hati, evaluatif, analisis bukan mencari kesalahan.
 - 4) Membaca Ide.
Membaca ide yaitu membaca untuk mencari, menemukan, dan memahami ide atau gagasan dalam bacaan
- b. Membaca Telaah Bahasa
- Membaca telaah bahasa yaitu membaca dengan memperbanyak pendaharaan kata dan mempelajari serta mengembangkan menjadi kalimat. H.G. Tarigan membagi membaca telaah bahasa menjadi dua hal, yaitu membaca bahasa asing dan membaca telaah sastra
- 1) Membaca telaah asing.

Membaca telaah asing yaitu membaca dengan memperbanyak pendaharaan kata dan dipelajari untuk memahami kata-kata asing dalam bacaan.

- 2) Membaca sastra.
Membaca sastra yaitu membaca yang membutuhkan kemampuan pembaca untuk memahami bahasa dan sastra serta untuk memiliki rasa intuisi dalam karya sastra.

2. Multimedia dalam Pembelajaran

Menurut Gagne dan Briggs dalam Cleophas (2011), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan computer. Sedangkan Hainich dan kawan-kawan dalam Cleophas (2011), mengemukakan istilah media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Fleming dalam Cleophas (2011), menyatakan media berfungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak yaitu siswa dan isi pelajaran.

Meiditha (2014: 1) mengemukakan bahwa multimedia adalah penggunaan beberapa media untuk membawa,

menyajikan dan mempresentasikan informasi dalam rupa teks, grafik, animasi, audio, video secara kreatif dan inovatif. Disamping itu Meiditha (2014: 1) juga mengemukakan tentang beberapa definisi multimedia menurut para ahli, sebagai berikut

- a. Kombinasi dari computer dan video (Rosch, 1996)
- b. Kombinasi dari tiga elemen : suara, gambar dan teks (McComick, 1996)
- c. Kombinasi dari paling sedikit dua media input dan output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dan kawan-kawan, 2001)
- d. Multimedia dalam konteks computer Hofstetter, 2001 adalah: Pemanfaatan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah segala hal yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima. Peran media tersebut dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian

rupa sehingga proses belajar terjadi. Contoh media tersebut adalah gambar, foto, sketsa, diagram, bagan/chart, grafik, kartun, poster, radio dan lain-lain.

3. Nilai-Nilai Moral

a. Pengertian Nilai

Menurut Djahiri (1999), nilai adalah harga, makna, isi dan pesan, semangat, atau jiwa yang tersurat dan tersirat dalam fakta, konsep, dan teori, sehingga bermakna secara fungsional. Dengan demikian, nilai dijadikan pedoman perilaku yang memiliki fungsi untuk mengarahkan, mengendalikan, dan menentukan kelakuan seseorang. Sedangkan menurut Dictionary dalam Winataputra (1989), nilai adalah harga atau kualitas sesuatu. Artinya, sesuatu dianggap memiliki nilai apabila sesuatu tersebut secara instrinsik memang berharga.

Suyitno (1984 : 11-13) berpendapat bahwa nilai merupakan sesuatu yang kita alami sebagai ajakan dari panggilan untuk dihadapi. Nilai mengarahkan perhatian serta kemauan kita, menarik kita keluar dari kita sendiri ke arah apa yang bernilai. Nilai memanggil untuk dilaksanakan melalui tingkah laku dan membangkitkan keaktifan kita untuk bertindak. Permana (2014) menyatakan bahwa nilai (*value*) adalah kemampuan yang dipercayai ada pada suatu benda

untuk memuaskan manusia. Jadi nilai itu pada hakikatnya adalah sifat dan kualitas yang melekat pada suatu obyek.

