



Laboratorium Bahasa Multimedia

PROPOSAL

Laboratorium bahasa multimedia semestinya dipandang sebagai media pembelajaran bahasa asing yang memfasilitasi pengajar/pembelajar untuk dapat bekerja secara lebih efektif.

ENT Edition : <http://multimediplasa.wordpress.com>
2/16/2010

LABORATORIUM BAHASA MULTIMEDIA DAN FUNGSINYA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ASING

A. Pengertian Laboratorium Bahasa Multimedia

Laboratorium bahasa mengacu kepada seperangkat peralatan elektronik audio video yang terdiri atas instructor console sebagai mesin utama, dilengkapi dengan repeater language learning machine, tape recorder, DVD Player, video monitor, headset dan students booth yang dipasang dalam satu ruang kedap suara. Selain itu ada pula komponen komputer multimedia sebagai komponen tambahan yang dapat dikombinasikan dengan kesemuanya itu. Bila itu dilakukan, maka tampilah laboratorium bahasa itu sebagai laboratorium bahasa multimedia. Artinya, peralatan laboratorium bahasa itu mencakup berbagai jenis media dengan fungsi masing-masing yang bervariasi. Dengan laboratorium bahasa multimedia, guru kreatif dapat memanfaatkan aneka jenis program pelajaran bahasa asing baik yang dikemas dalam bentuk kaset audio, video, maupun CD interaktif. Bahkan, dengan peralatan ini guru juga dapat memanfaatkan kemampuan dirinya dalam memfasilitasi siswa agar terlibat dalam proses komunikasi secara aktif melalui headset dan microphone yang tersedia pada masing-masing meja siswa.

Saat ini piranti laboratorium bahasa telah banyak terpasang di berbagai sekolah, pusat pendidikan/pelatihan, dan perguruan tinggi. Dengan hadirnya produk laboratorium yang didesain sendiri oleh ahli-ahli dari Indonesia sendiri, harga laboratorium bahasa multimedia menjadi dapat terjangkau oleh lembaga-lembaga pendidikan negeri maupun swasta. Namun demikian, berdasarkan pengamatan laboratorium bahasa belum dapat difungsikan secara maksimal. Bahkan banyak diantaranya yang dibiarkan menganggur begitu saja oleh karena persoalan ketidakmampuan instruktur dalam mengoperasikannya.

Untuk membantu mengatasi kendala tersebut, berikut disajikan tulisan tentang beberapa teknik pemanfaatan laboratorium bahasa sebagai akumulasi pengetahuan dan pengalaman penulis selama satu dekade, baik sebagai perancang, penyedia, pengguna, maupun konsultan manajemen dan Kepala Laboratorium Bahasa pada beberapa perguruan tinggi.

B. Teknik-teknik pemanfaatan

a. Listening Class

Cara klasik penggunaan piranti laboratorium bagi pembelajaran bahasa asing adalah untuk pembelajaran Listening yang dapat diintegrasikan dengan Speaking, Writing, maupun Reading. Sasaran yang mesti dicapai dengan penggunaan laboratorium bahasa di sini adalah agar pembelajar

dapat mendengar, melihat, mengamati, dan memahami bagaimana penutur asli menggunakan bahasa asing itu dalam berbagai situasi yang berbeda-beda. Dengan sasaran demikian diharapkan pembelajar mampu meniru model yang dipajankan oleh penutur asli. Dengan kata lain, pembelajar dapat secara langsung mengambil referensi asli, dan bukan referensi kedua, ketiga, atau keempat yang cenderung berbeda dalam banyak hal. Untuk mencapai sasaran itu pengajar perlu menyiapkan kaset atau VCD yang berisi rekaman suara maupun gambar penutur asli. Adapun teknik penyajian materi tersebut dapat dilakukan dengan beberapa macam tindakan sebagai berikut :

- ***Pemanfaatan kaset audio***

Instruktur memutar kaset audio yang berisi ceritera pendek menarik dan secara linguistik terkontrol, berdurasi 40 s.d 130 detik. Dengan menggunakan headset, pembelajar berkonsentrasi mendengarkan ceritera tersebut. Ulangi beberapa kali sampai Anda yakin bahwa pembelajar telah dapat menangkap isi yang terkandung dalam ceritera tersebut. Untuk keperluan ulang-mengulang ini Anda dapat memanfaatkan counter yang biasanya terdapat pada master tape recorder. Untuk laboratorium yang dilengkapi dengan repeater language learning machine, ulang mengulang ini dapat pula dilakukan dengan merekam suara dari master tape recorder ke repeater tersebut tanpa menggunakan pita kaset. Hasil rekaman dapat didengarkan berulang kali sesuai keperluan secara otomatis tanpa melibatkan proses rewinding.

