

MENGAJARKAN BAHASA INGGRIS YANG KOMUNIKATIF DENGAN MENGGUNAKAN VIDEO

Oleh : Drs. Suwartono

I. PENDAHULUAN

Pada jaman yang serba canggih seperti sekarang ini berbagai peralatan moderen telah menjamah ke berbagai bidang kehidupan, yang salah satunya bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penggunaan alat bantu proses belajar mengajar sebagai hasil kemajuan teknologi telah banyak dirasakan. Siapa yang tidak mengenal *Over Head Projector* (OHP), *recorder*, *laboratorium bahasa* (dengan berbagai perlengkapan elektroniknya), dan juga komputer untuk *self-learning*nya. Bahkan belum lama ini penulis melihat sebuah perangkat belajar bahasa Inggris (buatan Jepang) dengan sistem *dubbing*. Alat tersebut berupa ruangan kecil yang disebut "capsul" yang di dalamnya dilengkapi audio-visual.

Sebagai salah satu hal yang dipertimbangkan dalam pengajaran adalah bagaimana agar proses belajar mengajar tetap menarik sehingga pembelajar tetap terdorong untuk belajar. Salah satu cara memenuhi kebutuhan tersebut maka digunakanlah alat bantu.

Dalam pengajaran bahasa asing (dalam hal ini Bahasa Inggris) sejauh ini penggunaan laboratorium bahasa masih dirasa perlu. Umumnya laboratorium bahasa terdiri dari seperangkat peralatan elektronik, seperti sejumlah tape recordr, headset, microphone yang dihubungkan sedemikian rupa sehingga para pembelajar bisa berkomunikasi dengan pengajar sekaligus antar mereka. Selain itu se-

sebagian laboratorium bahasa ada yang dilengkapi dengan *audio-visual aids* yang berupa "video". Istilah video pada umumnya digunakan untuk menyebut *video player* (pemutar kasetnya) saja. Dalam pembahasan ini kita gunakan istilah video untuk semua perangkat yang memungkinkan program bisa dilihat (visual) maupun didengar (audio), baik perangkat keras berupa video player dan monitor televisi maupun perangkat lunak yang berupa program yang terekam pada pita kaset.

Perkembangan audio-visual ini begitu pesatnya sehingga tampaknya video mulai banyak dilupakan orang, terutama setelah munculnya *Laser Disc* (LD). Untuk mengajarkan bahasa Inggris video tidak harus digunakan di laboratorium bahasa. Sesuai dengan fasilitas yang disertakan pada peralatan ini, agaknya video merupakan salah satu alat bantu pengajaran bahasa Inggris alternatif yang tak kalah menariknya dari alat bantu pengajaran lainnya.

II. KESESUAIAN FASILITAS YANG TERDAPAT PADA VIDEO TERHADAP PENGAJARAN BAHASA INGGRIS

Bila kita mengetahui cara menggunakan video untuk pengajaran bahasa Inggris maka alat ini terasa cukup punya kekuatan. Dengan beberapa fasilitas yang melengkapinya, gambar dan/atau suaranya bisa diatur sedemi-

kian rupa sehingga menarik perhatian pembelajar serta merangsang mereka untuk angkat bicara. Berikut adalah beberapa fasilitas yang memungkinkan video bisa didayagunakan untuk pengajaran bahasa Inggris.

Pertama, dengan video dimungkinkan pemutaran ulang (replay) program yang sedang atau sudah diputar. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan untuk membantu pembelajar dalam pemahaman dan pengecekan.

Kedua, gambar yang ada pada layar monitor membantu pembelajar memahami program lebih baik (misalnya; tanda-tanda seperti ekspresi wajah, gerak-gerik, keadaan sekitar, dsb.).

Ketiga, biasanya video player sekaligus juga bisa digunakan untuk merekam recorder). Dengan demikian, acara yang kelihatannya menarik untuk ditonton dan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantarnya dapat direkam untuk belajar.

Keempat, karena volume (suara) bisa diatur hingga posisi 0 (tidak kedengaran) maka gambar yang tampak pada layar monitor bisa dimanfaatkan sebagai ajang tebak menebak, menarik dan merangsang pembelajar untuk berkomunikasi.

Demikian pula, tampilan gambarnya dapat dimanipulasi hingga tidak tampak sehingga suara yang ada bisa dimanfaatkan sebagai ajang tebak menebak yang menarik serta ketrampilan mendengar.

