

SENSIBILITAS MULTIMEDIA DAN KETERKAITANNYA DENGAN KESULITAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Wury Dwiwardani*, Devi Wardhani

wury_dwiwardani@ugm.ac.id

Diploma III Bahasa Jepang, Sekolah Vokasi UGM

Abstract

(Title: Multimedia Sensibility And Its Relation With Difficulties In Japanese Language Learning) The development of technology and the popularity of multimedia as a means of conveying information have conditioned society to change into a multimedia community with unique characteristics, sensibility, and needs. This study aims to see the effect of multimedia sensibility on the difficulties in the process of learning Japanese. Data were taken from a survey conducted on the students and analyzed using concepts related to the characteristics of the multimedia society. The results of this study show that multimedia sensibility has an effect on student's difficulties in understanding learning materials delivered using different media. The new needs of the multimedia society have to be answered with various adjustments. However, by only paying attention to the multimedia sensibility and needs, there is a possibility that learning activities become less reliable in sharpening analytical skills. Therefore, choosing the right materials and methods is important so that the learner's interest can be sustained by adjusting to their needs and sensibility, and also considering activities that can sharpen other abilities, such as analytical skills, which is very important for student self-development.

Keyword: *multimedia technology, multimedia sensibility, student's characteristics*

1. PENDAHULUAN

Landasan pemikiran dari penelitian ini adalah gagasan dari Marshal Mc Luhan yang menyebutkan bahwa media berpengaruh pada kepekaan inderawi manusia. Menurut McLuhan (Mc Luhan dalam Danesi, 2010:7), tipe teknologi yang dipakai untuk merekam dan memancarkan pesan menunjukkan bagaimana manusia memproses dan mengingatnya. Manusia dikaruniai oleh alam kemampuan untuk menguraikan informasi menggunakan panca inderanya, dan rasio inderawi manusia sejak lahir telah diatur untuk bisa menerima informasi secara sama. Meskipun demikian, dalam tatanan sosial tertentu, tampaknya tak

mungkin semua indera kita akan beroperasi dalam tataran yang sama (Mc Luhan dalam Danesi, 2010: 7). Kepekaan inderawi akan meningkat sesuai dengan media yang dominan digunakan untuk merekam dan mengirimkan pesan. Di dalam budaya lisan, rasio inderawi auditori adalah yang lebih banyak membentuk pemrosesan informasi dan interpretasi pesan, sedangkan di dalam budaya cetak yang berperan penting adalah rasio inderawi visual (Mc Luhan dalam Danesi, 2010: 7).

Gagasan tersebut di atas juga dikembangkan oleh beberapa peneliti lain, salah satunya adalah Walter J. Ong dengan pemikirannya tentang tradisi kelisanan dan

keberaksaraan yang dituliskan dalam bukunya yang berjudul *Orality and Literacy* (Ong, 1986). Dalam tulisannya tersebut Walter J. Ong memaparkan media yang digunakan oleh masyarakat dalam menyimpan dan mengirimkan pesan membawa perubahan yang besar bagi peradaban manusia. Masing-masing media tersebut melahirkan karakteristik-karakteristik dan kebutuhan-kebutuhan baru pada masyarakat penggunaannya, sesuai dengan karakteristik media yang dominan digunakan.

Gagasan tentang masyarakat dan media dikemukakan pula oleh Faruk dalam pidato pengukuhan jabatan guru besar yang berjudul *Sastra dalam Masyarakat (ter-)multimediakan: implikasi teoretik, metodologis, dan edukasionalnya*. Salah satu pemikiran yang disampaikan Faruk adalah bahwa masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang mempunyai antusiasme tinggi dalam mengkosumsi media-media elektronik (Faruk, 2011: 17). Masyarakat Indonesia secara niscaya benar-benar termultimediakan (Faruk, 2011: 14). Mahasiswa saat ini, yang merupakan generasi multimedia, tak lagi dapat dipesonasi oleh sekedar retorika bahasa, kejernihan konseptual, ketajaman pemikiran. Mereka dengan sensibilitas multimediannya cenderung akan lebih tertarik dengan tampilan yang multimedia, yang dapat mengaktifkan seluruh indera mereka, dengan proses belajar mengajar yang membuat mereka terlibat, bukan yang membuat mereka mampu berjarak, yang membawa mereka dalam kegiatan kolektif, bukan refleksi individual (Faruk, 2011: 14).

Saat ini, media yang mendominasi kehidupan masyarakat adalah media elektronik yang melibatkan indera manusia

secara multiple. Seperti halnya media lisan dan tulis, media inipun telah berperan besar mengubah kehidupan masyarakat penggunaannya, seperti yang disampaikan oleh Poster (dalam Faruk, 2011: 17) bahwa media elektronik yang telah menyebar dan digunakan oleh hampir seluruh sektor dari kegiatan keseharian masyarakat, dan oleh hampir semua institusi yang ada di dalamnya, bukan sekedar alat yang netral, melainkan sebuah kekuatan yang sudah dengan jelas memperlihatkan banyak pengaruhnya terhadap tata kehidupan secara menyeluruh. Perangkat-perangkat elektronik dengan teknologi multimedia mampu menyajikan suara, gambar, dan teks, memadukan perangkat audio sekaligus visual, hingga mampu melibatkan tak hanya indera penglihatan, namun juga indera pendengaran penikmatnya. Karakteristik khas perangkat multimedia yang demikian telah mempengaruhi karakteristik masyarakat saat ini menjadi masyarakat multimedia, yang memiliki kebutuhan menerima informasi dengan melibatkan lebih dari satu indera.