Dengan demikian, maka nilai itu adalah suatu kenyataan yang tersembunyi dibalik kenyataan-kenyataan lainnya. Menilai berarti menimbang, suatu kegiatan manusia untuk menghubungkan sesuatu dengan sesuatu yang lain kemudian untuk selanjutnya diambil keputusan. Nilai bersumber pada budi yang berfungsi mendorong dan mengarahkan (motivator) sikap dan perilaku manusia. Nilai sebagai suatu sistem merupakan salah satu wujud kebudayaan di samping sistem sosial dan karya. Hierarki nilai sangat tergantung pada titik tolak dan sudut pandang individu sampai dengan masyarakat terhadap suatu obyek.

b. Pengertian Moral

Pengertian moral, menurut Suseno (1998) adalah ukuran baik-buruknya seseorang, baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat, dan warga negara. Sedangkan menurut Ouska dan Whellan (1997), moral adalah prinsip baik-buruk yang ada dan melekat dalam diri individu/seseorang. Walaupun moral itu berada dalam diri individu, tetapi moral berada dalam suatu sistem yang

berwujud aturan. Moral dan moralitas memiliki sedikit perbedaan, karena moral adalah prinsip baik-buruk sedangkan moralitas merupakan kualitas pertimbangan baik-buruk. Dengan demikian, hakekat dan makna moralitas bisa dilihat dari cara individu yang memiliki moral dalam mematuhi maupun menjalankan aturan.

Lickona (1992) mengembangkan pembelajaran nilai moral, dengan tujuan membentuk watak atau karakteristik siswa. Menurut Lickona ada tiga kerangka pikir moral yang dikenal dengan *educating for character* (1992) :

- 1) Konsep moral (moral knowing) mencakup kesadaran moral (moral awarness), pengetahuan nilai moral (knowing moral value), pandangan ke depan (perspective talking), penalaran moral (reasoning), pengambilan keputusan (decision making), dan pengetahuan diri (self knowledge).
- 2) Sikap moral (moral feeling) mencakup kata hati (conscience), rasa percaya diri (self esteem), empati (emphaty), cinta kebaikan (loving the good), pengendalian diri (self control), dan kerendahan hati (and huminity).
- 3) Perilaku moral (moral behavior) mencakup kemampuan

(compalance), kemauan (will) dan kebiasaan (habbit).

Berdasarkan uraian di muka, dapat disimpulkan bahwa pengertian moral/ moralitas adalah suatu tuntutan perilaku yang baik yang dimiliki individu sebagai moralitas, yang tercermin dalam pemikiran/konsep, sikap, dan tingkah laku.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti memaparkan jawaban atas permasalahan yang tercantum didalam rumusan masalah pada bab I, antara lain penggunaan multimedia berbasis gambar pada perkuliahan intensive reading, permasalahan yang dihadapi para mahasiswa dari sudut pandang dosen dan mahasiswa, dan solusi untuk mengatasi permasalahan ketika penggunaan multimedia pada perkuliahan intensive reading.