Berikutnya, pancing konsentrasi pembelajar untuk mencoba menceriterakan kembali isi ceritera yang diperdengarkan secara lisan maupun tulisan dalam bahasa sasaran maupun bahasa pertama. Langkah selanjutnya dapat dilakukan beberapa variasi kegiatan, misalnya menjawab pertanyaan tentang isi ceritera secara lisan, bersama-sama maupun individual, mentranskrip ceritera, berdiskusi tentang bagian-bagian yang sulit ditangkap, atau mengisi informasi-gap pada lembar kerja yang telah tersedia.

Contoh materi yang dapat dipergunakan untuk teknik ini adalah Question and Answers karya L.G. alexander (1983). Buku ini memang cukup tua, namun isi materi terkontrol, tergradasi, dan menarik. Perlu diingat bahwa tergradasi dan menarik merupakan dua aspek yang penting untuk diperhatikan dalam merancang atau melakukan seleksi bahan ajar.

Contoh lain adalah American Brekthrough karya Jack C. Richards (1992) yang dilengkapi dengan lembar kerja pembelajar berisi tugas melengkapi informasi-informasi yang terkandung dalam wacana percakapan dan narasi yang terkemas dalam kaset audio.

- ***Pemanfaatan VCD/DVD Player***

Dewasa ini banyak program pelajaran Bahasa Inggris yang terkemas dalam VCD/DVD. Dengan laboratorium multimedia, piranti ini dapat digunakan dengan memanfaatkan fasilitas VCD/DVD player

yang terdapat di dalamnya. Contoh teknik pemanfaatan VCD/DVD itu adalah sebagai berikut: Instruktur menayangkan dua kali sebuah episode ceritera bersambung melalui VCD Player dengan durasi 20 menit. Pada tayangan pertama pembelajar diminta untuk memperhatikan secara cermat alur ceriteranya. Pada tayangan kedua pembelajar diarahkan untuk memperhatikan bahasa yang dipergunakan. Beberapa variasi tehknik dapat dilakukan dalam langkah ini. Misalnya, dengan memanfaatkan tombol-tombol pada VCD Player, instruktur dapat mem-pause adegan tertentu dan mengulanginya beberapa kali sampai pembelajar mampu menirukan ujaran-ujaran yang diungkapkan oleh pelaku. Usahakan agar mereka menebak secara bersama-sama, atau secara individual dengan sistem kompetisi sambil memanfaatkan tombol CALL yang tersedia pada masing-masing booth. Apabila pembelajar tidak mampu, instruktur dapat membantu mereka dengan memeberikan clues atau bahkan jawaban yang benar, yang tersedia dalam buku pegangan instruktur. Contoh materi yang dapat dipergunakan disini adalah VCD Sadrina Project dari BBC. Sebagai homework, instruktur dapat meminta pembelajar untuk menceriterakan kembali dalam bahasa sasaran sinopsis dari tayangan VCD tersebut.

Buku Follow Me to San Fransico dari BBC juga dapat digunakan dalam pembelajaran ini. Buku ini dilengkapi dengan video script yang amat membantu guru dalam menyampaikan meteri pelajaran.