Mahasiswa Program Studi Bahasa Jepang merupakan bagian dari masyarakat multimedia, yang dalam kehidupan keseharian mereka sangat dekat berbagai perangkat berteknologi multimedia dan terbiasa mendapatkan informasi serta hiburan melalui perangkat-perangkat tersebut. Berbagai produk-produk budaya populer, termasuk produk-produk budaya populer dari Jepang, seperti film, drama, game, dan sebagainya merupakan produk-produk yang memanfaatkan teknologi multimedia. Karena popularitas berbagai produk budaya tersebut, tak mengherankan bila mahasiswa mengawali perkenalannya dengan Bahasa Jepang melalui persentuhan mereka dengan produk-produk tersebut.

Mahasiswa yang mulai mengenal Bahasa Jepang, melalui produk-produk budaya populer, sesuai dengan ciri khas media yang digunakannya, mengawali perkenalannya dengan bahasa tersebut melalui ujaran-ujaran yang mereka dengar dalam konteks pengucapannya, dengan situasi yang dapat mereka saksikan sendiri. Tayangan multimedia mampu menggambarkan situasi secara langsung. Kata-kata tidak sekedar ucapan yang dapat dibaca atau didengar, namun mencakup pula gerak tubuh, infleksi vokal, ekspresi wajah, dan sebagainya. Peristiwa komunikasi tersaji lengkap dalam situasi yang menyertainya, sehingga imajinasi dari pemirsanya tak terlalu banyak diperlukan lagi.

Ketika kemudian mahasiswa mulai mendalami bahasa Jepang dan mempelajarinya dalam kelas, maka mereka akan mulai menghadapi situasi-situasi yang berbeda. Dalam kelas, penjelasan tentang pola-pola kalimat misalnya, tak selalu dapat disajikan disertai dengan tayangan peristiwa tutur secara langsung. Dalam kondisi yang demikian, mahasiswa harus memberi perhatian pada kalimat-kalimat yang diucapkan dan atau dituliskan dan melakukan imajinasi tentang peristiwa tutur untuk kalimat tersebut.

Mahasiswa pembelajar bahasa Jepang yang hidup di masyarakat multimedia, dengan dominasi penggunaan perangkat multimedia, terbiasa menerima informasi dan mencerna informasi setelah menyimak tayangan audio sekaligus visual. Dengan merujuk dengan pemikiran yang dikemukakan oleh Marshal Mc Luhan dan Walter J. Ong, bahwa media yang dominan akan melahirkan kepekaan dan karakteristik sesuai dengan karakteristik media yang dominan, perbedaan antara media yang digunakan dalam pembelajaran dan media yang mendominasi keseharian mahasiswa,

dimungkinkan memunculkan hambatan-hambatan dalam mencerna materi pembelajaran dengan baik.

Dalam tulisan ini akan dipaparkan hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan apakah perbedaan antara karakteristik pengajaran bahasa Jepang dengan karakteristik mahasiswa saat ini yang hidup dalam dominasi penggunaan perangkat multimedia, memunculkan kendala bagi mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap pengaruh sensibilitas multimedia terhadap minat dan pemahaman materi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pemahaman atas pengaruh tersebut diharapkan akan dapat berperan dalam mengembangkan teknik-teknik mengajar yang sesuai dengan kebutuhan pembelajar saat ini.

2. METODE DAN BAHAN

2.1. Landasan Teori

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya dalam tulisan ini, landasan teori dari penelitian ini adalah gagasan-gagasan terkait perkembangan media dan karakteristik khas masyarakat dengan dominasi media-media tersebut yang di antaranya dilontarkan oleh Marshal Mc Luhan dan Walter J. Ong. Marshal Mc Luhan yang menyebutkan bahwa media berpengaruh pada kepekaan inderawi manusia. Di dalam budaya lisan, rasio indrawi auditori adalah yang lebih banyak membentuk pemrosesan informasi dan interpretasi pesan, sedangkan di dalam budaya cetak yang berperan penting adalah rasio indrawi visual (dalam Danesi, 2010: 7).

Pada masa sebelum dikenalnya aksara, masyarakat hidup dalam tradisi lisan. Pada masa itu, komunikasi hanya dapat dilakukan secara langsung oleh subjek

pencerita berhadapan dengan pendengarnya. Komunikasi secara lisan tersebut berada dalam konteksnya, kata-kata yang keluar dari komunikasi verbal tak pernah berdiri sendiri, selalu berkolaborasi dengan keseluruhan situasi yang menyertainya. Ketidakmungkinan melakukan rekaman dalam bentuk apapun, mengakibatkan munculnya karakteristik khas produk-produk budaya lisan dan masyarakatnya, yang di antaranya adalah banyaknya pengulangan-pengulangan untuk mendukung proses mengingat, bersifat agregatif tidak analitis, dekat dengan kehidupan manusia sehari-hari, dan beberapa karakteristik lain yang pada dasarnya merupakan upaya untuk mendukung proses mengingat (Ong, 1989: 55-113).

