

BAHAN PELATIHAN ING-C3

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA
INGGRIS**

**PENULIS:
FATHUR ROHIM, S.S.**

**Bahan Pelatihan Terintegrasi Guru SMP
Jam Pertemuan: 8 x 45 menit**



**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN
MENENGAH
DIREKTORAT PENDIDIKAN LANJUTAN PERTAMA
2004**

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

- A. LATAR BELAKANG
- B. KOMPETENSI YANG TERCAKUP
- C. PENTINGNYA MEMPELAJARI BAHAN PELATIHAN INI
- D. ORGANISASI PENYAMPAIAN MATERI

BAB II VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

- A. BEBERAPA PERTIMBANGAN
 - 1. Peran guru
 - 2. Peran murid
 - 3. Organisasi kelas
 - 4. Variasi media dan kegiatan
 - 5. Empat tahap pembelajaran
- B. MEDIA DAN IMPLEMENTASINYA
 - 1. Definisi media
 - 2. Fungsi media
 - 3. *Jenis media*
 - 4. Pemilihan media
- C. IMPLEMENTASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN
 - 1. Penggunaan Realia
 - 2. Penggunaan authentic material
 - 3. Penggunaan papan tulis
 - 4. Penggunaan tape recorder
 - 5. Penggunaan Flashcard
 - 6. Penggunaan video film
 - 7. Penggunaan komputer dan internet
- D. EVALUASI KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA

BAB III EVALUASI

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

E. LATAR BELAKANG

Kita semua mafhum bahwa kemampuan berbahasa Inggris merupakan suatu keharusan untuk bertahan dalam kompetisi global. Kenyataannya, kemampuan berbahasa Inggris siswa sewaktu mengenyam pendidikan di tingkat sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah umum (SMU), bahkan di tingkat perguruan tinggi pun belum optimal dan cenderung terjadi penurunan kualitas yang dimiliki siswa dari tahun ke tahun. Kondisi ini dipertegas oleh Prof. DR. Veronica Listyani Diptoadi, M.Sc. dalam pidato pengukuhannya sebagai Guru Besar Unika Widya Mandala Surabaya dengan judul *Teaching English as a Foreign Language and Reading* pada tanggal 26 Januari 2003.

Muatan pendidikan yang menekankan kecakapan atau keterampilan hidup (*life skills*) antara lain ditunjukkan dengan kemampuan berbahasa asing di samping berbahasa Indonesia (Undang-Undang No.25 tahun 2000 tentang Propenas 2000-2004). Sebagai alat komunikasi, bahasa Inggris akan tetap menjadi “*the world standard language*” sebagaimana proyeksi para pakar di majalah *The Economist*. Oleh karena itu bahasa Inggris menjadi salah satu keterampilan hidup yang harus dikuasai setiap siswa agar mereka memiliki keunggulan kompetitif baik dalam memasuki dunia kerja maupun ketika hendak meneruskan ke perguruan tinggi.

Porsi pembelajaran bahasa Inggris di SMP dan SMU sebenarnya cukup memadai karena merupakan mata pelajaran wajib. Di SMP, bahasa Inggris diajarkan selama 4 jam pelajaran (@45 menit) per minggu. Sedangkan di SMU, bahasa Inggris diajarkan selama 4 jam per minggu di kelas satu dan dua. Ketika menginjak kelas tiga, para siswa mendapat porsi pelajaran bahasa Inggris selama 5 jam per minggu untuk jurusan Sosial dan IPA; sedangkan jurusan Bahasa mendapat 11 jam pelajaran per minggu. Dalam satu tahun akademik yang berjumlah 36 minggu, siswa SMP mendapatkan pelajaran bahasa Inggris selama 130 jam pelajaran dan 368 jam pelajaran dalam tiga tahun. Apabila jam pelajaran di SMP dan SMU diakumulasikan, para siswa telah mendapatkan 736 jam pelajaran. Hal ini merupakan jumlah waktu yang sangat signifikan untuk bisa menguasai bahasa asing.

Saat ini, masyarakat mengeluhkan tentang rendahnya kemampuan siswa dalam berbahasa Inggris. Keluhan yang sama juga dirasakan oleh perguruan tinggi yang menerima mahasiswa tamatan SMU. Banyak di antara mereka yang diminta menyelesaikan tugas membaca buku berbahasa Inggris merasa kewalahan bahkan tidak “bunyi” sama sekali, meskipun harus diakui ada beberapa siswa yang memiliki kemampuan bahasa Inggris bagus.

Di antara sekian faktor salah satunya adalah karena kehidupan kelas yang membosankan. Secara umum kondisi kelas yang jauh dari rasa menggairahkan proses pembelajaran bahkan memenjarakan kecerdasan siswa sebenarnya sudah menjadi objek kritik pedas dalam kemasan sinisme, satire, dan sarkasme yang menohok kenyataan-kenyataan praktek pendidikan di lapangan. Bahkan kritik itu ditulis dalam berbagai buku misalnya *The End of School* oleh Everet Reimer dan *Pedagogy of the Opressed* dalam pandangan Paulo Freire serta *The End of Education* menurut Neil Postman.

Menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*) merupakan sebuah tantangan di mana guru haruslah mampu melakukan orkestrasi terhadap segala kemampuan yang ada menjadi sebuah kekuatan pembelajaran total. Rasa senang dalam pembelajaran karena adanya totalitas dalam inderawi kita untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Dalam konteks inilah media pembelajar menemukan arti pentingnya. Karena bila diimplementasikan secara tepat dan kreatif, media akan menjadi sarana yang efektif untuk menggugah totalitas inderawi dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang memiliki fungsi utama untuk meningkatkan motivasi siswa, mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa dalam konteks yang nyata sangatlah penting untuk dikuasai guru. Melalui sebuah proses pemahaman yang baik tentang media, penguasaan strategi pemilihan yang tepat, dan penggunaan secara kreatif dalam kemasan tindakan yang variatif, kompetensi guru akan semakin meningkat. Bahan pelatihan ini dibuat dengan satu maksud untuk menjembatani pencapaian kompetensi guru tersebut.

F. KOMPETENSI YANG TERCAKUP

1. Mampu membuat pertimbangan rasional dalam memilih berbagai media pembelajaran yang ada.
2. Mampu mengimplementasikan media pembelajaran dalam konteks pengajaran yang tepat secara variatif.
3. Mampu melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran secara kreatif berdasarkan media yang digunakan.

G. PENTINGNYA MEMPELAJARI BAHAN PELATIHAN INI

1. Peserta memperoleh pemahaman dan kesadaran pentingnya penggunaan berbagai media untuk proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan dalam memilih dan menggunakan atau menciptakan media yang tepat untuk suatu proses pembelajaran.
3. Meningkatkan kemampuan melaksanakan berbagai kegiatan pembelajaran secara kreatif berdasarkan media yang digunakan.

H. ORGANISASI PENYAMPAIAN MATERI

Bahan ajar ini dikemas dalam tiga bab besar. Bab I mencakup latar belakang adanya bahan pelatihan media pembelajaran bahasa Inggris ini, kompetensi yang tercakup dalam bahan ajar ini, dan pentingnya mempelajari bahan pelatihan ini, serta bagaimana pembahasan dalam bahan pelatihan ini diorganisasikan.

Bab II yang merupakan batang tubuh dari bahan pelatihan ini mencakup tiga bagian penting. Bagian pertama membahas berbagai informasi seputar beberapa hal yang perlu ditekankan agar penggunaan media bisa berfungsi secara efektif. Pada bagian kedua pembahasan terfokus pada konsep media pembelajaran itu sendiri, jenis-jenis media pembelajaran, bagaimana cara memilihnya, dan bagaimana cara mengevaluasinya. Bagian ketiga berfokus pada pembahasan tentang bagaimana menggunakan media pembelajaran dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Penggunaan media pembelajaran itu mencakup tentang penggunaan (1) realia, (2) authentic material, (3) papan tulis, (4) tape recorder, (5) flashcard, (6) video film, dan (7) komputer-internet.

Bab III berisi tentang evaluasi terhadap pemahaman dan unjuk kerja kompetensi penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Inggris.

BAB II

VARIASI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

E. BEBERAPA PERTIMBANGAN

1. Peran guru

Guru haruslah mampu menyelenggarakan proses pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mencerdaskan siswa. Pembelajaran yang ada di kelas maupun di luar ruang kelas bukanlah sekedar penyampaian informasi kepada siswa. Pembelajaran yang diselenggarakan guru haruslah melibatkan mental dan tindakan serta keseluruhan inderawi secara total, jadi bukan hanya sekedar konsumsi otak semata. Guru perlu melatih siswa untuk mempelajari gagasan, memecahkan masalah, dan merefleksikan apa yang dipelajari dalam kehidupannya.

Dalam konteks penggunaan media pembelajaran, guru merupakan salah satu kunci dalam melakukan inisiasi agar kelas berjalan kondusif. Gurulah yang harus menyatukan berbagai kekuatan media dengan beragam kegiatan yang relevan dengan tujuan instruksional. Guru pula yang memiliki tanggung jawab penuh dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang berhasil.

Betapapun canggihnya teknologi jika tidak digunakan secara kreatif maka hanya sedikit sekali kontribusinya terhadap hasil pembelajaran. Media akan kehilangan makna jika kegiatan-kegiatan yang dibuat kurang menarik dan miskin variasi. Jelas kiranya bahwa guru haruslah percaya diri dan kreatif dalam menggunakan media sesederhana apapun. Sedangkan dalam menggunakan media yang canggih seperti internet, guru dituntut untuk menunjukkan kemampuan dalam mengoperasikannya.

Media akan menjadi alat bantu yang efektif tatkala guru mampu mengemas beberapa kegiatan yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan dirinya sendiri secara aktif. Sebaliknya, media hanya akan menjadi beban baik dalam proses pemilihan maupun penggunaannya bila justru dengan media itu seluruh prosesnya ditanggung oleh guru. Artinya dengan adanya media ini juga akan

ada semacam katalisator untuk “berbagi tanggung jawab” dalam proses pembelajaran.

2. Peran murid

Dalam proses pembelajaran yang benar, siswa harus dalam kondisi aktif. Belajar aktif merupakan langkah cepat, menyenangkan, mendukung dan secara pribadi menarik hati. Siswa haruslah secara proaktif menunjukkan partisipasinya dalam kelas.

Siswa harus menumbuhkan sikap berani mencoba tanpa ada rasa takut untuk berbuat kesalahan. Kesalahan merupakan titik awal untuk lebih dan lebih keras lagi dalam belajar. Proses pembelajaran yang berhasil merefleksikan atas kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan justru akan memungkinkan pengetahuan atau informasi yang didapat itu akan teringat terus.

Pembelajaran yang paling baik adalah jika siswa ikut terlibat melakukan kegiatan-kegiatan pembelajaran yang ada. Di sinilah letak pentingnya para siswa itu memiliki strategi belajar yang memungkinkan dirinya berkembang sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki. Kemampuan dan kemauan untuk terlibat secara aktif merupakan parameter bahwa pembelajaran berjalan dengan benar.

Keefektivan pembelajaran dapat ditingkatkan kalau siswa dapat memahami gaya belajarnya sebagai strategi yang khas serta dapat mendayagunakan secara optimal pikiran dan hatinya. Peran siswa untuk dapat lebih aktif dengan menggunakan strategi belajar yang tepat, memberikan masukan konstruktif kepada guru untuk capaian yang optimal dan memberikan balikan yang memungkinkan proses perbaikan untuk yang akan datang, merupakan kondisi yang baik dalam rangka pengembangan kegiatan berbasis media pembelajaran yang ada.

3. Organisasi kelas

Salah satu perkembangan dalam pengajaran bahasa sekarang ini adalah bagaimana mengorganisasi siswa di ruang kelas. Manfaatnya terletak pada tingkat interaksi antar siswa dan pengaruh situasi pada perasaan dalam menggunakan bahasa. Jika suasana kondusif maka media dapat memainkan peran pentingnya secara optimal dalam memotivasi siswa, menjadikan bahasa yang sedang diajarkan kontekstual, memberikan acuan yang riil dan membantu menjaga disiplin kegiatan.

Organisasi kelas yang baik juga dapat menjadi sarana untuk sosialisasi dengan teman yang lain secara lebih baik. Siswa akan terbiasa dengan sikap menghargai pendapat teman lain yang berbeda. Dengan kerja sama dalam kelas secara sinergis akan memungkinkan para siswa untuk bersikap empati terhadap orang lain sehingga setiap siswa akan mampu mengendalikan egoisme yang berlebihan pada dirinya.

Ada dua hal dasar dalam organisasi yang berhasil; siswa harus jelas tentang apa yang akan mereka lakukan, dan siswa harus menggunakan sebanyak mungkin bahasa Inggris dalam melakukan kegiatan itu. Terdapat banyak cara mengorganisasi kelas; di antaranya sebagai berikut:

Classwork

Bentuk organisasi kelas dapat mengambil beberapa bentuk di antaranya adalah yang paling konvensional dengan bentuk $\overset{\circ}{\square}$ atau $\overset{\circ}{\square} \square$. Sebagai *refreshing* agar terhindar dari rasa bosan, beberapa bentuk organisasi kelas dapat diubah dalam bentuk **O** atau **U**.