1. Penggunaan Multimedia Berbasis Gambar pada Perkuliahan Intensive Reading sebagai

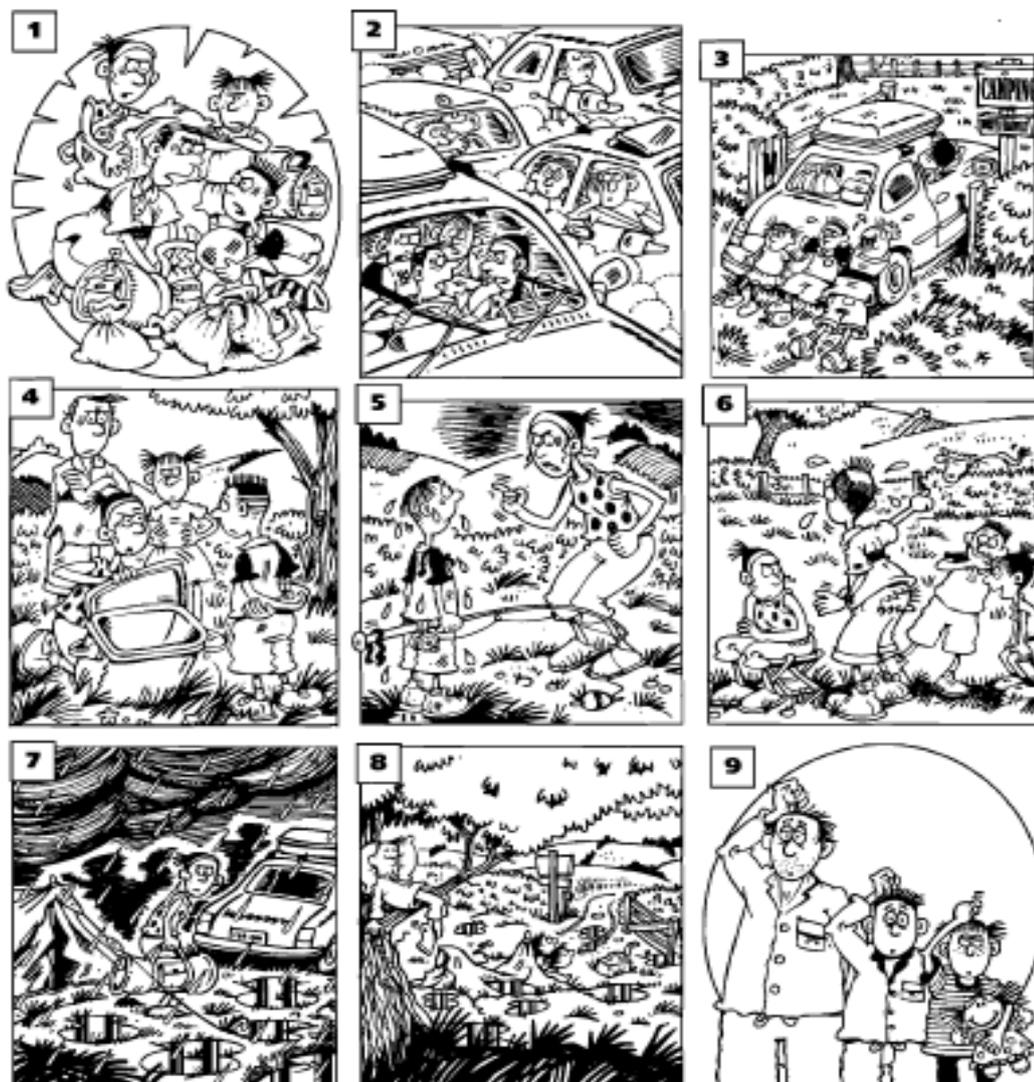
Internalisasi Nilai-Nilai Moral

a. Pertemuan Ke-2

Pada pertemuan ke-2, bentuk multimedia berbasis gambar yang diajarkan adalah gambar berseri tentang perjalanan sekeluarga untuk kemah yang berakhir dengan kegagalan. (materi terlampir). Implementasi gambar berseri tersebut menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang bisa menjadi pembelajaran sebelum mengadakan kemah, antara lain (1) diperlukan perencanaan yang matang sebelum berkemah, semisal menentukan hari dan tanggal kemah, persiapan alat, alat transportasi, dan sebagainya, (2) kemampuan softskill yang memadai, semisal pengendalian diri ketika marah, menyelesaikan permasalahan yang penting, dan sebagainya; dan (3) sebagai orang tua harus bisa mendidik anak agar menjadi anak yang mandiri, dan memiliki inisiatif, dan bisa menjadi suri tauladan bagi anak-anak.

Gambar 1.

Gambar Berseri tentang Perjalanan Sekeluarga untuk Berkemah



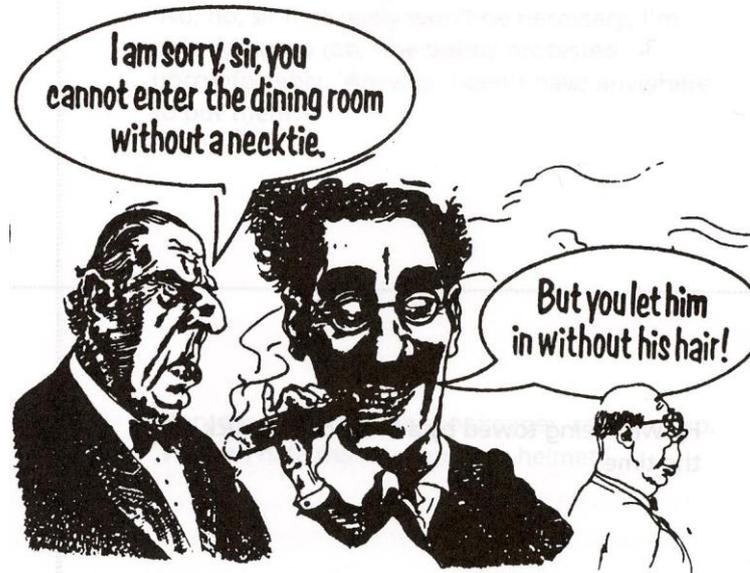
b. Pertemuan Ke-3

Implementasi multimedia berbasis gambar pada pertemuan ke-3 adalah berupa gambar kartun tentang beberapa pernyataan yang disampaikan oleh para tokoh dunia di

masa lalu yang dapat dipetik suatu pembelajaran (gambar terlampir). Terdapat empat gambar beserta pernyataan yang disampaikan. Berikut ini salah satu contoh gambar tersebut:

Gambar 2

Salah Satu Pernyataan yang Disampaikan oleh Para Tokoh Dunia di Masa Lalu



Gambar tersebut menunjukkan suatu sindiran tentang ketentuan memasuki ruang makan bahwa seseorang dilarang memasuki ruang tersebut tanpa dasi, sedangkan ada orang lain dengan kekurangan yang lain diperbolehkan masuk. Disamping itu gambar tersebut menunjukkan etika merokok yang salah sebab ada seseorang yang merokok di ruang publik padahal dia adalah tokoh dunia. Dia seharusnya memberi contoh yang baik dengan tidak merokok di muka umum .

c. Pertemuan Ke-4

Bentuk multimedia pada pertemuan ini adalah penggunaan gambar berseri tentang kegagalan menikmati makan malam ketika menyambut tamu kehormatan. Dari

gambar berseri tersebut, dapat dipetik suatu pelajaran bahwa menutup makan di meja makan dengan penutup makan sangat diperlukan untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, semisal kejatuhan hewan dari langit-langit (cicak/tokek), dimakan oleh kucing, secara tidak disengaja tersenggol, atau dimakan oleh anggota keluarga sebelum acara makan malam dimulai. Disamping itu menjauhkan makanan dari hewan yang mengganggu perlu diupayakan untuk menghindari gangguan dan menjaga makanan oleh salah satu anggota keluarga atau mengunci ruang makan untuk menghindari masuknya hewan. Gambar tersebut juga menampilkan solusi apabila makanan yang akan disantap sudah terlanjur

dimakan kucing yaitu dengan segera mencari makanan pengganti sehingga

acara makan malam tidak terjadi kegaga

Gambar 3

Gambar Berseri tentang Kegagalan Menikmati Makan Malam ketika Menyambut Tamu Kehormatan



d. Pertemuan ke-8

Pada pertemuan ke-8 ini, peneliti menggunakan materi dari e-book berjudul *Reading Games* dengan tema cerita lucu tentang kriminalitas sebagai media pembelajaran multimedia berbasis gambar. Berikut ini salah satu contoh cerita tersebut yang berisi tentang perampokan kantor pos yang gagal disebabkan

kantor pos yang sudah tidak beroperasi sejak lama. Pada pemaparan materi, peneliti menunjukkan gambar sebagai ilustrasi kejadian sehingga mahasiswa mampu berimajinasi untuk memudahkan memahami bacaan.

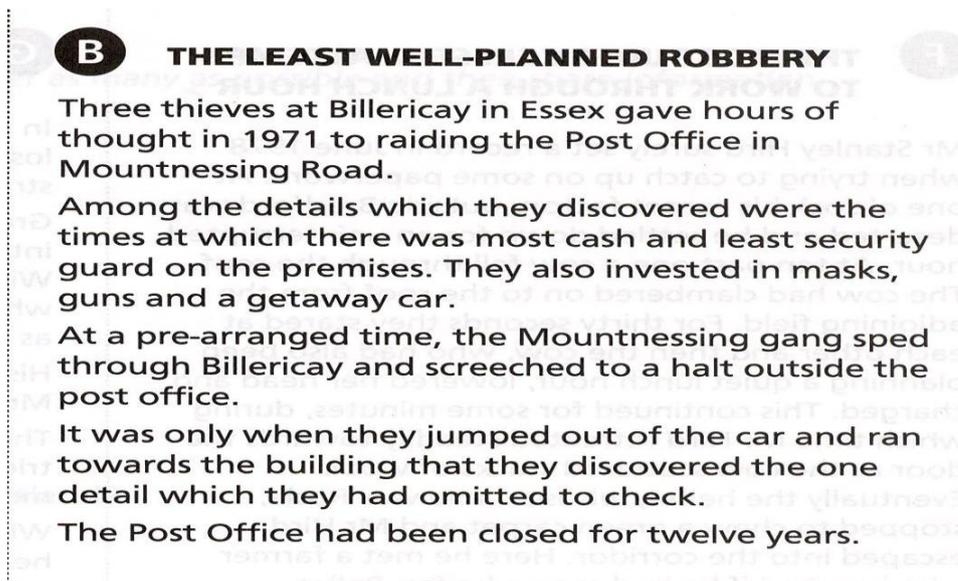
Dari teks dibawah ini dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa perampokan merupakan kegiatan yang