Ketika aksara mulai dikenal, terjadilah perubahan berbagai pola berpikir di masyarakat. Lahirlah masyarakat dengan tradisi aksara. Aksara telah mentransformasikan kesadaran manusia, melahirkan komunikasi yang terlepas dari konteksnya, membentuk produk budaya yang otonom, terpisah dari penciptanya (Ong, 1989:78). Keterpisahan atau jarak antara subjek penulis dan objek pembaca melahirkan pemikiran-pemikiran yang objektif. Tulisan memungkinkan penyusunan gagasan secara terurut, terhubung satu dengan yang lain, sehingga memungkinkan manusia untuk berpikir linear (Danesi, 2010:18). Adanya rekaman gagasan membuat manusia mampu berpikir analitik, dan memiliki referensi untuk hal-hal yang tidak ditemuinya di kehidupan sehari-hari.

Keberaksaraan memungkinkan komunikasi yang terlepas dari konteksnya. Ketidakhadiran pendukung lain seperti gerak tubuh, ekspresi wajah, intonasi suara, seperti yang dapat diperoleh dalam komunikasi

verbal, memaksa sebuah teks tertulis untuk mampu menyampaikan keseluruhan gagasan tanpa bantuan dari situasi pendukung atau konteksnya. Dapat dikatakan bahwa sebuah teks, bersifat tertutup, mencukupi dirinya sendiri. Setiap bagian dari teks tertulis dipilih dengan cermat agar dapat berperan optimal dalam membentuk suatu gagasan tertentu.

Teknologi media berikutnya yaitu multimedia muncul berabad-abad setelah munculnya aksara dan teknologi cetak. Dikenal dan merebaknya teknologi multimedia membangkitkan kembali tradisi kelisanan. Namun demikian kelisanan kedua ini berbeda dengan generasi pendahulunya, kelisanan generasi pertama. Kelisanan kedua ini secara esensial merupakan kelisanan yang terencana dan dilakukan dengan kesadaran/ kesengajaan (*self concious*). Pembuatannya didasarkan pada penggunaan aksara dan teknologi cetak, yang sangat dibutuhkan untuk produksi dan operasional berbagai perlengkapan teknologi multimedia (Ong, 1989: 136). Kelisanan kedua ini memiliki sekaligus karakteristik budaya aksara maupun lisan.

Dinamika media yang dominan di masyarakat dalam menyampaikan informasi dengan ciri khasnya masing-masing, tak dapat dielakkan memberi andil yang besar pada perubahan karakteristik dan kebutuhan di masyarakat. Dominasi penggunaan perangkat multimedia mengakibatkan perubahan rasio indrawi yang sebelumnya lebih didominasi pada rasio indrawi visual menjadi rasio yang melibatkan lebih dari satu indera sekaligus, yaitu auditori dan visual. Perubahan tersebut selian memunculkan sensibilitas yang khas, juga melahirkan kebutuhan-kebutuhan yang berbeda, yang pada akhirnya terhubung

dengan perubahan pola-pola komunikasi dan cara penyampaian informasi yang efektif.

2.2. Metode Penelitian

Obyek dari penelitian ini adalah mahasiswa Diploma III Bahasa Jepang Sekolah Vokasi. Mahasiswa Bahasa Jepang yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian adalah mahasiswa dua angkatan, yaitu angkatan tahun 2014 dan 2015. Penelitian diawali dengan pengumpulan data tentang minat mahasiswa pada produk budaya populer Jepang, dan hambatan-hambatan yang dialami oleh mahasiswa Diploma III Bahasa Jepang pada saat mempelajari Bahasa Jepang, dengan menggunakan kuesioner. Data-data tentang minat dan hambatan yang dialami oleh mahasiswa tersebut kemudian dianalisis keterkaitannya dengan karakteristik penggemar produk budaya populer berbasis multimedia, menggunakan sudut pandang yang dikemukakan oleh Marshall McLuhan dan Walter J. Ong tentang psikodinamika budaya dan media

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Mahasiswa Program Studi DIII Bahasa Jepang dan Produk-Produk Budaya Populer dari Jepang

Teknologi multimedia yang didukung dengan teknologi koneksi internet telah membawa arus informasi mengalir deras dari manapun, baik dalam maupun luar negeri. Akses yang mudah dan murah tersebut membuat persentuhan dengan budaya-budaya asing menjadi suatu pengalaman yang mudah didapatkan. Banyak dari pembelajar Bahasa Jepang mengawali persentuhan dan perkenalan mereka dengan Bahasa Jepang melalui produk-produk budaya populer dari Jepang yang memanfaatkan teknologi multimedia

seperti film, *anime*, drama, game, dan sebagainya. Ketertarikan pada produk-produk tersebut tak sedikit yang kemudian memunculkan minat untuk mempelajari lebih jauh tentang Jepang, termasuk bahasanya

Berdasarkan survei yang dilakukan melalui angket pada mahasiswa DIII Bahasa Jepang Sekolah Vokasi UGM, diperoleh data bahwa sekitar 73 persen dari responden pertama kali mendengar/ mengenal Bahasa Jepang melalui tayangan-tayangan melibatkan perangkat berteknologi multimedia, seperti drama/ film/ komik/ *anime*/ game/ lagu dari Jepang.