III. BEBERAPA TEKNIK PENGGUNAAN VIDEO DAN KEGIATAN KELAS YANG KOMUNIKATIF DALAM MENGAJAR BAHASA INGGRIS

Dalam bagian ini dibahas beberapa teknik penggunaan video dalam pengajaran bahasa Inggris serta kegiatan selama proses belajar mengajar berlangsung. Menurut penulis teknik dan kegiatan yang ditulis ini patut dipakai karena terasa tidak monoton,

praktis dan lebih dari itu komunikatif.

1. *Silent Viewing / Picture Only* (tanpa suara/gambar saja)

a. Teknis video

- mengecilkan suara/volume atau
- menekan tombol "mute" yang terdapat pada TV.

b. Keuntungan bagi pembelajar :

- memungkinkan pembelajar berkonsentrasi hanya pada satu elemen saja.
- memunculkan minat dan merangsang pembelajar menerka-nerka apa yang telah mereka lihat pada layar monitor. Akibatnya hal ini akan memunculkan hasrat untuk berkomunikasi, sekalipun pembelajar tidak memiliki kemampuan berkomunikasi lisan dalam bahasa Inggris.
- pembelajar sangat terdorong untuk berkomunikasi bila mereka diberi kesempatan mendengarkan guna melakukan pengecekan suara dari gambar yang mereka tonton.
- bisa untuk menghindarkan kecenderungan pembelajar mendengarkan kata-kata bukannya pesan.

c. Langkah-langkah

- Sebelum menyaksikan program mintalah pembelajar untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan, seperti:
Who are the people you see ?
Where are they ?
Why are they there ?
- Mainkan program dengan tanpa suara.
- Mintalah para pembelajar agar bekerja dalam kelompok, saling membandingkan jawaban (terimalah jawaban-jawaban yang diberi-

AKTIF No.7 / Th.III / Juli 1998

kan sekalipun itu salah).

- Tanyakan pada pembelajar tentang bunyi bahasa yang mereka akan dengar, seperti : "What are they saying ?"
- Mainkan lagi program dengan tanpa suara.
- Mintalah pembelajar untuk memainkan situasi yang mereka telah lihat (bila perlu) satu kelompok menentukan situasi yang masih ada hubungannya dengan situasi dalam program dan diperankan oleh kelompok lain).
- Mintalah mereka untuk menulis komentar.
- Mainkan lagi program disertai suara.
- Mintalah mereka mengecek prediksi-prediksi mereka, baik itu tentang situasi, isi cerita maupun bunyi bahasa yang digunakan dalam program.

2. *Sound Only* (suara saja)

Sesuai untuk materi rekaman yang *sound effect*-nya sebab pembelajar akan terdorong untuk berprediksi tentang apa yang sedang atau telah mereka dengar.

a. Teknis video

- mengecilkan tombol "contrast" dan "brightness" pada TV.

b. Keuntungan pada pembelajar

- merangsang mereka untuk berdiskusi
- mendorong mereka untuk menggambarkan peran (tokoh) atau tempat yang akan mereka lihat

c. Langkah-langkah

- katakan pada pembelajar bahwa mereka akan menggunakan daya imajinasinya untuk memprediksi-

sikan apa yang akan tampak pada layar.

Contoh :

Which character appears first?

What are they doing ?

What noises can you hear ? (bila sound terdengar cukup keras, seperti suara air, penggergajian kayu, dll.)

What do you think the characters look like ?

- Mainkan program dengan tanpa suara.
- Mintalah agar kelompok berdiskusi, saling membandingkan jawaban.
- Terima saja jawaban yang diberikan
- Ulangi lagi program disertai gambar untuk pengecekan apa yang sebenarnya terjadi.

3. *Picture + Sound / Sound Only* (sebagian gambar + suara, sebagian suara saja)

a. Keuntungan bagi pembelajar

- Mendorong pembelajar bertukar informasi (karena terjadi "information gap" antar mereka).

b. Langkah-langkah

- Bagilah kelas menjadi 2 kelompok, misalnya A dan B. Kedua kelompok tersebut duduk saling membelakangi, sedemikian rupa sehingga mereka saling berpasangan. Salah satu kelompok, A atau B duduk menghadap layar monitor. Dengan demikian salah satu kelompok bisa melihat dan mendengar program sementara kelompok yang satunya hanya dapat mendengar suara saja.
- Berikan pertanyaan, baik yang berkaitan dengan bunyi bahasa maupun gambarnya.

Contoh :

What are the names of the charac-

ters? (bunyi/suara)

What are they discussing ?

(bunyi/suara)

What do they look like ? (gambar)

What ages are they? (gambar)

Where are they? (gambar)

How many people are there ?
(gambar)

- Mainkan program.
- Mintalah tiap pasangan untuk membandingkan jawaban yang mereka miliki.
- Diskusi umum.
- Mainkan ulang program untuk dilihat dan didengar oleh semua pembelajar.