- ***Dubbing***

Meskipun kurang sempurna, peralatan lab bahasa dapat pula digunakan sebagai sarana latihan sulih suara atau dubbing. Pilihlah VCD yang berisi narasi atau percakapan-percakapan sederhana. Pajankan kepada pembelajar melalui beberapa kali tayangan. Jika tersedia berikan video script kepada mereka untuk dihafal. Lalu, dengan hanya menayangkan gambar dan mengecilkan volume suara, mintalah untuk melakukan pengisian suara pada gambar tersebut. Lakukan latihan ini hingga pembelajar mampu mengekspresikan karakter mirip dengan penutur asli pada video. Apabila telah yakin pembelajar dapat melakukannya dengan baik, rekamlah suara mereka dengan menggunakan kaset kosong dan perdengarkan hasil rekaman itu kepada seluruh siswa. Contoh materi yang dipergunakan disini adalah Follow Me to San Fransisco (1984)

- ***Pemanfaatan Komputer Multimedia***

Komputer multimedia pada laboratorium bahasa dilengkapi dengan CD/DVD Rom yang bermanfaat untuk menjalankan program pelajaran Bahasa Inggris pada CD maupun DVD Rom. Perlu dimengerti bahwa program CD/DVD Rom berbeda dengan program pada VCD/DVD. Dengan program CD Rom, guru dapat menampilkan tulisan atau gambar disertai dengan suaranya. Selain itu, melalui program CD Rom, guru juga dapat mengulangi materi-materi yang disajikan dengan lebih efisien dan mudah. Yang penting, guru tersebut tidak computer illiterate. Oleh karena itu program CD Rom menjadi lebih mudah untuk disajikan sebagai materi pelajaran. Beberapa contoh program CD Rom Bahasa Inggris adalah Learn to Speak English, I want to Read, I Wat to Read, dan Tell Me More. Program-program

tersebut murni hanya dikemas melalui CD-Rom. Akhir-akhir ini juga telah banyak program Bahasa Inggris yang dikemas dalam bentuk CD Rom dilengkapi dengan buku cetak antara lain: Everyday Technical English (2003), Everyday Business English (2003), English for International Tourism (2001), Global Links: English for International Business (2001) selain juga Longman Complete Course for the TOEFL Test (2001), Oxford Practice Test for the TOEIC Test (2000), dls.

Selain dimanfaatkan untuk menjalankan program CD Rom, VCD, maupun DVD, komputer multimedia pada laboratorium bahasa dapat pula menampilkan program Power Point yang tidak saja dapat dimanfaatkan dalam pengajaran Bahasa Inggris, tetapi juga untuk kepentingan presentasi lain.

b. Manfaat untuk kelas lain

Selain untuk kelas Listening yang terintegrasi dengan Speaking, Reading atau Writing, perangkat laboratorium bahasa multimedia juga dapat dipergunakan sebagai sarana melakukan program pencelupan semi (semi immersion program). Dengan sarana audio dan/atau video yang ada, laboratorium bahasa multimedia dapat dipergunakan untuk menayangkan perkuliahan/pembelajaran bidang studi apapun yang disajikan dalam bahasa sasaran. Sebagai contoh, untuk mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa, instruktur dapat menayangkan VCD Language Teaching Methods dari Diane Larsen-Freeman; untuk mahasiswa jurusan Sastra dapat disajikan film HAMLET, SHAKESPEARE IN LOVE, ROEMEO AND JULIET atau film-film tentang America untuk menunjang mata kuliah Cross Culture.

Tidak tertutup kemungkinan bahwa fungsi laboratorium multimedia dapat pula dipergunakan untuk menayangkan perkuliahan/pelajaran matematika, geografi, antropologi, biologi, sejarah, ekonomi, teknik, kedokteran, dan lain sebagainya yang disajikan dengan bahasa asing sasaran sepanjang materi pelajaran tersebut tersedia dalam bentuk VCD/DVD, maupun CD-Rom. Bila hal ini dilakukan, tak ayal pembelajar mengalami program semi immersion di mana semua pelajaran yang diberikan disajikan dalam bahasa sasaran. Program ini bermanfaat dalam dua hal sekaligus; membekali pembelajar dengan pengetahuan yang relevan dengan bidang studi, dan sekaligus membekali mereka dengan keterampilan berbahasa asing melalui proses pembelajaran secara tidak sadar (subconscious learning).