Diagram 1. Pengalaman pertama kali mengenal Bahasa Jepang

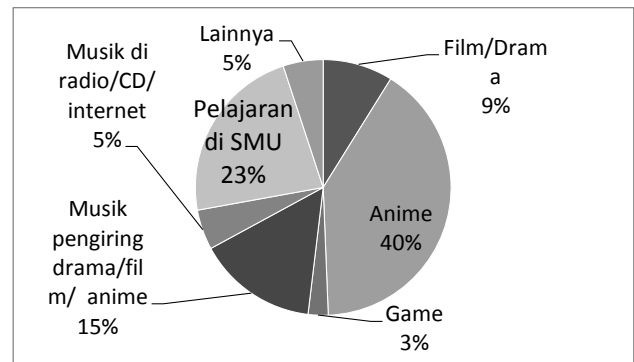


Diagram 2. Frekuensi menikmati produk-produk budaya populer

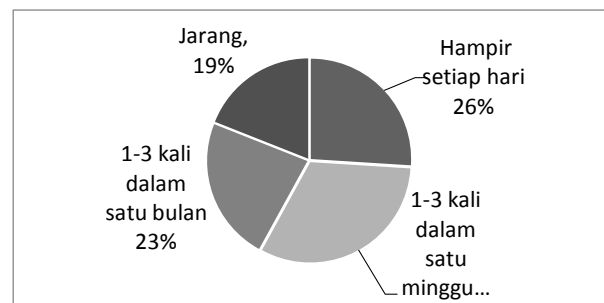
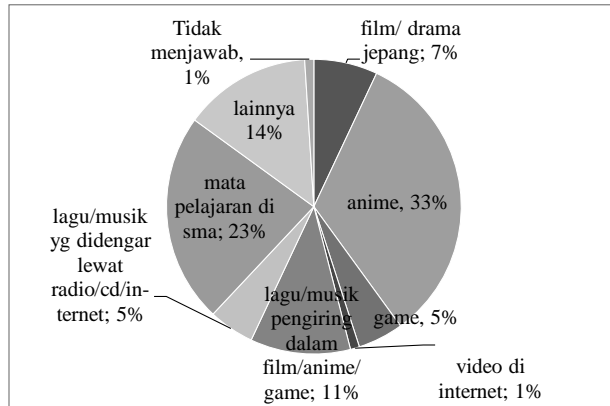


Diagram 3. Pemicu ketertarikan untuk mempelajari Bahasa Jepang



Lebih dari lima puluh persen mahasiswa tersebut menikmati berbagai produk-produk budaya populer berbasis teknologi multimedia dengan frekuensi yang cukup sering, yaitu 1 hingga 3 kali dalam satu minggu atau bahkan setiap hari. Keakraban dengan berbagai produk budaya tersebut kemudian menjadi awal ketertarikan mereka untuk mempelajari Bahasa Jepang. Walaupun mata pelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas juga banyak memunculkan minat untuk mempelajari Bahasa Jepang lebih lanjut, yaitu sejumlah 23 persen, namun bagian terbesar dari responden, yaitu 33 persen menjawab *anime* (film kartun Jepang)lah yang pada awalnya membuat mereka tertarik mempelajari Bahasa Jepang. Di samping *anime*, tayangan lain yang melibatkan perangkat multimedia, seperti drama/ film, *game*, dan lagu pengiring dalam *anime*/drama/film/*game* juga menjadi pemicu ketertarikan untuk mempelajari Bahasa Jepang. Kurang lebih 56 persen mahasiswa mengawali ketertarikan untuk mempelajari Bahasa Jepang setelah mereka mengenal Bahasa tersebut melalui berbagai tayangan multimedia.

Bagi pembelajar Bahasa Jepang yang pada awalnya mengenal Bahasa Jepang melalui produk-produk budaya populer berbasis teknologi multimedia, pengenalan pertama mereka dengan Bahasa Jepang merupakan pengalaman yang menarik dan menyenangkan. Melalui tayangan produk-produk budaya populer tersebut, mereka dapat menyimak bahasa Jepang secara lisan, langsung dalam konteks kejadiannya, lengkap dengan pendukung komunikasi berupa gesture tubuh, raut muka, dan intonasi suara. Selama mereka meletakkan fokus perhatian pada tayangan, tak akan muncul kesulitan untuk memahami komunikasi yang berlangsung, imajinasi tentang situasi yang terjadi tidak banyak diperlukan. Komunikasi dalam Bahasa Jepang tak hanya ditangkap oleh indra pendengaran, namun juga oleh indera penglihatan secara bersamaan. Sebagian besar mahasiswa DIII Bahasa Jepang, mulai mengenal Bahasa Jepang dalam situasi yang demikian.