Pairwork

Bentuk organisasi berpasangan merupakan bentuk paling dasar dalam kerja sama dengan teman lain. Biasanya dengan teman sebangku, sehingga tidak perlu menggeser kursi. Untuk memberikan variasi pasangan, siswa bisa saling bertukar anggota dengan pasangan lain sehingga pasangan baru terbentuk.

Groupwork

Organisasi kelompok merupakan bentuk kerja kooperatif yang cukup besar jumlahnya untuk menjalin hubungan yang dinamis namun sekaligus cukup kecil untuk mendorong siswa turut ambil bagian. Banyak sekali variasi kegiatan yang dapat dilakukan dalam *groupwork* ini, beberapa di antaranya adalah:

- a. *Buzzgroups*: sebuah masalah didiskusikan oleh kelompok kecil selama beberapa menit sebelum melihat pemecahan atau laporan di depan siswa secara keseluruhan.
- b. *Hearing*: satu siswa dari setiap kelompok ditunjuk sebagai “pakar”. Lalu pakar itu mendiskusikan pertanyaan mengenai topik tertentu dan dapat diinterview oleh sebuah panel dari siswa yang kemudian membuat sebuah keputusan tentang pertanyaan itu.
- c. *Fishbowl*: semua anggota kelas duduk dalam lingkaran besar. Di tengah lingkaran ada lima kursi. Tiga kursi diduduki oleh siswa yang mengungkap pandangannya tentang topik atau pertanyaan yang diketahui sebelumnya (utamakan yang kontroversial). Tiga siswa itu memulai diskusi. Para siswa yang memiliki pandangan berbeda dapat bergabung untuk menduduki dua tempat yang tersisa. Siswa yang berada di lingkaran besar bisa saja menggantikan pembicara di lingkaran kecil dengan memegang pundaknya jika mereka ingin sekali mempresentasikan kasus itu dengan lebih baik.
- d. *Network*: kelas dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan tidak lebih dari sepuluh siswa. Setiap kelompok menerima satu gulung benang. Siapa saja yang berbicara tentang topik yang dipilih harus memegang gulungan benang itu. Ketika siswa itu selesai bicara maka gulungan itu diberikan kepada pembicara berikutnya, tetapi dia tetap memegang benang itu. Dengan demikian, jaring-jaring benang akan terbentuk. Dari sini

akan terlihat siapa yang berbicara paling banyak dan siapa yang paling sedikit.

- e. *Onion*: kelas dibagi dalam dua kelompok besar. Seluruh kursi yang ada dalam kelas disusun dalam sebuah lingkaran ganda. Kursi yang berada dalam lingkaran luar menghadap ke dalam dan kursi yang ada dalam lingkaran dalam menghadap keluar, sehingga siswa yang duduk di lingkaran luar akan berhadapan dengan siswa yang duduk di lingkaran dalam. Setelah beberapa menit diskusi berjalan, seluruh siswa yang duduk di lingkaran luar bergeser satu kursi di sebelah sehingga sekarang mereka punya pasangan baru untuk diskusi selanjutnya.
- f. *Star*: empat hingga enam kelompok kecil mencoba untuk mencari pandangan umum atau solusi. Setiap kelompok memilih seorang pembicara yang tetap berada dalam kelompok itu namun memiliki ijin untuk memasuki diskusi pada kelompok lain.
- g. *Opinion vote*: setiap siswa menerima kartu voting dengan nilai 1 hingga 5 (*1 = agree completely, 5 = disagree completely*). Setelah sebuah permasalahan (yang perlu diungkapkan sebagai pernyataan) didiskusikan beberapa lama, setiap siswa di voting; dari sini distribusi dari pendapat yang berbeda selintas dapat dilihat.
- h. *Forced contribution*: untuk meyakinkan bahwa seluruh anggota kelompok memberikan pandangannya dalam diskusi, nomor diberikan untuk menentukan urutan berbicara dari seluruh anggota.

'Pyramid grouping' atau 'snowballing'

Bentuk organisasi ini sangat praktis dan dapat membantu guru dalam semua pengajaran. Bentuk ini menjadikan setiap individu siswa mengambil tanggung jawab yang biasanya bisa dihindari dalam kerja kelompok. Teknik ini juga memungkinkan siswa untuk menghargai perbedaan pendapat dari

orang lain dalam melihat sesuatu, dan hal ini sangat bermanfaat dalam menemukan solusi yang optimal. Tahapan kerjanya adalah sebagai berikut:

- a. Para siswa mulai bekerja secara individual.
- b. Kemudian setiap siswa berpasangan dengan siswa lain dan membandingkan kerja mereka. Keduanya dapat diminta untuk membuat sebuah kesepakatan.
- c. Sekarang empat siswa menjadi satu kelompok. Masing-masing pasangan bercerita pada pasangan yang lain tentang apa yang telah mereka sepakati. Kelompok ini juga diminta untuk berusaha mencari kesepakatan.
- d. Hal yang sama dilakukan pada dua kelompok, sehingga setiap kelompok terdiri dari delapan siswa.
- e. Akhirnya, diadakan diskusi kelas tentang apa yang disepakati dalam kelompok mereka.

4. Variasi media dan kegiatan

Berbagai penelitian mendukung pentingnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Media audiovisual, dari yang canggih seperti televisi, film dan perlengkapan berbantu komputer hingga yang sederhana seperti alat peraga, ilustrasi, dan ekskursi, menjadi bagian yang penting dalam setiap tingkatan pembelajaran.

Perpindahan perhatian siswa yang tepat dari mode *aural* seperti pembicaraan guru menuju ke mode visual seperti ilustrasi di papan tulis, atau dari mode visual katakanlah gambar menuju ke mode visual yang lain katakanlah sebuah benda, cenderung mampu meningkatkan kadar perhatian para siswa. Di sinilah guru memainkan perannya sebagai stimuli (Gage dan Barliner, 1977). Stimuli yang tidak berubah-ubah merupakan kondisi monoton dan mengundang rasa bosan siswa, sementara variasi dalam media maupun kegiatan pembelajaran akan membangkitkan rasa ingin tahu (*curiosity*) atau '*exploratory behaviour*' dan meningkatkan perhatian siswa.

5. Empat tahap pembelajaran

Sebagaimana diungkap oleh Hammond (dalam Helena, 2004), untuk mencapai kompetensi komunikatif sebagai *the ultimate goal* suatu pembelajaran terdiri dari empat tahap. Empat tahap itu adalah *building knowledge of field*, *modelling of the text*, *joint construction of text*, dan *independent construction of text*. Dalam konteks penggunaan media, guru harus memperhatikan proporsi dan variasi penggunaan media dalam setiap tahapan itu. Dalam setiap tahapan tidaklah mungkin sama tingkat intensitas penggunaan media; karenanya guru harus proporsional.

Bagian pertama disebut *Building Knowledge of Field* yaitu membicarakan topik yang akan dibahas. Kegiatan ini bersifat interaktif antara guru dan siswa, siswa dan siswa sehingga keterampilan *listening* dan *speaking* dimulai di sini. Misalnya membicarakan makanan yang paling dikenal siswa seperti mie goreng instant. Media realia berupa satu bungkus Indomie goreng dapat dipakai sebagai penarik perhatian.

Guru dapat meminta siswa untuk berpartisipasi dalam mengembangkan kosa kata yang diperlukan dalam membuat mie goreng instant, mulai dari kata benda, kata kerja dan tata bahasa yang digunakan untuk teks ini misalnya *imperative*. Kegiatan belajar membuka kamus dapat dilakukan di sini. Gambar-gambar yang ditempel pada flashcard dapat digunakan sebagai media untuk mengenalkan siswa kepada *noun phrase* yang relevan seperti frasa *red tomatoes* dengan menunjukkan gambar tomat berwarna merah.

Tahap kedua dilakukan *modelling of text* guna mengenalkan teks-teks lisan maupun tulis yang berhubungan dengan jenis teks *procedure*. Pada tahap ini guru menyajikan teks *conversation*, misalnya, antara ibu dan anak yang sedang memasak di dapur, memesan makanan di restoran, meminta tolong kepada pelayan toko dengan ungkapan yang sederhana dan relevan dengan kehidupan anak. Sedangkan teks tulis seperti resep juga dapat dikenalkan pada tahap ini dengan menggunakan bahasa yang khas resep; artinya, tanpa basa-basi kesantunan, padat, ringkas dan bentuk dan unsur teksnya cenderung tetap,

yakni: judul, bahan, cara memasak, cara menghidangkan. Bungkus Indomie tetap bisa digunakan sebagai *Authentic Material* namun difokuskan pada teks cara memasaknya.

Tahap ketiga adalah digunakan untuk kegiatan *joint construction of text* yang berarti siswa secara bersama-sama, misalnya dalam kelompok atau berpasangan, menciptakan *conversation* sederhana mengenai cara membuat makanan kemudian menyusun resep makanan yang mereka bicarakan bersama-sama. Petunjuk memasak dapat digandakan dan dibagikan agar siswa mencontoh dan memodifikasinya untuk diterapkan dalam konteks resep baru.

Tahap terakhir adalah melatih siswa untuk menciptakan teks secara mandiri yang disebut *Independent Construction of text*. Pada tahap ini siswa diharapkan mampu melakukan *conversation* yang melibatkan tindak tutur yang digunakan dalam teks prosedur dalam konteks yang baru secara mandiri atau spontan. Sedangkan dalam hal teks tulis, siswa diharapkan mampu menulis, misalnya resep masakan yang disukainya secara mandiri dengan menggunakan tata bahasa dan tata tulis yang sudah dipelajarinya. Hasil tulisan tersebut harus difahami oleh pembacanya dengan baik. Siswa dapat saling bertukar resep atau menempelkan resep-resep mereka di dinding dengan diberi ilustrasi gambar. Siswa diharapkan merasa bangga akan hasil karyanya dan mempublikasikannya di ruang kelas. Kegiatan ini diharapkan dapat menumbuhkan sikap senang menulis dan tidak malu mempublikasikan tulisan. Bila guru ingin menggunakannya sebagai media pembelajaran, karya-karya itu dapat dipilih yang paling menarik atau yang representatif.

F. MEDIA DAN IMPLEMENTASINYA

1. Definisi media

Kata *media* berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika misalnya membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne (1970) menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Agak berbeda dari itu semua adalah batasan yang diberikan oleh National Education Association (NEA). Dikatakan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya.

Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan-persamaan yang dapat dikombinasikan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. (Sadiman *et al*, 2002)

2. Fungsi media

Media dapat digunakan untuk mengatasi rasa kebosanan siswa; jika siswa tertarik dengan apa yang mereka kerjakan, mereka akan menikmati proses belajar mengajar dan memahami materi yang diberikan (Ur, 1988).

Hal senada juga diungkapkan oleh DePorter dan Hernacki (2000) dalam bukunya *Quantum Learning*, bahwa media visual/alat peraga dapat menciptakan lingkungan yang optimal, baik secara fisik maupun mental. Hal yang terpenting adalah bahwa media mampu mendorong siswa untuk berbicara, menulis; dan dengan menggunakan media proses belajar mengajar dan hubungan antara guru-siswa akan terjalin lebih efektif.

Menurut Sukartiwi (1996), ada beberapa keuntungan yang dapat diraih dengan menggunakan media yaitu:

- a. meningkatkan motivasi siswa

- b. mencegah kebosanan siswa dalam mengikuti suatu proses belajar mengajar
- c. menjadikan proses belajar mengajar berjalan lebih sistematis
- d. memudahkan siswa memahami instruksi guru dalam proses belajar mengajar
- e. memeperkuat pemahaman siswa pada konteks pelajaran yang diharapkan.

Dalam *Sydney Micro Skill*, media pembelajaran berfungsi untuk:

- a. membangkitkan dan menjaga ketertarikan siswa.
- b. merangsang otak siswa untuk berfikir dengan landasan yang konkrit.
- c. mendapatkan tingkat pemahaman yang tinggi secara efisien dan tingkat permanensi dalam pembelajaran siswa.

Namun demikian potensi besar media itu masih kurang dioptimalkan kegunaannya oleh para guru. Beberapa guru masih memiliki “*psychological rejection*” dalam penggunaannya dan kurang terampil dalam implementasinya disebabkan minimnya pelatihan yang dapat diikuti.

3. Jenis media

Media pembelajaran secara arbitrer dapat dikategorikan dalam lima kategori sebagai berikut.

- a. **Visual:** Gambar, *sketches*, ilustrasi, pola, diagram, foto, film, film strip, slide, chart, *graphs* (pictorial, lingkaran, balok, garis), *drawings*, lukisan, buletin, koran, majalah, poster, *periodical*, buku (teks, referensi, perpustakaan), ensiklopedia, kamus, komik, kartun, karikatur, peta (wisata, komersial atau ekonomi, politik), globe, direktori jalan, brosur perjalanan, rute dan *timetable* kereta dan pesawat, iklan, calender, mural, tabel, diorama, friezes, simbol (seperti $x \rightarrow \$$), demonstrasi, *miming*, *desk presenter*.

- b. **Audio** (musik, kata, suara dan efek suara): rekaman, *tape*, radio, laporan siswa, cerita, puisi dan drama, alat musik, *pre-recorded plays*, laporan, diskusi.
- c. **Audio-visual**: *sound moving pictures*, televisi, *puppets (stick, glove, string)*, *improvized and scripted dramatization*, *role playing*, ekskursi, fenomena alamiah yang ditemui di sekeliling, demonstrasi, LCD, dan computer.
- d. **Tactile**: *specimen*, objek, ekshibit, *artifact*, model, *sculptured figure*, *live and stuffed animals*, eksperimen; *tools*, material yang telah dikonstruksi dari suatu model, mainan, wayang dan pertunjukan wayang; mengukur dan menimbang, kebun pekarangan; *templates*, dan termometer.
- e. **Virtual**: Internet, website, e-mail, *audio-video streaming*, chatting, messaging, *audio-video conferencing*, e-newsgroup, cybernews.