tidak bisa diterima dan suatu kegiatan yang menimbulkan kerugian bagi diri sendiri maupun orang lain dan sungguh beruntung pelaku perampokan itu bahwa kejadian

perampokan tidak terjadi sehingga menanggulangi dampak kerugian bagi pelaku maupun korban dikemudian hari.

Gambar 4

Kegagalan dalam Kriminalitas



e. Pertemuan Ke-9

Pada pertemuan ke-9 ini, peneliti menunjukkan video sebagai media multimedia berbasis gambar. Video ini berisi cerita-cerita aneh yang tidak bisa dijelaskan hingga saat ini. Salah satu diantaranya adalah gambar tentang seorang astronot yang berada dibelakang seorang anak perempuan ketika difoto. Padahal

ketika gambar diambil yaitu tahun 1964 belum ada piranti lunak untuk mengedit gambar. Hal tersebut menimbulkan konspirasi bahwa ada orang yang menggunakan seragam astronot ketika anak tersebut akan difoto dan dia berada di belakang anak tersebut. Sampai saat ini kebenaran foto itu masih menjadi misteri.

Gambar 5

Foto Seorang Astronout di Belakang Seorang Anak Perempuan



f. Pertemuan Ke-11

Pertemuan ke-11 menunjukkan penggunaan multimedia berupa gambar-gambar yang diedit kemudian ditambahkan pernyataan tertentu untuk memunculkan kesan lucu. Hal tersebut sering disebut meme. Dalam hal ini, peneliti meminta mahasiswa untuk membaca dan menilai gambar mana yang memiliki nilai edukasi, sebab ada gambar yang cenderung diedit untuk menampilkan pernyataan berbentuk lelucon yang sengaja dibuat tentang seorang pemimpin disuatu

daerah dan ada gambar yang mengandung nilai edukasi yang dibungkus dalam bentuk pernyataan yang mengandung lelucon. Hal tersebut bermanfaat untuk menunjukkan suatu ilustrasi bahwa teks spoof yang mereka pelajari merupakan teks yang tidak sekedar menunjukkan sisi kejenakaan tetapi juga mengandung nilai edukasi yang bisa diambil pelajaran. Berikut ini merupakan salah satu gambar lucu yang memiliki nilai edukasi.

Gambar 6

Salah Satu Gambar Lucu yang Memiliki Nilai Edukasi.



Pernyataan tersebut digambar menunjukkan bahwa seorang anak yang tidak pernah membuka dan membaca buku dan seringkali mencuri uang ibunya, sehingga ada yang menyarankan agar uang ibu disimpan didalam buku anak sebab anak tersebut tidak pernah membuka buku.

g. Pertemuan Ke-12

Pada pertemuan ini, peneliti menggunakan multimedia berbasis gambar dengan tema swimming for life. Tema tersebut bertujuan untuk memaparkan bentuk kegiatan berenang untuk mempertahankan kehidupan. Dalam hal ini, peneliti menunjukkan kepada para mahasiswa berupa gambar-gambar kegiatan berenang untuk mempertahankan hidup, semisal berenang setelah pesawat jatuh ke laut, berenang untuk

menghindari serangan hewan laut, berenang untuk menyelamatkan orang lain lain yang sedang tenggelam, dan sebagainya. Gambar-gambar tersebut dipaparkan ketika kegiatan pre-reading yang bertujuan untuk memprediksi isi teks yang akan dibaca, mereviu pengalaman melakukan kegiatan di pantai, dan memberikan komentar tentang manfaat dan kelemahan kegiatan tersebut.

Pada gambar 5.7. menunjukkan kegiatan berenang di pantai sebagai kegiatan olahraga untuk kesehatan dan kegiatan untuk menyalurkan bakat dan hobi. Setelah menunjukkan gambar-gambar tersebut, peneliti memberikan teks tentang survival on the sea yang berisi tentang cerita seorang perempuan yang berhasil

menyelamatkan diri dengan cara berenang setelah pesawat yang

dikemudikannya jatuh ke laut.