3.2. Mata Kuliah dan Permasalahan dalam Aktivitas Pembelajaran

Materi-materi pembelajaran Bahasa Jepang di DIII Bahasa Jepang SV UGM tak selalu dapat disampaikan menggunakan teknologi elektronik dan tayangan-tayangan audio visual yang menyajikan komunikasi secara langsung dalam konteksnya. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, Kondisi-kondisi tersebut sangat dimungkinkan akan mempengaruhi minat pada materi-materi tertentu dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Terkait dengan minat pada materi-materi pembelajaran, pada mahasiswa diajukan pertanyaan tentang mata kuliah yang menurut mereka paling menarik, mata kuliah paling membosankan, serta kegiatan dalam

perkuliahan yang paling mereka nikmati. Data yang diperoleh dapat dilihat dalam diagram-diagram sebagai berikut.

Diagram 4. Aktivitas dalam Perkuliahan yang Paling Menyenangkan

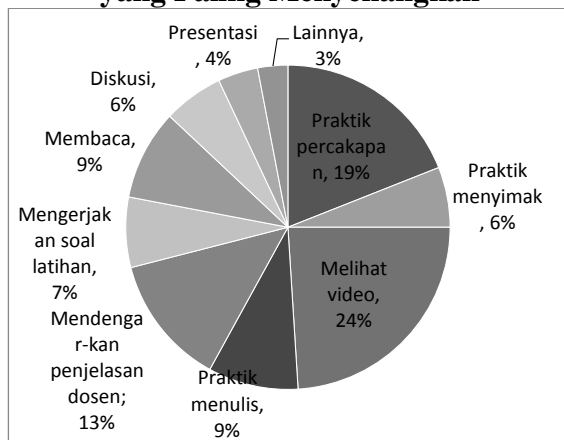
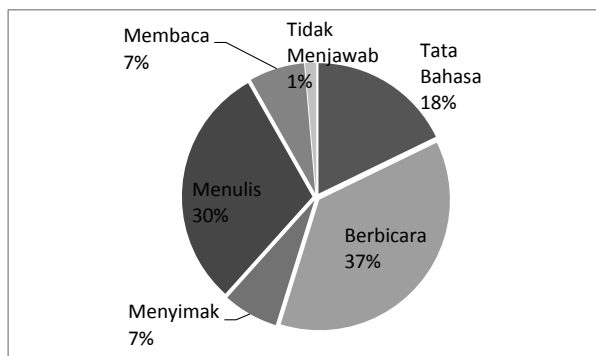


Diagram 5. Mata Kuliah yang Paling Menyenangkan



Tidak sulit menduga bahwa aktivitas dalam perkuliahan yang paling disukai oleh mahasiswa adalah menyaksikan tayangan video. Aktivitas yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran sekaligus tersebut biasa mereka lakukan dalam rutinitas menikmati tayangan produk-produk budaya populer, yang pada akhirnya kemudian menjadi kebutuhan mereka untuk mendapatkan informasi yang disampaikan dengan cara yang serupa. Kesesuaian dengan kebutuhan mereka, membuat mahasiswa sangat menikmati aktivitas tersebut dalam kegiatan pembelajaran.

Praktik percakapan menjadi pilihan terbanyak kedua sebagai aktivitas perkuliahan yang dianggap menyenangkan. Sejalan dengan pilihan tersebut, dalam diagram 5 dapat dilihat, bahwa mata kuliah yang paling banyak menyelenggarakan praktik percakapan yaitu mata kuliah Berbicara juga menjadi mata kuliah yang paling banyak dipilih oleh responden (37 persen), sebagai mata kuliah yang paling menyenangkan bagi mereka.

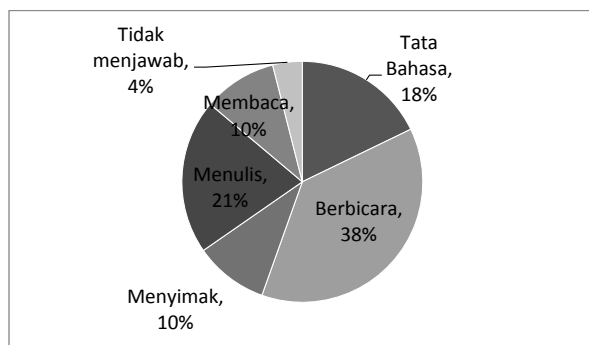
Dalam mata kuliah Berbicara, mahasiswa dapat secara aktif berkomunikasi, menerima informasi sekaligus mengirim informasi dengan mengaktifkan indera pendengaran dan penglihatan secara bersamaan. Dominasi penggunaan perangkat multimedia yang dapat menyajikan peristiwa komunikasi secara langsung, lisan, dalam konteks kejadiannya membuat mahasiswa terbiasa mendapatkan informasi dengan karakter-karakter tersebut. Sehingga tak mengherankan bila muncul kebutuhan mereka pada pengungkapan gagasan dalam bentuk ucapan secara lisan, yang tentu didukung oleh unsur-unsur lain seperti gerak tubuh, tatapan mata, ekspresi wajah, sikap, dan sebagainya. Mata kuliah Berbicara mampu memenuhi kebutuhan tersebut.