4. Pemilihan media

Sebenarnya dasar pertimbangan untuk memilih media sangatlah sederhana, yaitu apakah media itu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Dalam bahasa yang lebih tegas Mc Connel mengatakan “*if the medium fits, use it!*” bila media itu sesuai pakailah. (Sadiman *et al.* 2002)

Pertanyaannya adalah apa ukuran atau kriteria kesesuaian tersebut. Jawaban atas pertanyaan ini tidaklah mudah. Beberapa faktor perlu dipertimbangkan, misalnya: tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dst), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam keputusan pemilihan.

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khususnya (karakteristik) media yang bersangkutan.

Ely dalam kuliahnya (Sadiman *et al*, 2002) menyarankan bahwa pemilihan media sayogyianya tidak terlepas dari konteksnya karena media merupakan komponen dari sistem instruksional secara keseluruhan. Karena itu, meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor lain seperti karakteristik siswa, strategi belajar-mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber, serta prosedur penilaiannya juga perlu dipertimbangkan. Sebagai pendekatan praktis disarankan untuk mempertimbangkan media apa saja yang ada, berapa harganya, berapa lama diperlukan untuk mendapatkannya, dan format apa yang memenuhi selera pemakiannya (siswa dan guru).

Dick dan Carey (dalam Sadiman *et al*, 2002) menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: pertama ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga atau fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Faktor yang terakhir adalah efektifitas biayanya dalam jangka waktu yang panjang.

Hakikat dari pemilihan media ini pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai, tidak memakai, atau mengadaptasi media yang bersangkutan.

Banyaknya pilihan media yang dapat digunakan membuat Anda lebih bebas berkreasi untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar sesuai topik bahasan. Allen (dalam Suparman, 1997) memberikan saran dalam memilih

media yang sesuai dengan tujuan instruksional yang akan dilakukan. Secara ringkas, saran tersebut tertuang dalam tabel berikut ini:

Kemampuan media dalam mempengaruhi berbagai macam belajar

Jenis media instruksional	Macam belajar					
	Belajar informasi faktual	Belajar pengenalan visual	Belajar konsep, prinsip, dan aturan	Belajar prosedur	Menyajikan keterampilan persepsi gerak	Mengembangkan sikap, opini dan motivasi
Gambar diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Gambar hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
Objek tiga dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Rekaman audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
Programmed instruction	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku teks tercetak	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
Sajian oral	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Sumber: Allen (dalam Suparman, 1997)

Dengan memperhatikan tabel tersebut, maka Anda dapat mempersiapkan media apa yang akan digunakan dalam proses belajar-mengajar tertentu sesuai dengan topik bahasan dan tujuan pembelajaran.

Penelitian yang ada tidaklah menetapkan akan adanya satu media yang terbaik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Konsekuensinya, para guru perlu merencanakan serangkaian media yang cocok dengan topik pembelajaran dan siswa yang sedang belajar. Terdapat banyak sekali media pembelajaran di sekitar kita dan Briggs (1977) menyarankan bahwa penting kiranya memilih media yang cukup sederhana bagi pemahaman siswa tapi cukup memadai dalam menantang dan merangsang siswa untuk berfikir.

G. IMPLEMENTASI DALAM KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Penggunaan Realia

Realia merupakan benda nyata yang digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas. Sebenarnya objek nyata yang sederhana pun dapat digunakan tidak hanya untuk pengajaran kosa kata tetapi juga dapat dipakai untuk pengajaran tata bahasa dan pengembangan situasi.

Kegunaan realia adalah:

1. Untuk mengajar kosa kata
2. Untuk mengajarkan struktur baru
3. Untuk membantu siswa masuk dalam karakter tatkala berperan dalam sebuah dialog ataupun *role-play*. Jika siswa berperan sebagai polisi, dia dapat mengenakan helm seorang polisi; dsb.
4. Sebagai penguatan untuk dialog ataupun *role-play*, jika ceritanya terjadi di sebuah toko; banyak realia yang bisa ditambahkan jika uang atau objek nyata itu digunakan.
5. Sebagai bantuan untuk beragam permainan seperti Kim's game.

Taruhlah dengan menunjukkan *satu bungkus teh* di ruang kelas, kita dapat menggunakannya:

- Untuk mengajarkan kata-kata '*tea*' dan '*packet*' (yang dapat dikontraskan dengan kemasan yang lain, misalnya *a bag of sugar, a tin of orange juice*).
- Untuk mengembangkan sebuah deskripsi dari suatu proses pembuatan satu gelas air teh: '*first you open the packet, then you put some tea in the pot...*' (Anda juga dapat membawa *a pot, a spoon* dsb.)
- Sebagai bagian dalam sebuah *shopping dialogue*, menanyakan harga: '*how much is a packet of tea?*' '*750 rupiahs*' dsb.
- Untuk mengembangkan sebuah *imaginative dialogue*, praktek 'meminjam', misalnya

A: Could you lend me some tea?

B: Yes, of course. What do you want it for?

A: My relatives have come to visit me.

Realia juga dapat dipakai dalam Kim's game. Permainan ini merupakan game yang sangat luwes untuk bisa dipakai mengajar berbagai struktur. Prinsip dasarnya adalah guru memajankan beberapa realia, yang harus dicermati oleh siswa selama satu atau dua menit. Apa yang ditunjukkan itu kemudian disembunyikan dari penglihatan dan para siswa diminta untuk mengingat apa-apa yang telah dilihatnya.

Misalnya untuk mengajar *there was/there were*. Guru memperlihatkan sepuluh atau beberapa objek di atas mejanya selama satu atau dua menit dan kemudian menutupnya dengan kain – para siswa harus mengingat apa saja yang telah dilihatnya.

2. Penggunaan *authentic material*

Penggunaan *authentic material* meningkat pesat popularitasnya seiring dengan adanya kesadaran bahwa proses pembelajaran yang terkait dengan konteks riil akan lebih efektif bagi siswa untuk dikonstruksi dalam pemahamannya. Para guru dapat menghadirkan *authentic material* ini baik bersanding dengan buku teks maupun lepas dari batasan format buku teks. *Authentic material* juga dapat diterapkan dalam berbagai bentuk tugas dan tujuan pembelajaran.

Authentic material, jika dipilih dan diimplementasikan secara tepat, dapat digunakan untuk mengembangkan tugas-tugas yang berawal dari pembelajaran bahasa Inggris yang sudah terformulasikan. Media ini juga sekaligus memberikan jembatan antara keterampilan berbahasa siswa dan pengalaman nyata siswa. Materi-materi ini dalam berbagai bentuknya dapat memberikan kekayaan linguistik dan isi konseptual bagi siswa.

Dalam mengidentifikasi dan mengimplementasikan materi yang paling bermanfaat dan relevan bagi siswa, guru perlu mendesain dan mengorganisasi tugas-tugas di kelas yang memfasilitasi serentetan pengumpulan, pemrosesan dan presentasi informasi.

Penggunaan *authentic material* dalam pengajaran bahasa Inggris di kelas akan memberikan guru beberapa tantangan. Salah satu tantangan itu adalah pengembangan keterampilan penelitian efektif yang mensyaratkan pengelolaan sekian banyak informasi yang tersedia dalam bentuk tertulis, lisan, ataupun multimedia. Tantangan yang lain adalah berupa penyeleksian materi yang paling pas untuk tujuan pengajaran sesuai dengan kurikulum, ataupun belajar untuk keperluan sendiri. Tantangan ketiga adalah implementasi materi dan serentetan kebutuhan fleksibilitas serta penyesuaian pengajaran yang dibatasi dengan setting ruang kelas.

Tahap-tahap yang perlu dilalui dalam penggunaan *authentic material* adalah sebagai berikut.

Penelitian

Berusaha menemukan materi yang tepat dalam lautan publikasi dan berbagai format media dapat menjadi sebuah tugas yang menesakkan bagi para guru bahasa Inggris. Langkah pertama dalam mengidentifikasi materi-materi yang layak adalah dengan mengumpulkan contoh-contoh tulisan, bacaan, dan informasi dari berbagai sumber. Penggunaan internet juga dapat menjadi cara yang efektif dan mulai umum digunakan.

Seleksi

Dalam memilih materi yang baik, para guru perlu mempertimbangkan paling tidak tiga aspek dasar dari latar belakang para siswa (Dumitrescu: 2000):

- linguistik
- konseptual
- kultural

Latar belakang linguistik mempengaruhi pengelolaan kelas, pemilihan tugas, pengurutan dan penentuan tugas, dan fokus pengajaran *microskill* (seperti *pronunciation* dan *accent reduction*). Latar belakang konseptual atau pendidikan menentukan kebutuhan akan informasi-informasi khusus atau

umum dari suatu materi yang dipilih. Latar belakang kultural mempengaruhi interaksi siswa-guru, dan harapan-harapan dari peran guru dan murid.

Dua faktor tambahan yang turut mempengaruhi keputusan akhir tentang materi apa yang dipakai adalah *applicability* dan *adaptability*. Sebuah teks otentik yang berisi tentang masalah olahraga secara umum, misalnya, menjadi materi yang amat bermanfaat karena isinya relevan bagi semua siswa, tanpa harus memperhatikan olah raga kesukaan setiap individu. Namun demikian, para guru juga harus memperhatikan bahwa teks yang berkaitan langsung dengan kesukaan khusus dari beberapa siswa biasanya akan lebih mudah untuk dipahami dan dicerna sehingga partisipasinya dalam pembelajaran meningkat.

Adaptability mengacu pada kemudahan suatu desain penugasan dan kemudahan manipulasi teks. Jika suatu materi dapat dipadukan dalam komunikasi lisan maupun tulis, maka materi ini memiliki nilai lebih untuk bisa digunakan di kelas daripada materi yang hanya bisa digunakan untuk satu kali penugasan.

Implementasi dan desain

Menggunakan materi otentik ke dalam ruang kelas merupakan tugas yang sulit karena terkadang materi yang ditentukan silabus tidak kompatibel dengan materi otentik yang kita dapatkan. Namun demikian, guru dapat mengidentifikasi dan mengarahkan pada bagian mana saja yang relevan dengan pengajaran. Materi juga dapat direkayasa untuk berbagai tingkat profisiensi yang dimiliki siswa. Materi otentik ini dapat digunakan secara keseluruhan ataupun hanya sebagian saja, dan kompleksitas konsep juga dapat direduksi ataupun dinaikkan untuk suatu tujuan tertentu.

Para guru harus mulai terbiasa dengan membuat berbagai ragam tugas dari buku teks dan menyesuaikan dengan tingkat-tingkat kemampuan yang ada dalam kelas. Setelah menjelaskan beberapa elemen dari buku teks, Anda dapat menggabungkannya dengan materi otentik yang relevan dalam tingkatan yang lebih luas. Tetapi mendesain tugas atau kegiatan berdasarkan materi otentik itu sendiri mengharuskan guru untuk lebih dulu berhadapan dengan materi yang

bentuknya kurang terorganisir dan tampak membingungkan. Begitu bagian informasi sudah teridentifikasi, guru harus segera memutuskan alat apa yang paling tepat untuk mengimplementasikannya di ruang kelas.

Beberapa faktor dapat dipakai sebagai pemandu dalam membuat keputusan ini. Hal yang paling penting adalah adanya keterkaitan isi (*content relevance*). Materi itu haruslah memuat istilah, konsep, dan kerumitan linguistik yang mencerminkan latar belakang siswa. Semakin relevan materi otentik itu dengan dunia siswa maka semakin efektif pembelajaran bahasa Inggris itu.

Faktor lain yang memiliki pengaruh terhadap implementasi materi otentik itu adalah penyerapan keterampilan yang bermakna (*meaningful skill acquisition*). Para siswa yang telah ditunjukkan dengan materi yang kontekstual tetap memiliki kesempatan untuk mengeksplorasi keterampilan berbahasa mereka dan bereksperimen dengan penerapan pada hal lain yang sejenis. Proses ini akan memungkinkan siswa dan guru untuk menilai kegunaan materi otentik itu dan mengkaji ulang prioritas tujuan pembelajaran.

Hal yang perlu digarisbawahi adalah meskipun materi otentik sangatlah menjanjikan bagi siswa yang memang fokus pada praktek penggunaan bahasa, namun penggunaan materi otentik ini bukanlah berarti akan mengurangi beban guru dalam pengembangan materi. Justru di sinilah sebenarnya letak tantangannya. Selamat mencoba.