Gambar 7

Salah Satu Gambar tentang Kegiatan Berenang



2. Permasalahan yang Dihadapi para Mahasiswa dari Sudut Pandang Dosen dan Mahasiswa

Berikut ini peneliti paparkan tentang bentuk permasalahan dalam penggunaan multimedia kaitannya dengan ketrampilan membaca para mahasiswa dari sudut pandang dosen dan mahasiswa:

a. Bentuk Permasalahan Mahasiswa dari Sudut Pandang Dosen

1) Beberapa mahasiswa masih mengalami kendala ketika membaca nyaring (*reading aloud*). Hal tersebut tampak ketika mereka melafalkan kata dengan pengucapan yang kurang tepat, membaca tanpa memperhatikan tanda baca, dan membaca tanpa memperhatikan

jeda pada setiap potongan subyek, predikat, dan objek.

2) Beberapa mahasiswa lebih suka duduk berkelompok dengan teman yang mereka rasa cocok, sehingga ketika membaca mereka cenderung berbicara dengan teman sebelah untuk memberikan komentar tentang gambar yang sedang diamati.

3) Para mahasiswa cenderung tidak mau bertanya ketika menghadapi kendala dalam membaca, sehingga peneliti perlu mengecek dengan cara mendatangi setiap mahasiswa ketika mereka sedang mengerjakan latihan soal, sebab dari proses dan hasil kegiatan tersebut dapat diketahui mereka

mengalami kendala atau tidak dalam membaca.

- 4) Multimedia berbasis gambar cenderung memudahkan mahasiswa memahami bacaan dan memotivasi membaca, tetapi belum optimal dalam menunjang ketrampilan membaca nyaring dan memahami makna kata didalam suatu kalimat.
- 5) Pemilihan multimedia berbasis gambar yang sesuai dengan materi perkuliahan dan level membaca mahasiswa, sehingga dapat meningkatkan ketrampilan membaca para mahasiswa ditinjau dari keseluruhan aspek, yaitu kelancaran membaca, pengucapan yang tepat, dan pemahaman ide pokok, kalimat pendukung, referensi, dan makna kata dalam suatu kalimat.

b. Bentuk Permasalahan Mahasiswa dari Sudut Pandang Mahasiswa

- 1) Para mahasiswa belum memahami sepenuhnya tentang strategi membaca agar bisa menjawab pertanyaan dengan tepat dan cepat, sebab mereka harus menyesuaikan waktu mengerjakan soal

dengan jumlah pertanyaan yang harus dijawab, dan penggunaan multimedia cenderung mengurangi waktu peneliti untuk menjelaskan strategi membaca dan membahas hasil latihan soal.

- 2) Membaca nyaring dengan pengucapan dan kelancaran yang tepat merupakan bentuk permasalahan yang mereka hadapi. Solusinya adalah dengan latihan membaca tidak hanya ketika perkuliahan membaca tetapi juga diluar jam kuliah.
- 3) Memahami makna kata didalam suatu kalimat tanpa membuka kamus merupakan kendala yang masih mereka hadapi.
- 4) Memahami isi video yang diputar dan menghubungkan antara makna video dengan teks yang sedang dibaca