Mahasiswa saat ini, yang merupakan generasi multimedia, tak lagi dapat dipersona oleh sekedar retorika bahasa, kejernihan konseptual, ketajaman pemikiran. Dengan sensibilitas multimedianya cenderung akan lebih tertarik dengan tampilan yang multimedia, yang dapat mengaktifkan seluruh indera mereka, dengan proses belajar mengajar yang membuat mereka terlibat, bukan yang membuat mereka mampu berjarak, yang membawa mereka dalam kegiatan kolektif, bukan refleksi individual (Faruk, 2011: 14). Sensibilitas pascamodern, dengan “mode of informasi” yang termediasi secara multiple, tidak lagi

membentuk subjek yang mandiri yang berhadapan secara berjarak dengan objek, melainkan subjek yang terlibat dalam hubungan intersubjektif dengan subjek lain, sehingga yang diutamakan dalam proses perolehan ilmu pengetahuan bukanlah hasil yang berupa kebenaran, melainkan proses interaksi dan pengalaman dalam proses itu sendiri (Faruk, 2011: 50). Keterlibatan dalam proses komunikasi menjadi bagian yang penting dalam mata kuliah berbicara. Dalam kegiatan di mata kuliah ini mahasiswa dapat secara aktif terlibat dalam proses-proses komunikasi melalui praktik-prakti percakapan. Kebutuhan untuk mengungkapkan gagasan secara langsung, kebutuhan untuk dapat menyaksikan secara langsung suatu peristiwa komunikasi dan kebutuhan untuk dapat terlibat serta mendapatkan pengalaman dalam proses, dapat terpenuhi oleh aktivitas yang dilakukan di mata kuliah praktik berbicara.

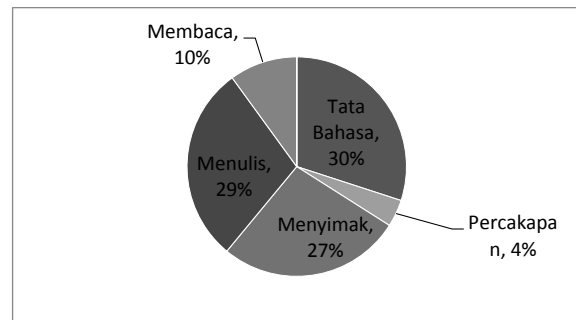
Kesesuaian dengan karakter mahasiswa juga dibuktikan dengan data terkait materi dan mata kuliah yang dipilih mahasiswa sebagai materi/ mata kuliah yang paling mudah dimengerti menurut mereka. Hasil pilihan mahasiswa dapat dilihat dalam diagram berikut.

Diagram 6. Mata kuliah paling mudah dipahami/ paling mudah diikuti



Kesesuaian dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa DIII Bahasa Jepang SV membuat mata kuliah Berbicara dianggap oleh mahasiswa sebagai mata kuliah yang paling mudah dipahami/ diikuti. Sebaliknya ketika diajukan pertanyaan mata kuliah yang mereka anggap paling sulit, hasilnya adalah sebagai berikut.

Diagram 7. Mata kuliah paling sulit



Mata kuliah Tata Bahasa dianggap sebagai mata kuliah yang sulit oleh 30% dari responden. Sedikit di bawah angka tersebut, sejumlah 29 % mahasiswa menjawab mata kuliah Menulis sebagai mata kuliah yang mereka anggap paling sulit. Mata Kuliah Menyimak menempati urutan ke-3 dengan dipilih oleh 27% dari mahasiswa.

Dalam jawaban mahasiswa disertakan pula alasan mengapa materi dalam tersebut dianggap sulit. Untuk mata kuliah Tata Bahasa, alasan terbanyak adalah karena mahasiswa kesulitan mengingat pola-pola kalimat dalam bahasa Jepang yang sangat banyak, dan kesulitan memahami makna kalimat beserta nuansa maknanya. Untuk mata kuliah Menulis, jawaban mahasiswa kurang lebih sama dengan mata kuliah Tata Bahasa, mereka kesulitan mengingat kembali karakter huruf kanji yang jumlahnya tidak sedikit. Selanjutnya, penyebab kesulitan dalam mata kuliah Menyimak, jawaban terbanyak adalah

karena mahasiswa merasa kesulitan berkonsentrasi mendengarkan materi perkuliahan, yang pada umumnya menggunakan media audio.

Bila ditinjau dari media yang digunakan, mata kuliah Tata Bahasa dan Menulis, pada umumnya menggunakan media tulis dengan aktivitas membaca, yang menuntut mahasiswa untuk lebih mengaktifkan rasio indrawi visual, dan berada berhadapan secara berjarak dengan objek. Kebiasaan menerima informasi melalui tayangan multimedia, dan menyaksikan tayangan suatu peristiwa komunikasi secara langsung, membuat mahasiswa tak terbiasa menerima informasi dalam kondisi berhadapan secara berjarak dengan situasi komunikasi, seperti yang dilakukan dalam aktivitas membaca. Sebagai akibatnya, kepekaan untuk menganalisis, mencerna dan memahami peristiwa yang tak dijelaskan melalui tayangan yang menggambarkan situasi komunikasi secara langsung, lengkap dengan gesture, raut wajah, intonasi, dan pendukung peristiwa komunikasi yang lain, tak terasah.