3. Penggunaan papan tulis

Papan tulis mungkin merupakan media yang paling lazim dan sering digunakan dalam pengajaran. Para guru akan merasa ada sesuatu yang kurang dalam kelas bila tidak ada papan tulis. Tetapi sayangnya banyak guru yang tidak sepenuhnya memanfaatkan secara penuh papan tulis itu atau mereka masih menggunakannya secara buruk dengan mengabaikan beberapa pertimbangan berikut:

- a. Bagaimana perasaan yang mungkin muncul dari siswa bila papan tulis belum dibersihkan di awal pelajaran dan masih penuh dengan sesuatu yang ditulis oleh guru pada pelajaran sebelumnya?
- b. Mana yang Anda pikir lebih baik, menghapus papan tulis begitu Anda selesai ataukah begitu para siswa selesai menyalinnya?
- c. Apakah keburukan dari menulis dengan huruf kapital di papan tulis?
- d. Apakah merupakan ide yang baik bila Anda menulis dengan huruf bersambung?
- e. Cobalah warna kapur yang berbeda pada papan tulis dan bandingkan mana yang tampak paling bagus.
- f. Beberapa warna ada yang tidak dapat dilihat dengan sangat jelas. Warna apa sajakah itu?
- g. Ketika mendikte, apakah merupakan suatu ide yang bagus untuk menulis materi dikte itu di papan tulis sebelum pelajaran dan menutupinya dengan kain ataupun kertas, lalu dibuka pada saat diperlukan. Dalam kondisi seperti apakah menutupi papan tulis itu bermanfaat?

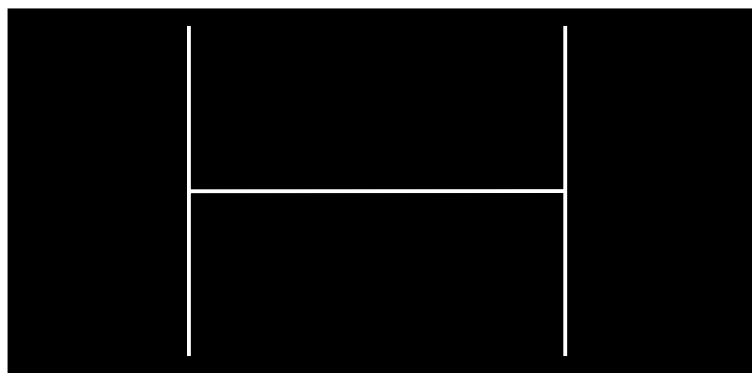
Bagaimana meningkatkan partisipasi siswa? Ketika Anda serius menyalin materi yang panjang ke papan tulis, maka dengan mudah anda dapat menoleh ke belakang dan melihat perhatian para siswa yang sedang memelototi bagian demi bagian. Hal ini lebih-lebih terjadi ketika Anda menggambar sesuatu di papan tulis secara detail.

Terdapat beberapa cara untuk melibatkan perhatian siswa sepeoleh mungkin:

1. Berbicara dengan siswa tatakala Anda sedang menulis dan sering-sering menoleh ke belakang untuk menatap mereka.
2. Tanyalah para siswa tentang apa yang perlu ditulis sesering mungkin dan mintalah contoh dari mereka.
3. Tanyalah mereka apa yang mereka pikir tentang kata atau gambar yang sedang dibuat.
4. Mintalah mereka untuk melafalkan begitu Anda selesai menulis.

5. Tanyalah mereka bagaimana melafalkan kata-kata sulit yang ada di papan tulis.
6. Ketika menulis usahakan untuk berdiri di sisi kanan papan tulis tatkala para siswa melihatnya. Hal ini memiliki keuntungan agar memungkinkan Anda untuk menulis secara lurus.

Bagaimana merencanakan penggunaan papan tulis? Banyak pekerjaan yang acak-acakan dan tidak rapi yang bisa dihindari pada papan tulis jika pekerjaan itu direncanakan di awal dan memsukkannya sebagai bagian dari rencana pengajaran. Idealnya papan tulis dapat di bagi-bagi menjadi beberapa area. Terdapat beragam cara untuk membaginya, tetapi yang terbaik adalah dengan menyimpan satu bagian yang tidak dilihat sebelumnya. Salah satu cara untuk membagi papan tulis adalah dengan model H yang secara efektif membagi papan tulis menjadi empat bagian.



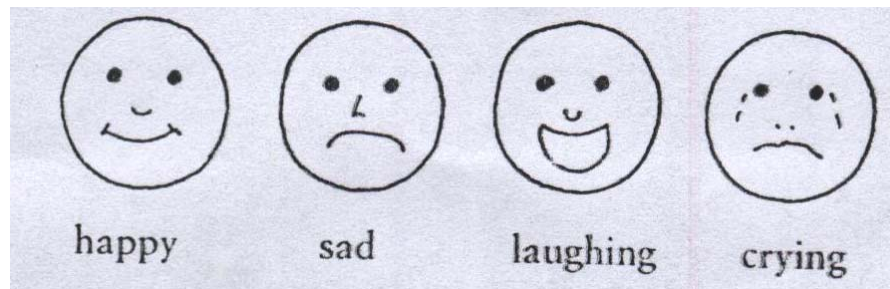
Dengan demikian sebagian dari papan dapat digunakan untuk gambar-gambar, bagian yang lain untuk tabel dan daftar, atau sebagian dapat dipakai untuk kerja yang telah direncanakan. Meskipun Anda telah menghapus hampir semua yang ada di papan tulis ketika selesai disalin oleh siswa, Anda juga dapat menggunakan sebagian yang permanen untuk menulis kosa kata, yang mungkin perlu untuk tetap ditampilkan di papan tulis selama mungkin. Bagian yang agak permanen itu juga akan bermanfaat di akhir pelajaran untuk menyegarkan ingatan siswa dari berbagai kegiatan yang telah dilakukan dan kosa kata yang mungkin telah dilupakan.

Janganlah lupa bahwa Anda tidak hanya terbatas pada papan tulis itu saja. Area di sekeliling juga dapat digunakan sama pentingnya untuk pajanan.

Bagaimana dengan menggambar di papan tulis? Banyak sekali guru yang enggan untuk mencoba tangannya menggambar di papan tulis, dengan mengatakan bahwa mereka tidak dapat menggambar; ironisnya mereka tidak pernah mencoba. Bagaimanapun, gambar *stick* sederhana bukanlah sesuatu yang amat sukar atau di luar jangkauan, dengan sedikit latihan setiap guru dapat belajar untuk membuat gambar sederhana.

Beberapa contoh gambar di papan tulis dapat dilihat berikut ini.

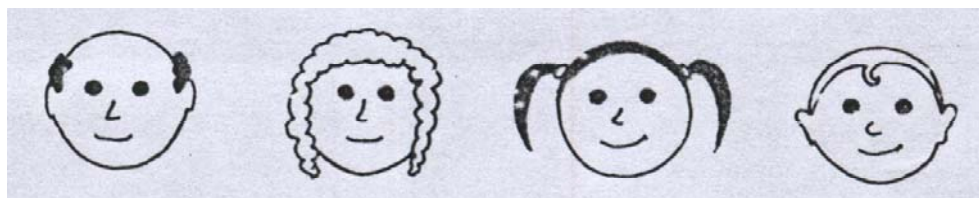
Gambar wajah. Gambar kepala harus cukup besar agar dapat dilihat dari tempat duduk siswa yang paling belakang. Tunjukkan agar gambar itu dapat menunjukkan ekspresi, khususnya dengan mengubah bentuk mulut:



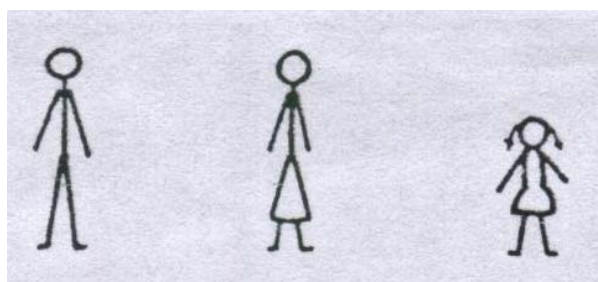
Arah kemana orang menghadap dapat ditunjukkan dengan mengubah hidungnya (hal ini penting terutama dalam menunjukkan percakapan).



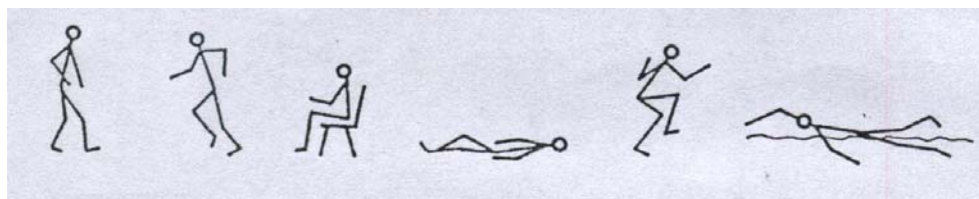
Sedangkan untuk menunjukkan jenis kelamin bisa dibedakan dari rambutnya:



Gambar stick. Untuk menggambar sosok orang laki-laki atau perempuan adalah:



Sedangkan untuk menunjukkan kegiatan yang sedang dilakukan dengan menekuk lengan atau kakinya.



4. Penggunaan tape recorder

Tape recorder mungkin merupakan media yang paling lazim digunakan oleh para guru di ruang kelas setelah papan tulis. Meskipun sebenarnya kegiatan listening dapat juga dilaksanakan tanpa harus menggunakan tape recorder.

Tape recorder memang dapat digunakan dalam semua kegiatan *listening*, di antaranya:

1. Mengenali cara pelafalan dari penutur asli tanpa harus menghadirkan *native speaker* di kelas.

2. Mengenali dan mengidentifikasi pola intonasi yang berbeda secara akurat.

3. *Sound effect*, dapat digunakan sebagai petunjuk seperti berikut

(tape recording of sound of running water)

Response: He must be in the bathroom

(tape recording of sound of plates being washed)

Response: He must be in the kitchen

4. *Jigsaw listening*

Dalam kegiatan ini Anda perlu lebih dari satu tape recorder. Biasanya Anda memerlukan tiga buah. Kelas di bagi menjadi tiga kelompok dan masing-masing kelompok mendengarkan tape mereka dan mensarikan informasi yang relevan. Kelompok-kelompok itu saling bertukar informasi yang telah mereka dapatkan.

Kelompok-kelompok itu juga diberi bagian-bagian cerita yang berbeda dari cerita yang sama sehingga mereka tidak dapat menemukan cerita keseluruhan sampai mereka saling bertukar informasi. Alternatif lain, mereka dapat diberi sebuah persoalan untuk dipecahkan – rute terbaik bagi tahanan untuk melarikan diri, misalnya. Mereka hanya bisa memecahkan masalah itu dengan mengumpulkan informasi mereka seluruhnya.

5. Bisa juga dipakai untuk memutar lagu yang liriknya berbahasa Inggris.

6. Penggunaan *Flashcard*

Flashcard memiliki nilai lebih karena guru dapat mempersiapkannya di waktu senggang di rumah. Dengan demikian, guru dapat membuatnya dengan lebih menarik dan berwarna-warni. Dalam pembuatannya juga meliputi hal-hal detail yang tidak mungkin dilakukan dalam kondisi terburu-buru atau waktu yang sempit di papan tulis. Meskipun flashcard ini mungkin digunakan dengan cara dan tujuan yang sama dengan papan tulis, tetapi kelebihanannya adalah dapat ditampilkan seketika dan juga memiliki banyak variasi. Guru juga dapat membuat gambar bolak-balik pada satu flashcard ketika ingin menunjukkan perbedaan penggunaan bahasa. Misalnya:

Sisi depan She usually drinks tea

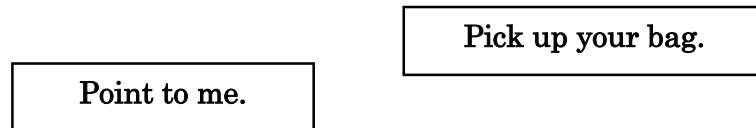
Sisi belakang But now she's drinking champagne.

Kaji tindak yang dilakukan oleh Tiwuk A. Nursiyani, guru bahasa Inggris di SMP 2 Sumberjambe Jember, menunjukkan bahwa penggunaan *flashcard* dengan model *picture series* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis. Dalam kajiannya, pembelajaran dilakukan dengan dua tahap. Pertama, siswa diminta untuk membuat karangan tentang tema yang dipilih yaitu tema kebudayaan dan anak tema yang dipilih adalah rumah tradisional. Siswa diajar seperti biasa dengan mengikuti tahapan-tahapan yang ada dalam *lesson plan* dan diberi bebrapa informasi tentang rumah adat/rumah tradisional, kemudian di akhir pembelajaran diminta untuk membuat sebuah deskripsi tentang rumah adat/rumah tradisional yang mereka ketahui. Hasilnya dikoreksi olehnya dan kemudian dikembalikan kepada siswa untuk dijadikan sebagai umpan balik. Pada tahap ini, nampaknya siswa mengalami banyak kesulitan. Kesulitan siswa terletak pada penggunaan tenses, pemilihan kata dan struktur kalimat. Siswa juga banyak mengalami kesulitan untuk mengekspresikan apa yang ingin ditulisnya sehingga kurang jelas dalam menuangkan ide-idenya. Siswa juga tidak dapat merangkaikan dan menyusun kalimat dengan benar.