Dengan program semi immersion tersebut, di masa yang akan datang laboratorium bahasa multimedia tidak saja dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran bahasa asing, akan tetapi sekaligus juga dapat dipergunakan sebagai sarana penunjang bagi perkuliahan/mata pelajaran lain. Program ini dapat dicobakan pada sebuah Sekolah Menengah Kejuruan Pelayaran/ Akademi Pelayaran. Dalam program tersebut taruna dapat diarahkan masuk ke ruang laboratorium bahasa untuk mengikuti tayangan berisi rekaman video berbahasa Inggris tentang teknik mengatasi kebakaran di kapal (fire fighting), teknik mengisi bahan bakar (bunkering), teknik menyandarkan kapal (on bridge), teknik menjangkar (anchoring), dan teknik mengatasi kecelakaan orang jatuh dari kapal

(man overboard). Dalam program ini taruna dibimbing untuk memperhatikan ujaran-ujaran berbahasa Inggris yang diperlukan dalam dunia pelayaran, sekaligus mempelajari bagaimana para awak kapal menjalankan tugas-tugas mereka.

Fungsi lain yang dapat dilakukan dengan laboratorium bahasa multimedia adalah penunjang program standarisasi kualitas lulusan dengan skor Bahasa Inggris tertentu seperti TOEFL Prediction, IELTS Prediction, atau TOEIC Prediction. Program ini dapat dilakukan dengan melakukan pelatihan TOEFL, IELTS, maupun TOEIC dengan materi belajar yang terkemas dalam bentuk kaset audio maupun CD Rom. Dengan demikian perguruan tinggi dan masyarakat dapat melihat secara jelas seberapa baik kualitas lulusan yang dihasilkan.

C. Penutup

Laboratorium bahasa multimedia semestinya dipandang sebagai media pembelajaran bahasa asing yang memfasilitasi pengajar/pembelajar untuk dapat bekerja secara lebih efektif. Efektifitas ini tidak hanya dapat diukur secara kuantitatif melalui hasil pembelajaran dalam menguasai keterampilan berbahasa yang diharapkan, akan tetapi juga secara kualitatif melalui kajian tentang proses pembelajaran yang diindikasikan dengan meningkatnya motivasi pembelajar dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Dengan sarana audio-video dan computer multimedia, secara logis laboratorium bahasa harus mampu memberikan nilai tambah bagi efektifitas proses pembelajaran bahasa asing oleh karena pembelajar dapat mengambil referensi penutur asli. Ini berbeda dengan pembelajaran tanpa laboratorium bahasa dimana pembelajar hanya dipajankan suara non-native speakers yang pada umumnya masih berupa bahasa antara (intelanguage). Kegagalan meningkatkan efektifitas pembelajaran melalui laboratorium bahasa biasanya diakibatkan oleh faktor human error atau management error yang belum memungkinkan laboratorium bahasa beroperasi secara maksimal.

Di masa yang akan datang, laboratorium bahasa multimedia akan menjadi sarana bukan saja untuk menunjang pembelajaran bahasa asing, tetapi juga untuk keperluan pendalaman berbagai bidang kajian melalui tayangan audio, video, maupun CD/DVD Rom. Oleh karena itu laboratorium bahasa multimedia tidak saja harus dimiliki oleh lembaga pelatihan bahasa asing, akan tetapi juga oleh lembaga-lembaga pendidikan lain. Hal ini rupanya telah disadari oleh International Maritime Organization (IMO) sehingga muncul rekomendasi agar lembaga-lembaga pelatihan tenaga kelautan diwajibkan untuk menyediakan sarana laboratorium bahasa. Demikian pula lembaga pelatihan tenaga medis dan perguruan tinggi umum lain. Untuk mewadahnya beberapa perguruan tinggi di Makassar telah mendirikan English Learning Center yang siap menyelenggarakan program tersebut. Sebagai contoh adalah Universitas Negeri Makassar (UNM), Akademi Pelayaran Katangka Makassar (APKM), dan Universitas Atmajaya Makassar (UAJ).

PT. ARORIJAYA sebagai pemegang merk LINEA® dan berpengalaman dalam menyuplai dan instalasi laboratorium bahasa sejak tahun 1980, bekerjasama dengan pabrikan laboratorium bahasa luar negeri menghasilkan produk terbaru dalam inovasi pengajaran bahasa melalui LINEA® Type Meihua 9000 yang telah memiliki sertifikasi ISO.