4. *Prediction/Speculation* (perkiraan/untung-untungan)

Hampir dengan semua materi rekaman pembelajar dapat diminta untuk berspekulasi tentang apa yang akan terjadi berikutnya atau apa yang akan diucapkan berikutnya.

a. Keuntungan terhadap pembelajar

- Sangat potensial untuk mendorong pembelajar untuk menggunakan imajinasinya.

b. Langkah-langkah

1. Tentang "What will they say?"

- Mainkan program hingga pembelajar mengenali situasinya.
- Katakan pada mereka bahwa Anda akan menghentikan program sebentar dan pada saat berhenti tersebut mereka diminta memprediksikan kata, frasa atau kalimat yang akan diucapkan oleh pemeran.
- Hentikan video pada suatu titik tertentu.
- Mintalah mereka untuk merespon.
- Terima saja semua jawaban.

- Tekanlah tombol 'stop' agar program sedikit kembali ke depan.
- Tekan tombol "play" dan pembelajar melakukan pengecekan respon mereka.
- Diskusi tentang apa yang sebenarnya diucapkan oleh pemeran dan membandingkannya dengan respon mereka.

2. Tentang "What will happen?"

- Mainkan program.
- Hentikan sejenak dan tanyakan apa yang sedang terjadi.
- Tanyakan apa yang akan terjadi (bila perlu tuliskan beberapa prediksi mereka di papan tulis).
- Lanjutkan program. Boleh jadi prediksi pembelajar berubah. Dengan demikian akan merupakan stimulus (rangsangan) menarik bagi pembelajar untuk mendiskusikan prediksi mereka, apakah ternyata benar atau salah.
- Mintalah barang satu atau dua di antara mereka untuk menceritakan apa yang telah mereka lihat.

5. *Dubbing* (pengisian suara)

a. Teknis video

- Menggantikan suara dengan jala merekam suara pembelajar dan atau pengajar (teknik ini juga bagus untuk membuat film yang sulit menjadi sesuai dengan tingkat kemampuan pembelajar).

b. Keuntungan bagi pembelajar

- Memberikan kepuasan tersendiri karena mereka mendengarkan suara mereka sendiri dalam, misalnya saja sebuah film profesional.

6. *Observation of Behaviour* (mengamati tingkah laku)

- a. Keuntungan bagi pembelajar
 - Membuat pembelajar menjadi sadar akan pola-pola tingkah laku orang dalam budaya dan bahasa yang sedang mereka pelajari.
 - b. Langkah-langkah
 - Mainkan video.
 - Katakan kepada pembelajar bahwa video akan diputar ulang dan kali ini program akan diberhentikan pada suatu titik tertentu. Pada langkah pembelajar bisa diminta untuk mengamati bagaimana sesuatu, dalam budaya bahasa yang mereka pelajari terjadi. Sebagai contoh "Notice how the man tells the woman to stop drumming her fingers on the table?"
Berikut beberapa contoh pertanyaan lain :
How does the man feel ?
Is he polite or impolite ?
What does he say ?
What do you say or do ?, dsb.
2. Pertimbangkan teknik video yang kira-kira paling sesuai dengan materi tersebut.
 3. Usahakan agar tidak meminta pembelajar mengerjakan tugas tertulis pada saat mereka sedang mengikuti program karena "kepala ke bawah" memungkinkan mereka ketinggalan bagian-bagian tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- Lonergan, J. 1984. *Video in Language Teaching*. Cambridge University Press, Cambridge
- Tomalin, B. 1989. *Video, TV, and Radio in the English Class*. Macmillan Publisher Ltd., Hong Kong
- Allan, M. 1989. *Teaching English with Video*. Longman Group Ltd., Singapore

KESIMPULAN

Video membantu pengajaran bahasa Inggris bila dikuasai beberapa teknik penggunaan alat bantu ini dan kegiatan kelas yang sesuai dengannya. Pendek kata, video tidak identik dengan memainkan, menghentikan, memutar ulang dan memainkan ulang saja, akan tetapi memadunya dengan kegiatan kelas dan materi (program) yang bagus dan layak akan memberikan hasil yang optimal terhadap pengajaran bahasa Inggris.

SARAN-SARAN

Berikut adalah saran-saran yang penulis sampaikan kepada pengguna video dalam mengajarkan bahasa Inggris.

1. Pilihlah materi (program) sesuai dengan tingkat kemampuan pembelajar.