Pada tahap kedua, siswa diminta untuk mengamati kesalahan yang dibuat, kemudian diajak berdiskusi tentang kesalahan-kesalahannya. Selanjutnya ditunjukkan sebuah gambar seri yang menceritakan tentang sebuah cerita rakyat dari Sumatra barat (Malin Kundang). Di akhir pembelajaran, siswa diminta untuk menuliskan cerita berdasarkan urutan kejadian yang ada dalam gambar seri tersebut menjadi suatu karangan. Berdasarkan hasil evaluasi pada tahap ini, masih ada siswa yang membuat kesalahan pada tataran tenses, struktur dan pemilihan kata, tetapi jumlahnya jauh lebih sedikit bila dibandingkan dengan hasil pembelajaran pada tahap pertama. Kedua hasil tersebut dibandingkan dengan tujuan untuk mencari metode pembelajaran yang paling efektif dalam pembelajaran menulis. Pada tahap kedua ini, siswa ternyata sudah mampu menuangkan ide cerita yang ada dalam gambar seri tersebut dan urutan kejadian yang dituangkan dalam bentuk tulisan sudah sesuai dengan urutan kejadian

yang ada dalam gambar. *Flashcard* berupa *pictiure series* ternyata efektif untuk memperbaiki hasil pembelajaran.

Flashcard tidak melulu berisi gambar, tulisan juga dapat memiliki dampak yang berarti dengan menggunakan *flashcard*. *Flashcard* yang berisi kata-kata biasanya digunakan untuk melatih struktur. Guru membuat beberapa potongan kertas yang berisi berbagai kalimat perintah seperti

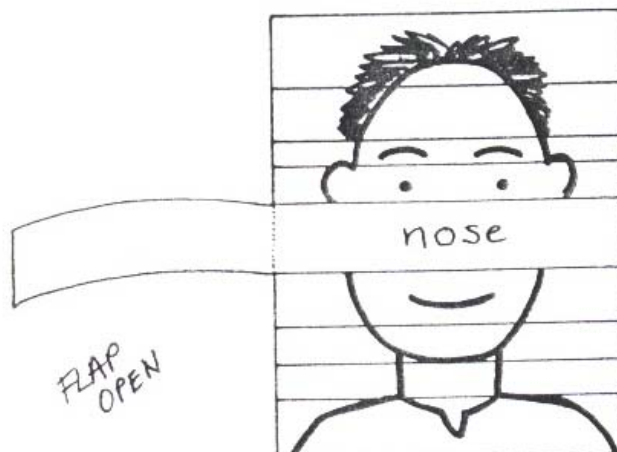


Kemudian salah satu murid berdiri di belakang guru. Guru memegang potongan kertas yang ditunjukkan pada kelas, mereka harus mematuhi perintah yang tertulis di potongan kertas itu. Murid yang berada di belakang guru harus menebak kata-kata yang ada dalam flashcard itu secara persis. Hal ini khususnya baik untuk melatih *personal* dan *possesive pronoun*, misalnya jika *Point to me* itu tertulis pada kertas, murid itu harus mengatakannya secara persis bukannya *Point to you*.

Penggunaan *flashcard* menyimpan potensi kreatifitas yang tidak terbatas. Dengan berbagai variasi dan kombinasi memungkinkan tampilan *flashcard* semakin menarik dan memotivasi siswa untuk memperhatikan dan memahami pelajaran. Berikut ini adalah beberapa topik yang bisa dilakukan secara kreatif dengan menggunakan *flashcard*.

The face

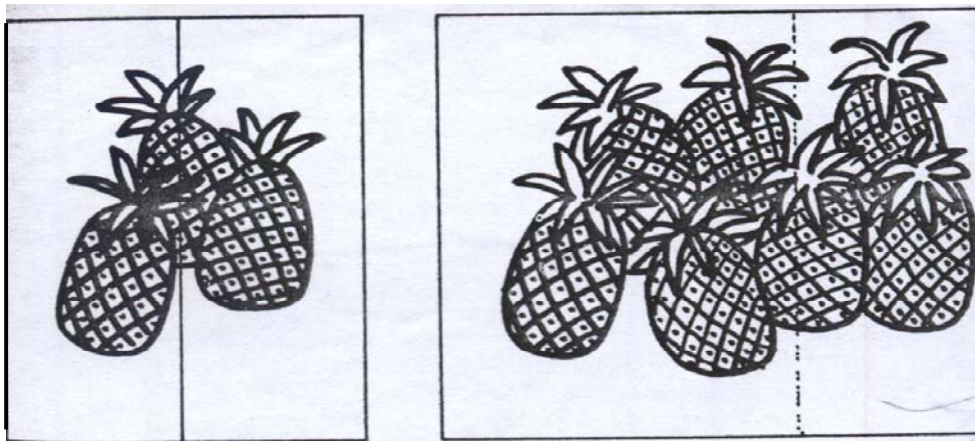
Sistem buka tutup pada bagian-bagian kecil dapat digunakan untuk melatih pengayaan *vocabulary*, sebagaimana alat peraga berikut:



Guru (atau murid bekerja berpasangan) mengangkat penggalan gambar wajah untuk mendapatkan kata tertentu di belakangnya.

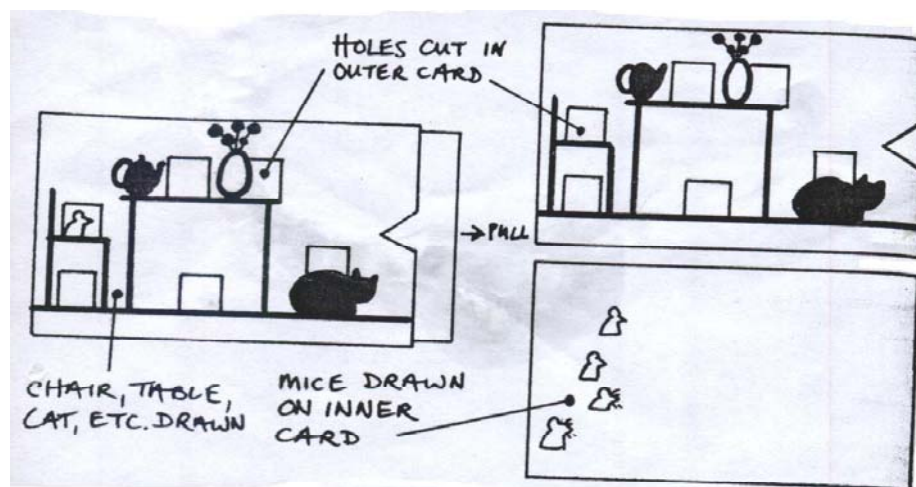
A lot of pineapples

Alat peraga berikut dapat digunakan untuk membedakan penggunaan 'a few' dan 'a lot of'



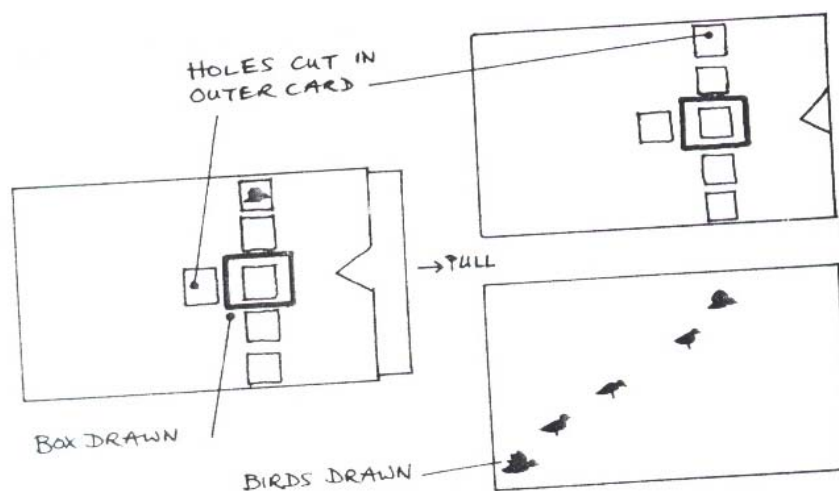
Guru: (menunjukkan kertas yang tertutup) *A few pineapples*. (Membuka tutup) *A lot of pineapples*.

The mouse



Guru: (berlahan menarik keluar kartu yang ada di dalam) *the mouse is on the chair. The mouse with whiskers is under the chair. The mouse without whiskers is on the table, between the vase of flowers and the teapot. The mouse with whiskers is under the table. The mouse without whiskers is behind the vase of flowers. Which mouse is going to go behind the cat? The mouse with whiskers.*

The bird



Guru: (berlahan menarik keluar kartu yang ada di dalam) *The bird is above the box, on the box, next to the box, in the box, under the box and below the box.*

Dalam membuat gambar, guru tidak harus membuatnya sendiri tapi juga bisa minta tolong teman sejawat, guru seni lukis, ataupun siswa yang memiliki keahlian dalam menggambar. Gambar juga bisa diambil dari berbagai sumber seperti:

- koran
- majalah
- iklan
- brosur bisnis
- katalog perusahaan
- kalender
- kartu ucapan
- kartu pos
- poster
- manual
- buku lama
- komik atau kartun
- foto keluarga
- perangko
- buku kursus
- fotokopi dsb.

7. Penggunaan video film

Tidak seorang pun yang akan membantah bahwa sekarang ini kita dibombardir oleh media dan gambar visual. Hanya dengan menklikkan jari, kita dapat menyaksikan wilayah dan orang yang jauh letaknya. Memberikan ruang bagi pesan visual dalam pengajaran bahasa Inggris merupakan suatu hal yang menarik dan menghibur guna meningkatkan kemampuan komunikatif para siswa. Pesan yang ada dalam film menawarkan sebuah perubahan yang menyegarkan dalam rutinitas kegiatan kelas.

Hingga sekarang, penggunaan film dalam pengajaran bahasa Inggris masih jarang dipakai karena para guru masih sering merasa bahwa penggunaan film membutuhkan waktu yang panjang (*time-consuming*) dan terlalu sulit

diselenggarakan. Namun dengan adanya penyebaran peralatan video, VCD dan DVD ke dalam lembaga pendidikan, penggunaan film semakin lazim. Film yang baik dapat membantu proses pendidikan lebih bermakna, baik untuk ruang kelas maupun *self-study*. Tujuan akhirnya adalah untuk meningkatkan sensitivitas bagi siswa dan untuk memberi stimulus dalam mengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa.

Kekuatan film sebagai medium telah diakui secara umum. Film dapat dieksploitasi dengan berbagai cara. Salah satu cara penggunaan film dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah dengan penyerapan ide-ide baru dan perluasan wawasan para siswa. Adapun tahap-tahap penggunaan video film sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut.

Seleksi

Memilih film merupakan langkah yang paling penting. Proses ini sekaligus memberikan tantangan yang paling besar. Pemilihan ini dapat didasarkan pada isi tema untuk menguatkan dan mengonsolidasikan topik yang ada dalam silabus bahasa Inggris, seperti tentang olah raga, rekreasi, media massa, pendidikan, pariwisata, profesi, atau untuk mengilustrasikan fungsi-fungsi bahasa dan pola gramatikal dalam penggunaan yang nyata. Lebih jauh, berbagai terminologi bisa didapatkan dalam cerita detail sebagaimana dicontohkan dalam filmnya Stone yang berjudul *Wall Street* tentang perbankan dan pasar modal, istilah dan aturan hukum dalam filmnya Demme yang berjudul *Philadelphia*, masalah pendidikan dalam filmnya Weir berjudul *Dead Poet Society* dan lain sebagainya.

Pemilihan film haruslah hati-hati, keputusan tentang pokok permasalahan harus didasarkan pada pertimbangan kriteria yang matang karena hal ini berkaitan dengan kompetensi linguistik dan konseptual siswa dan bisa jadi tidak sesuai dengan keinginan dan ketertarikan siswa. Umur dan kematangan psikologis siswa juga harus dipertimbangkan dalam pemilihan film agar terhindar dari film yang menyentuh sensitivitas siswa. Misalnya film *Fatal Attraction*, *Basic Instinct*, dan *Disclosure* yang secara berurutan disutradarai oleh Adrian Lyne,

Paul Verhoeven dan Barry Lavinson, seks merupakan isu yang memicu perdebatan soal moral dan kondisi psikologis karena film ini menggambarkan tentang sisi buruk dari eksistensi manusia seperti perselingkuhan, haus kekuasaan, persaingan dan sebagainya.

Durasi film juga merupakan aspek yang harus diperhitungkan. Film yang panjang seperti *Schindler's List* yang disutradarai oleh Spielberg atau filmnya Kostner yang berjudul *Dances with Wolves* sebenarnya dapat digunakan, tetapi dalam perencanaan haruslah ditentukan beberapa kali sesi pemutaran dengan pertanyaan *pre-viewing* dan *post-viewing*.

Eksplorasi

Isi film secara keseluruhan dapat didiskusikan untuk mengecek dan meningkatkan pemahaman umum dari sebuah cerita, dengan pertanyaan-pertanyaan tentang setting, tokoh, dan pesan-pesan yang tersurat serta tersiratnya.

Kegiatan lain yang dapat dilakukan adalah memisahkan sebuah alur yang paling mewakili atau dialog kunci yang mencerminkan intisari dari cerita untuk dibahas menjadi topik yang signifikan. Misalnya kita dapat membuat evaluasi dari film secara keseluruhan dari bagian tertentu dalam perdebatan semisal sistem peradilan dalam filmnya Sheridan yang berjudul *In The Name of the Father*.

Kemungkinan lain adalah dengan memilih dua atau tiga kalimat penting dari *script* dan meminta siswa untuk menganalisisnya dalam kerangka plot secara keseluruhan. Dalam filmnya Zemeckis's yang berjudul *Forrest Gump* kita dapat menganalisis ucapan Mrs. Gump "*life is like a box of chocolates, you never know what you are going to get*" atau ucapan Lieutenant Dan "*We all have a destiny*".