PENGANTAR

Kemajuan ICT saat ini telah memungkinkan integrasi Lab.Bahasa dengan komputer (Lab.Bahasa Multimedia) sehingga pemanfaatan Lab.Bahasa menjadi lebih optimal. Melalui fasilitas tersebut, guru dapat berkomunikasi dengan siswa dalam beberapa cara : talk to all atau one to one. Guru juga dapat memonitor aktifitas PC siswa, mengendalikannya dan melakukan transfer materi pelajaran ke PC siswa. Media pembelajaran bahasa menjadi lebih fleksibel : audio dan video. Bahkan dimungkinkan media belajar dikembangkan oleh guru sendiri.

Basic function

- Communication
- Listening
- All Call
- Monitoring
- Conference System
- Model System
- Recording
- Library System
- Teacher Monitor Speaker
- Sound Level Indicator
- Student Level Control
- DVD-RW
- Pairing
- Auto Scanning
- Grouping
- Fungsi Sinkron
- Cassette Transfer
- Student Call
- Four Program Input
- Repeat System
- Auto Repeat
- Compare System
- Cassette Speed
- Multimedia Program
- Special Function

FUNGSIONALITAS

Memfasilitasi pembelajaran bahasa menggunakan lab.bahasa multimedia yang tersambung dengan komputer. Mendukung komunikasi dalam bentuk broadcast/talk to all, one to one, group discussion, messaging, voice recording. Mendukung pengendalian PC: monitor aktifitas PC siswa, lock.

PERANGKAT KERAS

Perangkat lunak *Teaching Lab* berjalan dalam sebuah jaringan computer dengan spesifikasi perangkat keras sebagai berikut :

a. Master Control

- IBM PC or Compatible (Pentium 4 or Higher)
- Microsoft windows XP/Vista/Windows 7
- 256 MB RAM (512 MB recommended)
- Standar Sound card
- VGA Nvidia 128 MB (ada lebih baik)
- LCD Display 1024x768 resolution
- Microphone and Headphone

b. Student control

- IBM PC or Compatible (Pentium 4 or Higher)
- Microsoft windows XP/Vista/Windows 7
- 128 MB RAM (256 MB recommended)
- Standar Sound card
- LCD Display 1024x768 resolution
- Microphone and Headphone

c. SOFTWARE - Advance Software Teaching System**1. Seat Management System**

- Membuat Daftar Murid Sesuai dengan Grade/Lokasi duduk
- Dapat membuat penamaan Siswa
- Merubah/mengedit daftar tempat siswa
- Dapat menghasilkan daftar kehadiran
- Dapat di export ke Excel

2. Language Study System

- Sistem pengajaran seperti : Program, Program monitor (4prog), Monitor, Scan, Talk, Intercom, Clear Call, Grouping, Pairing, Model, dan Pengaturan Volume

3. Multi Media Teaching System

- Untuk menjalankan program multimedia via PC untuk ditransfer ke layer monitor murid

4. Standard Examination dan Analysis System

- Membuat Soal Tanya Jawab
- Mendapatkan hasilnya dan ditampilkan dalam bentuk graphic
- Menentukan waktu pertanyaan dan menampilkan ke monitor murid

5. Helping System

- Panduan penggunaan

WAKTU Pengerjaan

Implementasi lab bahasa multimedia ini akan memakan waktu tertentu sesuai dengan tahapan pengerjaannya. Di bawah ini diberikan tabel rencana kerja dalam satuan hari.

No.	Item	Lama (hari)	Keterangan
1	Pembuatan stage & karpet untuk penempatan kabel-kabel	43 hari	Persiapan bahan untuk stage dan karpet
2	Instalasi system	5 hari	pemasangan Master tape recorder, student tape, computer, install software, booth teacher, booth student dan instalasi kabel listrik.
3	Cek sistem	2 hari	Memeriksa semua peralatan lab. Bahasa baik hardware maupun software agar berjalan dengan baik, sehingga hasilnya memuaskan
4	Pelatihan	2 hari	Pelatihan penggunaan lab. Bahasa & sistem untuk guru bahasa dan admin sistem
5	Serah terima	1 hari	System berjalan dengan baik dan optimal

MASA GARANSI

Laboratorium Bahasa Multimedia dari LINEA Product memberikan masa garansi 1 (satu) tahun baik untuk service dan spareparts yang diakibatkan oleh kerusakan pabrik bukan garansi karena faktor Human Error.