Tidak terasahnya kepekaan untuk menganalisis, mencerna dan memahami peristiwa yang tidak dijelaskan melalui tayangan dengan penggambaran situasi secara langsung sangat dimungkinkan menjadi penyebab kesulitan mahasiswa memahami materi dalam mata kuliah Tata Bahasa dan Menulis. Kesulitan tersebut makin terasa karena bahasa Jepang memiliki struktur kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia, pola-pola kalimat dengan beragam variasi, dan ungkapan-ungkapan yang cukup banyak, seperti yang diungkapkan mahasiswa sebagai penyebab kesulitan mereka memahami materi mata kuliah Tata Bahasa dan Menulis.

Mata kuliah Menyimak menjadi mata kuliah urutan ketiga yang dianggap

sebagai mata kuliah yang sulit oleh mahasiswa. Sebagian besar mahasiswa yang memilih mata kuliah Menyimak tersebut menyebutkan bahwa kendala mereka dalam memahami materi dalam kuliah Menyimak adalah karena mereka merasa kesulitan berkonsentrasi pada saat mendengarkan materi. Dominasi penggunaan multimedia yang melibatkan indera penglihatan dan pendengaran secara bersamaan, membuat pemirsanya terbiasa mengaktifkan kedua indera tersebut dalam menerima informasi. Ketidakhadiran salah satu unsur membuat kebutuhan untuk mengaktifkan kedua indera auditori dan visual secara bersamaan dalam menerima informasi tak terpenuhi. Ketidaksiharian media yang digunakan untuk menyampaikan materi dengan kebutuhan mahasiswa sebagai bagian dari masyarakat multimedia dan sensibilitas inderawi mereka sangat dimungkinkan menjadi penyebab mahasiswa mengalami kendala-kendala, yang salah satunya adalah kesulitan untuk berkonsentrasi saat mendengarkan materi audio dalam mata kuliah Menyimak.

Bila ketidaksiharian antara pola penyampaian materi pembelajaran dengan karakteristik, kepekaan, dan kebutuhan mahasiswa menjadi penyebab mahasiswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, apakah kemudian upaya menghilangkan perbedaan tersebut menjadi pilihan terbaik untuk menyelesaikan masalah? Perlu diperhatikan bahwa masing-masing mata kuliah memiliki tujuan yang berbeda dan oleh karena itu tak semua mata kuliah sesuai disampaikan dengan metode pengajaran multimedia. Sebagai contohnya, Mata kuliah Tata Bahasa di DIII Bahasa Jepang SV UGM bertujuan memberikan bekal pengetahuan kepada mahasiswa tentang pola-pola kalimat bahasa Jepang yang kemudian mahasiswa diharapkan dapat menduplikasi pola-pola tersebut dalam kalimat-kalimat mereka sendiri pada saat

berkomunikasi. Untuk mendapatkan pemahaman tentang pola-pola kalimat, terutama kalimat-kalimat yang kompleks, serta ungkapan-ungkapan yang beragam dalam Bahasa Jepang, diperlukan refleksi individual dan kemampuan analitis. Untuk melakukannya mahasiswa perlu berada dalam posisi berjarak dari objek, dengan membaca. Sehingga aktivitas membaca diperlukan untuk mendukung tujuan perkuliahan ini.

Kemudian, di samping perbedaan tujuan mata kuliah, kondisi mahasiswa yang kurang terasah dalam kepekaan untuk menganalisis, mencerna dan memahami peristiwa perlu menjadi pertimbangan dalam memilih metode pengajaran. Terkisinya ketajaman analitis dan kemampuan berpikir linear, kepasifan dalam berpikir, kemalasan intelektual karena terbiasa mencerna tayangan yang sengaja dikemas untuk mudah dipahami, menjadi kekhawatiran yang muncul karena merebaknya tradisi multimedia di masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda. Berbeda dengan kegiatan membaca buku yang memerlukan tingkat refleksi kritis tertentu, maka hal itu sering kali tidak diperlukan saat menyaksikan tayangan-tayangan televisi, atau tayangan-tayangan multimedia yang lain. Hal ini mengakibatkan, seperti yang ditekankan Baudrillard, munculnya sikap pasif dan tidak reflektif. Kebutuhan untuk menyampaikan informasi dalam jangka waktu yang dibatasi, mengakibatkan berbagai informasi harus dimampatkan. Akibatnya, pemirsa tidak punya banyak waktu untuk merenungkan topik, implikasi, dan makna yang terkandung. Oleh karena itu, pada umumnya tayangan-tayangan tersebut telah dikemas dan disunting sehingga dapat dikosumsi secara masal tanpa banyak bersusah-payah (Danesi, 2010: 178-179).