Semua kegiatan di atas adalah terfokus pada masalah tematik, sebenarnya film juga memberi ruang untuk eksploitasi aspek tata bahasa dan fungsi bahasa.

sebutlah filmnya Newell yang berjudul *Four Weddings and a Funeral* mencontohkan serangkaian fungsi seperti mengemukakan pendapat, mengekspresikan bela sungkawa, persuasi, diskusi, berdebat dan sebagainya.

Dalam mengeksploitasi film dalam kelas, kesulitan malah bukan terletak pada filmnya itu sendiri tetapi dalam mendesain bentuk-bentuk tugas. Dalam hal ini guru harus menyesuaikan film dengan tingkat profisiensi dan kompetensi konseptual siswa.

Kegiatan integratif

Sebagaimana dalam seluruh aspek pembelajaran, penting kiranya untuk mengintegrasikan pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi terbaru yang didapat dari film, caranya dengan mengekstrapolasi kedua hal tersebut. Siswa dapat diminta untuk membuat ringkasan untuk merekonstruksi struktur makro dari cerita secara keseluruhan. Siswa juga bisa menulis ulasan film dengan memberi pendapatnya tentang film tersebut. Salah satu tugas yang menarik adalah membuat persamaan-persamaan dari beberapa film dengan menggunakan kriteria objektif yang diidentifikasi oleh siswa sendiri.

Dramatisasi cerita film menjadi suatu daya dorong, khususnya para siswa yang memiliki jiwa petualangan. Bagi kelompok tingkat dasar dapat diminta untuk meneliti dan menulis biografi dari pemeran utama ataupun sutradaranya, sedangkan untuk kelompok tingkat lanjut dapat melakukan investigasi masalah-masalah seperti ekologi dan lingkungan (seperti filmnya Hitchcocks yang berjudul *The Birds*) dan tentang musik klasik (seperti filmnya Foreman yang berjudul *Amedeus* dan filmnya Rose yang berjudul *Immortal Beloved*).

Sebagai contoh penggunaan film sebagai media pembelajaran, Anda dapat mengambil sampel film berjudul *FORREST GUMP* dengan elaborasi sebagai berikut.

After watching the film, answer the following questions.

About Forrest

1. If you were asked to describe Forrest, which of the following features would you choose as the most important in understanding him? Why? (You can add some others)
 - Stupid boy
 - Healthy boy/man
 - Good lover
 - Intelligent man
 - Good father
 - Disrespectful person
 - Successful person
 - Efficient soldier
 - Agile sportsman
 - Materialist
 - Credulous man
 - Sympathetic person
 - Faithful friend
 - Sweet son
2. Forrest met very important people. Would you have reacted in the same way as Forrest did if you had the chance of meeting John F. Kennedy, Lyndon B. Johnson, Richard Nixon, etc? What's the significance of these famous personalities in the film?

About Jenny

1. Jenny was Forrest first's friend. Why did he trust her so deeply? Why did he never forget her in spite of her unexpected departures?
2. On many occasions, Forrest told Jenny that he loved her; in one of them, Jenny said, "You don't know what love is" Do you think she was right? Why? Why not?

About Bubba

1. Compare Forrest to Bubba. Were they both simple-minded man?
2. Evaluate their friendship. Did Forrest keep his promise to Bubba?

About Lieutenant Dan

1. Explain the Lieutenant's role in the development of the film.
2. Evaluate Forrest's friendship with him.

About You

1. Do you identify with any of the characters of the film? If so, with whom?
2. If you were in a battle, would you come back to rescue other soldiers, risking your life as Forrest did?

About the film as a whole

Consider the questions below and debate them in groups. Provide a written report.

1. Forrest was a different boy, who was expected to have a lot of difficulties in "normal" society. However, he managed to succeed and achieve more than many other human beings. Discuss how he survived and triumphed. What is the implication of his success?
2. Certain aspects of the film seem to be unreal and exaggerated, such as the fact that Forrest ran of three years. Do you think that they are pointless or are they symbolizing something essential in life? Justify your answer.
3. "In our society, different is discriminated against." This seems to be the one of the big issues illustrated in the film. Is it true? How do we act towards those who are different from us (less intelligent, handicapped, sick, racially different skin color, believers of a different religion, members of a different political party, etc.? Do we respect them? do we ignore them? Do we make fun of them? Do we reject them?
4. This film reflects part of the history of the USA during the past thirty years. Can only the film be understood by Americans or does it have universal values? Is it a film that makes you think because it hides a simple but important message? All in all, is it worth seeing?
5. Summarize the essence at the film in just one sentence.

Follow up

Choose and develop one of the following tasks.

1. You are one of Forrest's classmates. Write a short paragraph (10-15 lines) describing your feelings about sharing the same class with a person like him. Do you feel uncomfortable? Do you feel pity for him? Do you feel proud of his achievements? Would you be his friend?
2. Write a review of the film. Include the following: title, director, setting, characters, events, and evaluation.

Penggunaan film sebagai media pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing di ruang kelas memiliki potensi yang tidak terbatas. Film-film mampu menghadirkan “sepotong kue” kehidupan, memberikan gambaran yang realistis dan asli, meningkatkan kesadaran bahasa, sekaligus menghibur. Film memberikan keceriaan dan keterlibatan di ruang kelas. Tetapi tidak menhabiskan kata-kata kita. Selamat mencoba.

8. Penggunaan komputer dan internet

Kebanyakan guru di Indonesia masih jarang menggunakan komputer sebagai bantuan dalam proses pembelajaran. Penggunaan kapur dan papan tulis tampaknya masih mendominasi dalam penggunaan media pembelajaran. Tapi sekarang ini kita dihadapkan pada penemuan teknologi informasi yang telah berperan mempercepat putaran informasi. Tidaklah bijaksana bila kita menutup mata dengan berbagai penemuan yang sebenarnya memiliki nilai yang berharga untuk pembelajaran yang efektif. Bila kita ingin terus meningkatkan profesionalisme dan menjaga keberadaan kita agar tidak “usang”, maka kita harus adaptif terhadap berbagai irama perubahan yang memang semakin cepat ini.

Dalam implementasinya memang perlu adanya dukungan dari manajemen sekolah untuk mengadakan laboratorium komputer. Di kota-kota besar, misalnya Jakarta, komputer sudah bukan sesuatu yang mewah. Siswa-siswa di kota besar juga relatif *well-experienced* dengan komputer sebagai alat bantu dalam berbagai hal.

Ada tiga model penggunaan komputer dalam pengajaran bahasa:

- sebagai guru bahasa
- sebagai perangsang percakapan
- sebagai alat bantu untuk pengembangan ranah kognitif.

Dalam memahami penggunaan komputer di ruang kelas, perlu diingat dua istilah penting, CAI dan CALL. *Computer Assisted Instruction* (CAI) merupakan istilah yang digunakan untuk mendeskripsikan program komputer yang didesain untuk pengajaran, sedangkan *Computer Assisted Language Learning* (CALL) merupakan istilah yang digunakan dalam pengajaran bahasa yang dilengkapi dengan penggunaan komputer.

Dalam menggunakan program CAI, siswa mengikuti instruksi pelajaran yang dikeluarkan dari tiap bagian tatkala berinteraksi dengan komputer. Biasanya digunakan untuk pengembangan keterampilan membaca dan menulis, pelajar dapat mencakup drill dan latihan-latihan praktis, lembar pemahaman wacana, game, simulasi dan sebagainya. Dalam perkembangannya sekarang ini, *hardware* terus mengalami kemajuan dengan menghasilkan fasilitas grafik yang lebih tajam, resolusi warna, penggunaan animasi, touch screen, tampilan video, keluaran audio, dan multimedia. Latihan-latihan listening comprehension telah dikembangkan dengan menggunakan sound blaster dan CD-ROM. Sebuah dialog dapat ditampilkan di layar (dan siswa dapat mendengarkannya), kemudian beberapa pertanyaan yang terkait dapat dilihat di layar. Saat itu juga siswa dapat melihat sebuah jawaban, sistem akses yang cepat dan akurat memungkinkan adanya balikan terhadap siswa secara *real time*.

Pengajaran berbasis komputer dapatlah digunakan sebagai sumber daya di kelas, bukan menggantikan keberadaan guru. Cara penggunaan atau pengemasannya sangat beragam sesuai dengan konteks penggunaan, tingkat umur, pokok masalah dan setting kelas. Menggunakan komputer dalam pengajaran bahasa mampu memberikan berbagai jenis kegiatan dan potensi

yang tidak terbatas. Jika Anda adalah guru yang meyakini bahwa pendidikan merupakan perolehan pengetahuan dalam bentuk informasi akan mendapati bahwa banyak kemasan komputer yang bisa digunakan. Sedangkan bila Anda adalah guru yang menghargai nilai pembelajaran dengan cara menemukan dan berinteraksi dengan siswa lain juga akan mendapati bahwa berbagai kemasan berbasis komputer juga dapat digunakan untuk mendukung pendekatan ini.

Contoh-contoh penggunaan komputer berbasis CD-ROM untuk pembelajaran bahasa Inggris yang sudah banyak beredar adalah sebagai berikut.

The image shows two overlapping software interfaces. The top one is the 'Encore Software Launcher' for 'Writing & Vocabulary Essential Review' by Kaplan. The bottom one is the 'Main Menu to CD-ROM' for 'Oral Communication Skills Training ASEAN AWARD PROJECT'.

Writing & Vocabulary Essential Review
Install Essential Review

Oral Communication Skills Training
ASEAN AWARD PROJECT
Main Menu to CD-ROM

Unit 1	Unit 7	Unit 13
Unit 2	Unit 8	Unit 14
Unit 3	Unit 9	Unit 15
Unit 4	Unit 10	Unit 16
Unit 5	Unit 11	Unit 17
Unit 6	Unit 12	Unit 18

(Notes for Trainer)

Internet

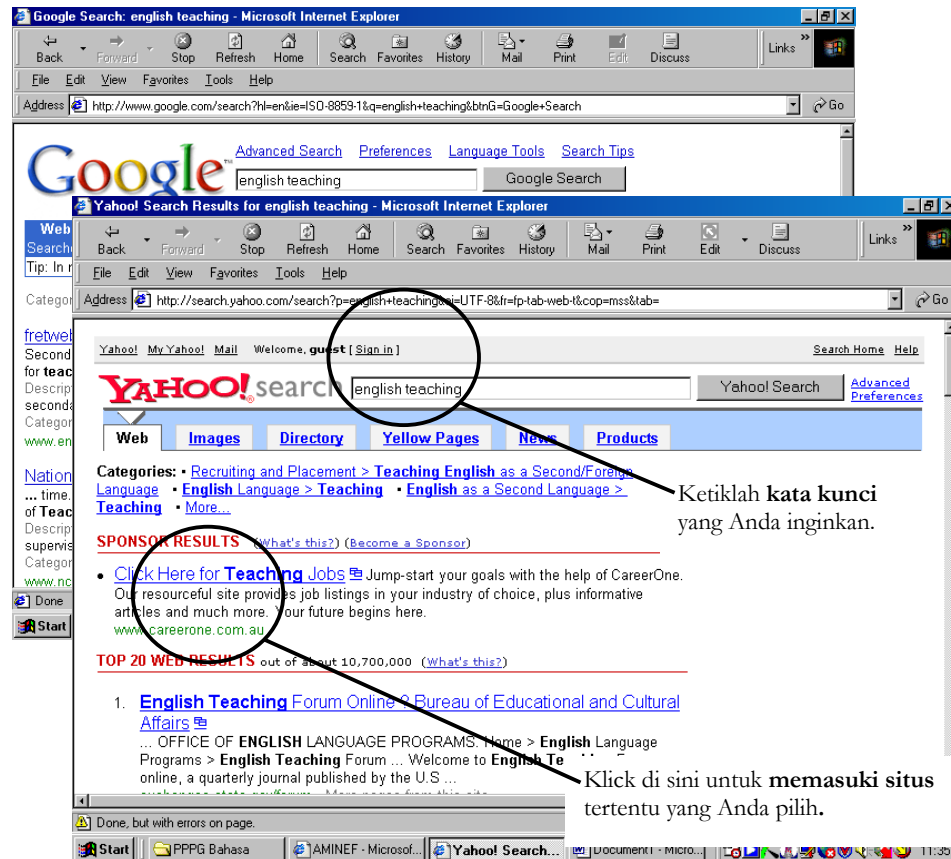
Kemajuan komputer tidak bisa dilepaskan dari penemuan besar di bidang teknologi informasi (TI). TI telah merubah wajah dunia secara revolusioner. Di antara produk TI itu adalah internet. Internet merupakan jaringan besar dari komputer-komputer yang saling terhubung di seluruh dunia. Jutaan orang secara rutin menggunakan internet untuk berkomunikasi, mengakses database, dan transfer file. Setiap PC dengan sebuah modem dengan kondisi tertentu dapat dipakai untuk koneksi internet.

Jika kita mampu mengintegrasikan penggunaan internet ke dalam proses pembelajaran bahasa Inggris berarti kita dapat mengakselerasi pembelajaran kita dengan kemungkinan yang tidak terbatas. Penggunaan internet yang amat lazim adalah untuk *surfing*, *e-mail*, *chatting*, *audio-video streaming*, serta *messaging*.