HARGA LABORATORIUM BAHASA MULTIMEDIA

Harga dan Spesifikasi untuk Lab. Bahasa Multimedia tergantung dari konfigurasi yang akan dipasang peralatan Lab. Bahasa Multimedia tersebut. (Harga Terlampir).

Hormat kami,

AROTECH LINEA® MC 2000 LANGUAGE LABORATORY
RINCIAN HARGA LABORATORIUM BAHASA MULTIMEDIA COMPUTERIZED STANDAR ISO DAN CE

NO	NAMA BARANG	HARGA UNIT	KONFIGURASI SISWA				KETERANGAN
		(Rp)	30	TOTAL HARGA	40	TOTAL HARGA	
1	Teacher / Master Control Unit included of 1 package : a) Software System Control Unit b) PC Pentium Core 2 Multimedia c) LCD Monitor LG 15" d) Monitor Flat LG 15" e) Multimedia Control Unit Hardware f) AV/PC Transfer Switch Board Hardware	195,000,000	1	195,000,000	1	195,000,000	Import Import Import Import Import Import
2	VGA Distributor	18,900,000	1	18,900,000	1	18,900,000	Import
3	Teacher Master Recorder Unit (LCD Display & Digital)	2,900,000	2	5,800,000	2	5,800,000	Import
4	Teacher Headset (Flexible and Adjustable)	390,000	1	390,000	1	390,000	Import
5	Teacher Headphone (For Computer)	159,000	1	159,000	1	159,000	Import
6	Student Amplifier & Cassete Recorder Unit	990,000	30	29,700,000	40	39,600,000	Import
7	Student HeadSet (Flexible And Adjustable)	390,000	30	11,700,000	40	15,600,000	Import
8	Advance Teaching Software System	32,900,000	1	32,900,000	1	32,900,000	Import
9	Connecting Cable (A-6 cord cable)	189,000	30	5,670,000	40	7,560,000	Import
JUMLAH A				300,219,000		315,909,000	
10	Student TwinBooth	1,500,000	15	22,500,000	20	30,000,000	Lokal
11	Stage Ruangan (std) + Karpas Ruangan (max.70 m ²)	4,000,000	1	4,000,000	1	4,000,000	Lokal
12	Master / Teacher Control Booth	2,900,000	1	2,900,000	1	2,900,000	Lokal
13	Teacher Chair (Chairman Type)	900,000	1	900,000	1	900,000	Lokal
14	Student Chair	325,000	30	9,750,000	40	13,000,000	Lokal
15	Adjustable Bracket Projector w/ Secure Lock System	1,050,000	1	1,050,000	1	1,050,000	Lokal
16	DLP Projector 2200 Ansi Lumens	7,900,000	1	7,900,000	1	7,900,000	Lokal
17	Multimedia Screen Projector 70" Wall Mounted	1,500,000	1	1,500,000	1	1,500,000	Lokal
18	Instalasi, Kabel dan Training	250,000	31	7,750,000	41	10,250,000	Lokal
19	Materi Pembelajaran Audio, Video, Book	1,500,000	1	1,000,000	1	1,000,000	Lokal
20	VGA Cable	150,000	31	4,650,000	41	6,150,000	Lokal
JUMLAH B				63,900,000		78,650,000	
TOTAL				364,119,000		394,559,000	

Conditions :

- * Harga franco Jakarta dan belum termasuk pajak 10%
- * Pengiriman barang 45 hari setelah diterimanya uang muka
- * Uang muka sebesar 20 % pada saat PO diterima, 30 % pada saat pengiriman dan 50% setelah instalasi
- * Penawaran diatas untuk 40 siswa, jumlah siswa dapat disesuaikan dengan kebutuhan

Hormat kami,

CV. Exna Nusa Technology

D.Setiadi, Skom