Penggunaan multimedia dalam pengajaran, dapat berarti pula ikut mengkondisikan pembelajar bahasa untuk semakin terbiasa dengan tradisi tersebut dan makin terikat dalam kebutuhan-kebutuhan yang diakibatkannya.

Di sisi lain, walaupun terdapat kecenderungan-kecenderungan yang kurang menguntungkan seperti yang dipaparkan dalam paragraf sebelumnya, tentu terdapat pula karakteristik-karakteristik lain yang menguat dan bernilai positif bagi mahasiswa untuk dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. Pada dasarnya teknologi yang terinternalisasi dengan tepat tidak akan menurunkan derajat kehidupan manusia, dan justru sebaliknya akan meningkatkan derajatnya (Ong, 1989: 82). Dari data yang telah dipaparkan sebelumnya, sebagian besar mahasiswa memiliki menikmati kegiatan praktik berbicara dalam perkuliahan. Minat untuk terlibat secara aktif dalam proses-proses komunikasi sangat potensial untuk dikembangkan, dan menjadi kekuatan untuk terjun di masyarakat dalam berbagai sektor pekerjaan.

Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut di atas, salah satu cara yang dapat ditempuh untuk menyesuaikan karakteristik mahasiswa dengan metode pembelajaran adalah dengan mengkombinasikan secara proposional kegiatan-kegiatan yang mendukung pengembangan potensi berkomunikasi secara aktif dan kegiatan-kegiatan yang dapat mengasah kemampuan berpikir reflektif dan analitik. Fokus kegiatan dalam perkuliahan tak hanya kegiatan '*input*' menyerap materi pembelajaran, seperti dalam penyampaian materi pola-pola kalimat dalam Bahasa Jepang, namun juga '*output*' dari materi

tersebut yang dilakukan oleh mahasiswa dalam kegiatan berkomunikasi secara aktif. Untuk dapat mengkombinasikan secara proposional kegiatan-kegiatan tersebut dalam mata kuliah, diperlukan telaah terhadap isi dan tujuan mata kuliah dalam kurikulum yang diterapkan. Dengan kombinasi kegiatan secara proposional, diharapkan mahasiswa dapat mengembangkan potensi yang ada, yaitu minat untuk terlibat dalam komunikasi langsung, sekaligus dapat menjaga kepekaan yang lain, yaitu kemampuan berpikir reflektif dan analitis, yang juga sangat dibutuhkan untuk menjalankan berbagai fungsinya kelak di masyarakat.

4. KESIMPULAN

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sensibilitas multimedia yang dimiliki oleh mahasiswa yang sebagian besar merupakan peminat budaya populer berbasis teknologi multimedia berpengaruh kepada minat dan kesulitan dalam memahami materi dalam perkuliahan yang disampaikan dengan media yang berbeda dengan media yang dominan mereka gunakan dalam keseharian. Kebutuhan-kebutuhan baru dari mahasiswa, dengan karakter dan sensibilitasnya yang khas, mau tak mau harus dijawab dengan berbagai penyesuaian.

Generasi muda saat ini, yang merupakan bagian dari masyarakat multimedia dengan sensibilitas multimediana cenderung akan lebih tertarik dengan tayangan yang dapat mengaktifkan seluruh indera mereka, dengan proses belajar mengajar yang membuat mereka terlibat. Kecenderungan-kecenderungan tersebut di satu sisi merupakan potensi yang dapat dikembangkan dan diarahkan menuju ketrampilan berkomunikasi yang sangat penting kelak saat mereka terjun di dunia

kerja dan menjalankan fungsinya di masyarakat.

Namun, perlu disadari bahwa dengan hanya memperhatikan kesesuaian dengan sensibilitas multimedia, dikhawatirkan aktivitas pembelajaran akan menjadi tak banyak berperan dalam mengasah kepekaan yang lain, yaitu kemampuan berpikir analitis. Oleh karena itu, diperlukan kejelian dalam memanfaatkan media dan mengkombinasikan aktivitas di dalam kelas secara proposional agar dapat menyesuaikan dengan kebutuhan serta sensibilitas mahasiswa sehingga potensi-potensi mereka dapat berkembang, namun juga tetap mempertimbangkan kegiatan yang dapat mengasah kepekaan-kepekaan yang lain, seperti kemampuan berpikir reflektif dan analitis. Dengan upaya tersebut diharapkan minat mahasiswa dapat terjaga, hambatan-hambatan yang dialami mahasiswa akan berkurang, namun sekaligus pula dapat mendukung pengembangan potensi secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Danesi, Marcel. 2010. *Pengantar Memahami Semiotika Media* (terj. A. Gunawan Admiranto). Yogyakarta : Jalasutra
- Faruk. 2011. *Sastra dalam Masyarakat (Ter-)Multimedia(-kan): Implikasi Teoritik, Metodologis, dan Edukasionalnya*. Yogyakarta: Pidato Pengukuhan Jabatan Guru Besar pada Fakultas Ilmu Budaya Universitas Gadjah Mada. Tidak diterbitkan.
- Ong, Walter J. 1986. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London and New York :Methuen