3. Solusi untuk Mengatasi Permasalahan ketika Penggunaan Multimedia Kaitannya dengan

Ketrampilan Membaca Para Mahasiswa pada Perkuliahan Intensive Reading

Tabel 1

No	Permasalahan	Solusi
1	Mahasiswa cenderung berbicara dengan teman sebelah untuk memberikan komentar tentang gambar yang sedang diamati, sehingga menciptakan suasana gaduh.	Meninjau setiap mahasiswa ketika mereka mengamati gambar.
2	Para mahasiswa cenderung tidak mau bertanya ketika menghadapi kendala dalam membaca	Meninjau setiap mahasiswa ketika sedang mengerjakan latihan soal dan bertanya secara langsung tentang kendala yang dihadapi dan mengamati hasil latihan soal yang sedang dan sudah selesai mereka kerjakan.
3	Multimedia berbasis gambar belum optimal dalam menunjang ketrampilan membaca nyaring dan memahami makna kata didalam suatu kalimat	Diperlukan multimedia berbentuk video yang tidak hanya berisi gambar dan suara, tetapi juga subtitle dalam bahasa Inggris.
4	Penggunaan multimedia cenderung mengurangi waktu peneliti untuk menjelaskan strategi membaca dan membahas hasil latihan soal.	Memperpendek waktu penggunaan multimedia.
5	Memahami hubungan antara isi video dengan teks yang sedang dibaca, sehingga para mahasiswa berfikir bahwa video tersebut kurang bermanfaat.	Memaparkan secara berulang-ulang kepada mahasiswa tentang hubungan multimedia dengan isi teks, baik ketika kegiatan <i>pre-reading</i> , <i>while reading</i> , dan <i>post-reading</i>
6	Pemilihan multimedia berbasis gambar yang sesuai dengan materi perkuliahan dan level membaca mahasiswa	Meluangkan waktu untuk membaca literature, menyaksikan video, dan sharing gagasan dengan kolega sehingga mampu memunculkan ide/gagasan tentang multimedia yang sesuai untuk perkuliahan membaca

KESIMPULAN

1. Multimedia berbasis gambar mampu meningkatkan motivasi para mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan membaca. Hal tersebut terlihat ketika mereka antusias dalam menyaksikan media tersebut dan antusias dalam membaca teks.
2. Multimedia berbasis gambar memudahkan mahasiswa dalam

memahami bacaan sebab isi dari bacaan tidak jauh dari gambar dan mereka secara optimal mengikuti kegiatan pra-membaca dengan baik sehingga memahami bacaan dengan mudah.

3. Meninjauan terhadap mahasiswa ketika mereka mengerjakan latihan sangat diperlukan sebab dengan kegiatan tersebut, peneliti bisa bertanya secara langsung

tentang permasalahan yang sedang mereka hadapi ketika membaca dan peneliti dapat mengamati secara langsung proses dan hasil latihan soal yang sedang dikerjakan oleh mahasiswa sehingga dapat diketahui letak permasalahan yang sedang dihadapi oleh setiap mahasiswa.

4. Alokasi waktu yang tepat untuk pemaparan multimedia berbasis gambar mampu mengoptimalkan alokasi waktu untuk langkah-langkah dalam perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Carrell, Patricia L. 1990. *Interactive Approach to Second Language Reading*. California: Cambridge University Press.
- Celce-Murcia, Marianne. 2001. *Teaching English as a Second or Foreign Language. 3rd ed.* London: Thomson Learning.
- Cleophas, Frans. 2011. *Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran.* Retrieved from <http://kursusinggris.wordpress.com>
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Grabe, William and Stoller, L. Fredericka. 2002. *Teaching and Research Reading*. London: Longman
- Harling, Kenneth. 2002. *An Overview of Case Study*. Canada: Wilfrid Laurier University.
- Hitchcock, G. and Hughes, D. 1995. *Research and the Teacher (second edition)*. London: Routledge.
- Maryoto. 2013. *Membaca Intensif*. Retrieved from <http://mrjendela-maryoto.blogspot.co.id>.
- Moleong, Dr. Lexy J. 1989. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Remadja Karya CV
- Nunan, David. 2003. *The Learner Centered Curriculum. A Study in Second Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Pengertian Nilai, Moral, dan Norma. 2012. Retrieved from <http://coretanseadanya.blogspot.co.id>
- Setyama, Nurul Ngaini. 2013. *Pengertian Nilai, Moral, dan Norma*. Retrieved from <http://setyamaini.blogspot.co.id>
- Sutopo, H.B. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta : UNS Press.
- Wijaya, Yoga Permana. 2014. *Hakekat Nilai dan Moral Serta Sosialisasinya Dalam Kehidupan Manusia*. Retrieved from <https://yogapermanawijaya.wordpress.com>
- Yin, Robert K.. 2003. *Case Study Research: Design and Methods. Third Edition*. California: Sage Publications Ltd

Meldita Barliany. 2014. Definisi Etimologi Multimedia dan Manfaat Multimedia diakses dari <http://meiditha.blogspot.co.id/2014/08/definisi-etimologi-multimedia-dan.html> pada hari Jum'at, 19 Agustus 2016.

Tarigan, H.G. 1986. Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa, Bandung: Angkasa.

Tarigan, H.G. 1986. Membaca Ekspresif, Bandung: Angkasa