Surfing

Surfing adalah istilah kita menjelajah dunia maya yang bernama internet. Kita bisa mengakses journal-journal elektronik, referensi, *web pages*, *streaming audio video* dsb. Bila and tidak tahu alamat pasti yang anda tuju, gunakan *Search Engine*.

Search engine ini lazim digunakan karena dunia virtual sangatlah luas sehingga kita perlu bantuan untuk menemukan sumber yang sesuai dengan topik yang kita kaji. Search engine bisa diibaratkan seperti detektif yang bekerja untuk pemakai internet. *Search engine* menggunakan kata kunci untuk menemukan situs (dokumen, file, *web pages*) yang dimasukkan oleh pengguna internet. Di antara sekian search engine yang paling terkenal adalah yahoo.com, google.com, dan altavista.com.



Anda bisa mengakses database yang tersedia secara gratis ataupun dengan *fee* tertentu. Data base ERIC merupakan salah satu contoh sumber penting yang tersedia dalam internet di <http://www.eric.ed.gov/searchdb.html>, yang memungkinkan guru untuk mendapatkan artikel-artikel yang menarik. Anda juga dapat menemukan tentang berbagai contoh *lesson plan*, kegiatan pengajaran dan sumber-sumber pengajaran. Siswa juga bisa diberi tugas untuk mengakses situs-situs pengajaran bahasa Inggris sebagai bentuk *self-access learning*.

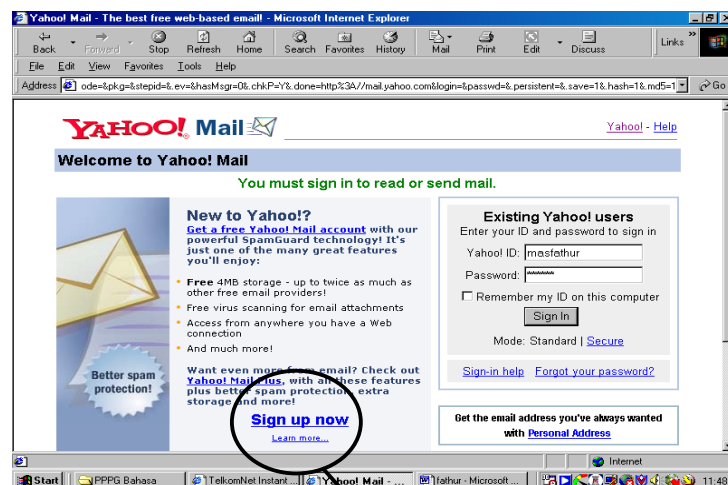
Beberapa contoh situs yang bisa dikunjungi oleh guru bahasa Inggris sebagai *resources* pembelajaran dalam hal materi maupun metodologi serta evaluasi tanpa bantuan *searching engine* adalah: <http://www.globaled.org>, <http://www.onestopenglish.com>, <http://www.englishteacher.com/> dll. Sedangkan untuk mengetahui kebijakan terbaru di bidang pendidikan di lingkungan Departemen Pendidikan Nasional Anda bisa mengakses situs

<http://www.depdiknas.go.id> atau situs-situs yang telah dikembangkan oleh pemerintah daerah Anda.

E-mail

E-mail merupakan aplikasi internet yang paling lazim digunakan. Guru bahasa Inggris dapat mengintegrasikan aktifitas berbasis email dalam pembelajarannya (LeLoup, 1997). Misalnya, diadakan kegiatan yang memungkinkan siswa untuk melakukan korespondensi dengan kenalan *native speaker*, hal ini sangat mudah diimplementasikan tatkala para siswa memiliki akses, perangkat, dan kontak teman asing. Siswa bisa diberi tugas untuk melakukan korespondensi dengan *native speaker* dan hasilnya bisa dilaporkan sebagai bahan penilaian.

Bila Anda sudah memiliki email address, Anda dapat bergabung dalam komunitas yang disebut *mailist* yang memungkinkan sharing informasi berupa pengalaman, gagasan ataupun solusi untuk masalah tertentu. Namun jika Anda belum memiliki email address, Anda bisa melakukan registrasi di situs yang menyediakan layanan email. Diantara situs penyedia email secara gratis adalah yahoomail.com.



Klick di sini untuk memiliki
E-mail address baru.

Berikut adalah contoh kiriman email dari *native speaker* yang telah *diprint out*.

Date: Wed, 8 May 2002 12:33:56-0700(PDT)
From: "Jason Gultjaeff" <jgultjaeff@yahoo.com>
Subject: Finally got there!!
To: "Lia Soekarno" <liasoekarno@yahoo.com>

Dear Lia,

Wow...I'm so happy I was able to finally get through to you. I must admit I was nervous as well, so don't worry at all. Actually, after a while I felt really comfortable talking to you, and it just felt natural. You are so sweet and nice and I look forward to the time we can meet....

Sincerely, I will be in Jakarta this year on vacation and I will do everything I can to get a posting in Indonesia, or I will join another company. As I said, I have wanted to work in Indonesia for a long time, as it was a very positive experience for me.

Thanks for originally contacting me!

Jason

Chatting, Audio dan video conferencing, Messaging

Meskipun kebanyakan internet didominasi dengan berbagai informasi, komunikasi instan dengan orang lain juga memungkinkan pertukaran kabar dengan teman dari berbagai pelosok dunia. Komunikasi *real-time* seperti itu bisa menggunakan beberapa tipe yang berbeda: program *chat*, *conferencing* dan *messaging*.

Aplikasi yang digunakan untuk chat adalah *Internet Relay Chat (IRC)* yang memungkinkan sinkronisasi 'percakapan' dari semua partisipan di seluruh dunia. Pemakai masuk pada channel dan 'nimbrung' dengan mengetik pesan pada semua orang di channel itu; apapun yang diketik secara *instant* diketahui oleh setiap orang. Ratusan *channel* tersedia untuk layanan ini, dengan nama yang bisanya merefleksikan topik dan bahasa yang didiskusikan. *Channel* khusus dan tertutup juga dapat diciptakan dan

digunakan dalam kelas. Hasil *chatting* juga dapat *diprint out* sehingga memungkinkan guru untuk memberikan balikan ataupun *assessment* terhadap pekerjaan siswa.

Program *udio-video conferencing*, seperti CUSeeMe dan MS NetMeeting merupakan pilihan yang dapat digunakan siswa dalam percakapan suara. Pemakai dapat berbicara secara langsung ke *interlucator*, dengan menggunakan *hardware* dan *software* tertentu, bahkan dapat saling melihat dengan lawan bicara. Aplikasi ini mensyaratkan *bandwith* yang besar dan tergantung juga pada koneksi modem yang bagus; padatnya jaringan juga mempengaruhi kualitas komunikasi. Pengembangan dan ketersediaan layanan *broadband* melalui kabel modem dan Digital Subscriber Line (DSL), yang jauh lebih cepat dari akses modem menjadikan audio-video conferencing merupakan suatu kenyataan yang semakin memasyarakat.

Software messsaging seperti ISQ atau Internet Messenger memberikan koneksi yang instant bagi seseorang terhadap sejumlah kontak dengan memungkinkan pemakai untuk mengetahui kapan para kontak itu *online*. Program ini memberikan fasilitas komunikasi cepat dengan menggunakan koneksi pada seseorang secara gampang hanya mengklik nama yang tertera. Teknologi ini juga memungkinkan siswa berpotensi untuk dapat berkomunikasi secara langsung dengan *native speaker* dalam *setting* bahasa Inggris.

H. EVALUASI KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN MEDIA

Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran.

1. Biaya	
2. Apakah memerlukan listrik	

3. Apakah cocok untuk dipakai di ruang kelas yang jumlahnya banyak	
4. Kemudahan untuk dipindahkan dan kenyamanan dalam pemakaian.	
5. Statis atukah dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan.	
6. Apakah perlu tenaga banyak untuk memepersiapkannya.	
7. Dampak dramatis dan ketertarikan siswa yang dapat ditimbulkan.	
8. Kecanggihan – hati-hati dengan media yang terlalu canggih kecuali Anda benar-benar menguasainya. Seringnya, media yang paling sederhana adalah yang paling baik.	
9. Bagaimana penggunaannya, terbatas atukah bisa digunakan dengan cakupan sangat luas.	

BAB III

EVALUASI

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini:

1. Media apakah yang paling sering Anda pakai? Mengapa?

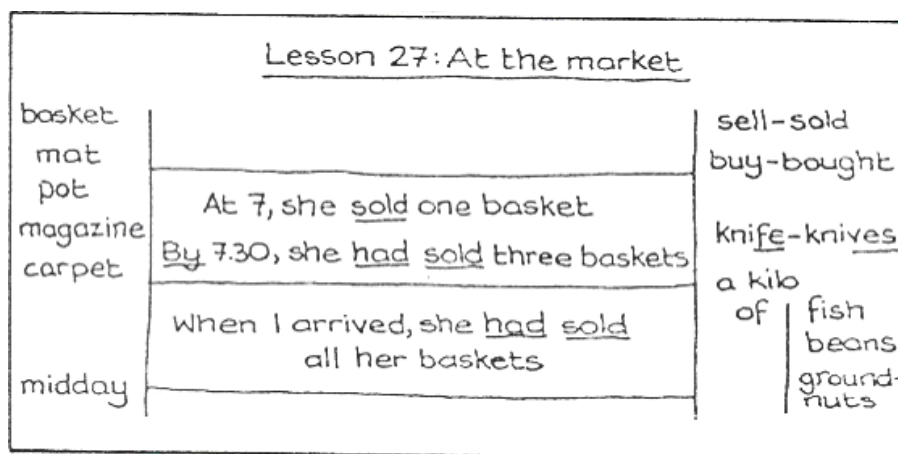
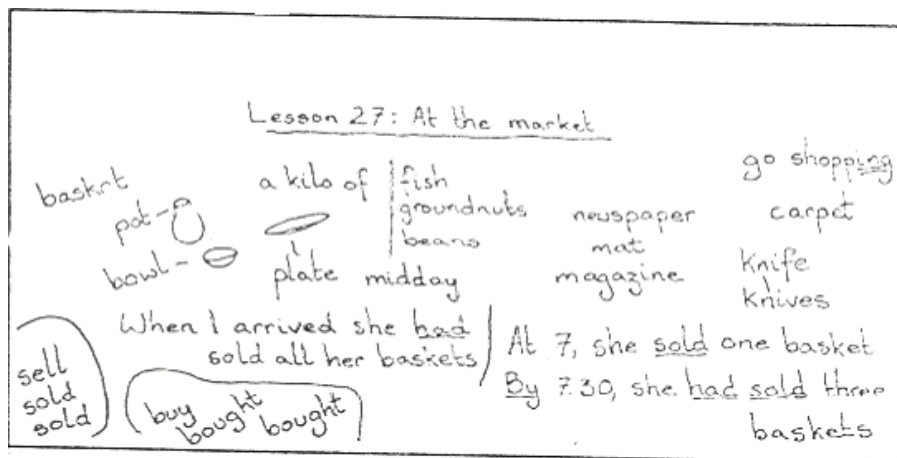
2. Bagaimana cara Anda memilih media pembelajaran? perlukah kriteria dalam pemilihannya?

3. Manakah definisi berikut yang paling tepat untuk mendeskripsikan realia?
 - a. real objects you can find around you.
 - b. examples of the world outside brought into the classroom.
 - c. everyday objects that most of us recognize.
 - d. things made out of natural materials

4. Give some examples of vocabulary items that can be easily and quickly presented by using realia and which would take far longer if they were presented in any other way.

5. What objects would you bring into a classroom for a first lesson on preposition of place.

6. Berikut ini adalah dua kondisi papan tulis.



- a. Bagaimana pendapat Anda tentang dua kondisi papan tulis tersebut? Manakah yang lebih baik? Mengapa?

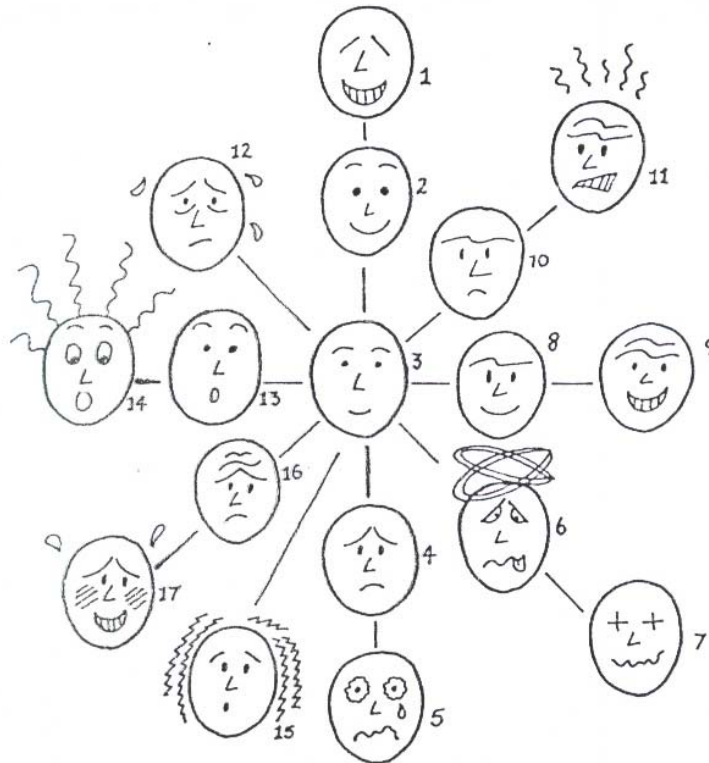
- b. Hubungkan dengan pengalaman Anda dalam menggunakan papan tulis? Dan bagaimana pendapat Anda dalam penggunaan papan tulis dengan lebih baik?

7. Dengan menggunakan gambar *stick* dasar di papan tulis, gambarlah: dokter, perawat, polisi, pilot, anak sekolah perempuan, sekretaris, petani, ibu rumah tangga, koki, mekanik (Kadang anda juga perlu untuk melengkapi gambar agar dapat dipahami dengan tegas misalnya seorang petani dilengkapi dengan cangkul).

8. Pertanyaan seputar ekspresi gambar wajah di papan tulis.

a. Cocokkan kata sifat berikut dengan wajah di bawah ini. Terdapat empat kelebihan *adjectives* yang tidak menggambarkan wajah manapun.

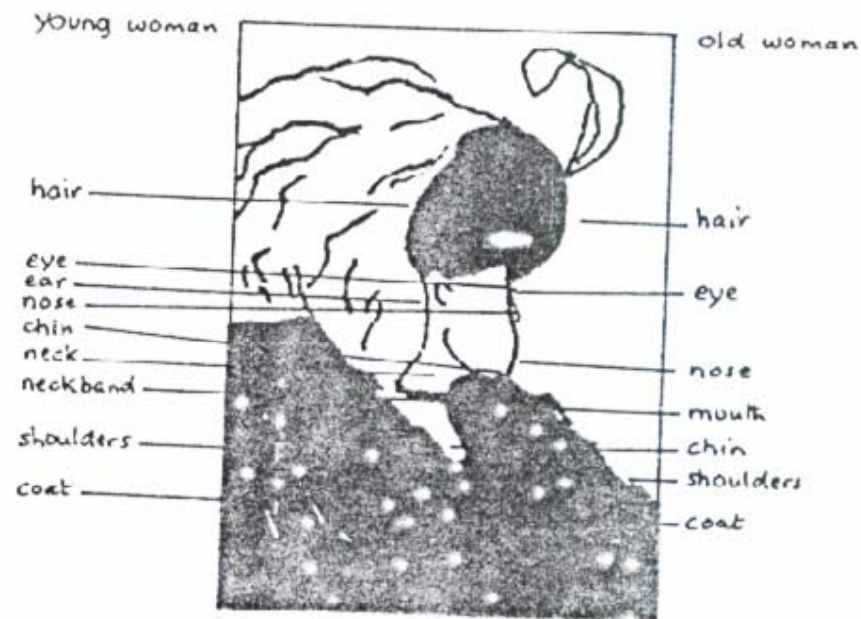
Sinister	Embarassed	Surprised	Drunk
Worried	Interested	Shocked	Crying
Cunning	Frightened	Smiling	Neutral
Angry	Annoyed	Cold	Excited
Laughing	Tired	Hungry	Dizzy
Sad			



- b. Bagaimana ekspresi ini terjadi? Ekspresi mana yang penting untuk pengajaran Anda?
 - c. Berksperimen lah dengan beberapa kombinasi dari fitur yang berbeda. Ekspresi apa yang dihasilkan?
 - d. Cobalah untuk menggambar ekspresi-ekspresi tersebut, bukan sekedar mengidentifikasi.
9. Kegiatan apa yang mungkin bisa Anda lakukan dengan menggunakan tape recorder untuk memutar lagu bagi siswa?
10. Berikut adalah gambar yang sangat menarik, karena gambar ini memungkinkan kita mempersepsikan secara beda, bisa menjadi gambar **wanita tua** dan juga bisa jadi gambar **wanita muda**.




Kunci keterangan yang bisa dipegang oleh guru adalah sebagai berikut:



- Untuk topik apakah gambar ini relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris di kelas Anda.
- Bagaimana Anda dapat menyusun kegiatan yang menarik bagi siswa berdasarkan gambar ini.

11. Berikut ini adalah tiga contoh *Authentic Material* yang dipotong dari majalah *KangGuru* bulan Desember 2003.



Reog Ponorogo

Reog in Ponorogo is a very spectacular dance. Dancers wear bright, colourful costumes and are accompanied by gamelan music. It is always performed out in the open such as in a town square or park. Reog dates back to during the Hindu period in East Java. The story is related with the legend in Ponorogo Kingdom about 70 km south east of Solo. The central figure of this dance is The Lion King - *Singa Barong*. The dancer wears a mask of a Lion carrying a large peacock feather fan on top of the mask. This mask is called a Topeng Dadak Merak. It can weigh up to 50 kg. The dancer has to use his teeth to hold the mask from inside the mask. A strong set of teeth and a strong neck are essential. Sometimes he has to demonstrate his skill and strength by carrying another masked dancer on top of him and still dance with vigorous and fantastic movements. Another important character is his adversary Pujangga Anom. Together with Singa Barong they are accompanied by one or more masked clowns/acrobats. There are also a number of hobby horse dancers, who are said to represent the troops of Pujangga Anom. One of the unique features of the Reog dance is that the hobby horse dancers are invariably young boys dressed as women.

Photo - courtesy of Charlie Jebb

Caci Dance - Manggarai

Caci is an interesting dance. Two warriors wearing traditional clothes face each other. They hold a shield in their left hand and a lash in their right hand. The tip of the lash is covered with buffalo skin. This dance is accompanied by gong beats and is preceded by men singing chants. Caci is well known in NTT and especially in Manggarai Regency. *By Magdalena J. (Lasty) in NTT*



Tabuik - Padang

Tabuik is special in Pariaman about 56 km from Padang. Tabuik is made from bamboo, rattan and paper. During the week of Tabuik many activities are held including kite races, traditional dances such as 'Tari Piring' and traditional plays. Many people come out, including very important people such as the Governor, to see Tabuik in the morning before it is slowly taken to the beach. Everyone wants to see it. At noon, before it is thrown into the sea, there is a lot of activity with Tabuik. After they are thrown into the sea many people go swimming looking for 'memories' of the Tabuik to keep. *By Hendra Masdi in Pariaman, West Sumatra*



Tugas:

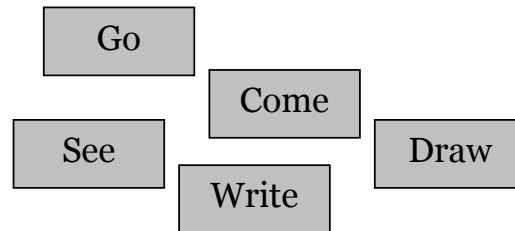
- a. Untuk topik apakah materi ini tepat digunakan? Mengapa?
- b. Bagaimana Anda dapat menyusun kegiatan pembelajaran secara menarik?

12. Simak Bingo game berikut

Contoh kartu yang ada pada siswa

<i>Went</i>	<i>Walked</i>
<i>Saw</i>	<i>Hit</i>
<i>Met</i>	<i>Gave</i>
<i>Got</i>	<i>Drew</i>

Contoh kartu yang ada pada guru



Struktur apakah yang dilatihkan dalam Bingo game ini?

13. Bagaimana kemungkinan penggunaan internet sebagai media pembelajaran bahasa Inggris di sekolah Anda?

14. Ambil dua contoh media pembelajaran yang pernah Anda gunakan, cobalah untuk mengevaluasi dengan menggunakan kriteria keefektifan penggunaan media.

15. “Saya merasa terhormat dan lega karena penyelenggara anggota Academy mendukung kami....Mungkin ini merupakan titik kulminasi dari karir saya yang

sama sekali tidak saya kira,” demikian kata-kata sutradara Peter Jackson saat memegang piala Oscar yang diraihnya sebagai sutradara terbaik dalam filmnya, *The Lord of The Rings: The Return of The King*. Film ini telah menyapu bersih sebelas unggulan yang diberikan oleh Academy of Motion Picture Arts and Sciences di Kodak Theatre, Los Angeles, pada awal Maret 2004.

Film yang diangkat dari novel karya John Ronald Revel Tolkien berkisah seputar kerakusan manusia ketika menguasai alat kekuasaan yang dilambangkan berupa cincin, dan juga tentang kearifan manusia yang mampu menguasai diri meski menguasai alat kekuasaan yang dahsyat. Film ini merupakan bagian dari trilogi yang terdiri dari *The Fellowship of The Ring*, *The Two Towers*, dan *The Return of The King*.

Sempatkan untuk menonton film *The Lord of The Rings: The Return of The King* secara bersama-sama! Setelah menontonnya, diskusikan bagaimana membuat beberapa kegiatan pembelajaran yang relevan dengan film tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Acquino, C.C. (1974) 'Teacher Attitudes to Media Teaching Environments' dalam *British Journal of Educational Technology*, 5 (1), 1974.
- Allan, M. (1985). *Teaching English With Video*. New York: Longman
- Briggs, L.J. (ed.) (1977). *Instructional Design: Principles and Applications* New Jersey: Englewood Cliffs.
- Darby, C. (1992). 'Travelling on Internet' dalam *ERIC Documet Reproduction Service* No. ED 350 007
- DePorter, Bobby dan Mike Hernacki. (2000). *Quantum Learning*. Boston: Alyn and Bacon
- Donley, Kate M. 2000. 'Film For Fluency' dalam *English Teaching FORUM*. April 2000.
- Dumitrescu, Valeriu (2000), 'Authentic Materials: Selection and Implementation in Exercise Language Learning' dalam *English Teching FORUM*, April 2000.
- Eddings, J. (1994). *How the internet Works*. Emeryville, CA:Ziff-Davis.
- Estrada, S. (1993). *Connecting to the internet*. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates.
- Gage, N.L. dan D. C. Barliner (1977). *Educational Psychology*. Chicago: Rand McNally.
- Gareis, Elizabeth (2000) 'Two Thumbs Up! A Students Video Production' dalam *English Teaching FORUM* vol 38 no.1 Januari-Maret 2000.
- Goodwin, A., Hamrick, J., & Steawrt, T.C. (1993). 'Instructional Delivery Via Electronic Mail' dalam *TESOL Journal*, 3 24-27
- Hardie, E.T.L., & Neou, V. (Eds). (1993). *Internet: Mailing Lists (SRI Internet Information Series)*. Englewwod Cliffs, NJ: Regents Prentice Hall.
- Hasman, Melvia A (2000). 'The Role of English in The 21st Century' dalam *English Teaching FORUM*. Januari 2000.
- Helena I.R. Agustien (2004). *Pedoman Penyusunan Rencana Pengajaran Bahasa Inggris Untuk Kurikulum 2004*. Makalah di TOT Puskur.
- Higgins, Chris (1993). 'Computer Assisted Language Learning: Current Programs and Projects' dalam *ERIC Didgest* April 1993.
- Hubbard, Peter et al (1993). *A Training Course for TEFL*. Oxford: Oxford University Press.
- Kang, Shumin (1999) 'Learning Styles: Implication for ESL/ESL Instruction' dalam *English Teaching FORUM* vol.37 no.4 Oktober-Desember 1999.

- Krause, J. (1989). Telecommunications in Foreign Language Education: a Resource List dalam *Eric Digest*. Washington, DC: ERIC Clearinghouse on Language and Linguistics.
- Krol, E. (1992). *The Whole Internet*. Sebastopol, CA: O'Reilly & Associates.
- Kurshan, B.L., Harrington, M.A., & Milbury, P.G. (1994). *An educator's Guide to Electronic Networking: Creating Visual Communities*. Syracuse, NY: ERIC Clearinghouse on Information and Technology.
- LeLoup, Jean W. dan Robert Ponterio (2000) 'Enhancing Authentic Language Learning Experiences Experiences Through Internet Technology' dalam *ERIC Digest* EDO-FL-00-02.
- Lonergan, J. (1994). *Video In Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.
- Marcos, Kathleen (1994). Internet for Langugae Teachers. *ERIC Clearinghouse on Langauges and Linguistics*.
- Massi, Maria Palmira (1996). 'Films and EFL: What's Playing in The Language Classroom?' dalam *English Teaching FORUM* Vol. 34 No 1 Januari-Maret 1996.
- Merino, Andriana dan Maria Palmira Massi (1998) 'Using the News in The Classroom: A Discourse Approach' dalam *English Teaching FORUM* vol.36 no.3 Juli-September 1998.
- Morrison, Sally (2002) 'Interactive Language Learning on The Web' dalam *ERIC Clearinghouse on Language and Linguistics* EDO-FL-02-12.
- Obliniger, D. (1992). 'Understanding The Internet' dalam *ERIC Document Reproduction Service* No. ED 358 861.
- Pemagbi, Joe (1995) 'Using Newspapers and Radio in English Teaching' dalam *English Teaching FORUM* vol.33 no.3 Juli-September 1995.
- Ur, Penny (1988). *Grammar Practice Activities*. New York: Cambridge University Press
- Sadiman, Arief S. *et al.* (2002) *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Schrank, J. (1986). *Understanding Mass Media*. Lincolnwood, IL: National Texbook Company.
- Soekartiwi (1996). *Rancangan Instruksional*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Supardjo dan Rahmi D. Andayani (2003). *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Jakarta: Direktorat PLP Depdiknas.

Suparman (1997). *Komponen Dasar Kependidikan*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Turney C. *Et al* (1983). *Sydney Micro Skills Redeveloped*. Sydney: Sydney University Press.

Wright, Andrew (1993). *Pictures for Language Learning*. New York: Cambridge University Press.