IT DAN IMPLEMENTASINYA DALAM MATAKULIAH BAHASA ASING

Alvii T.B. Siregar, MA

Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa, Universitas Widyatama
Jl. Cikutra No 204A Bandung 40125
alvii.siregar@widyatama.ac.id

ABSTRAK

Lulusan yang diharapkan dari vocational program adalah kaum profesional yang siap menggunakan keahliannya. Hal tersebut juga berkaitan dengan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Namun kurikulum yang padat di sekolah tinggi tidak jarang menghasilkan sistem pembelajaran yang bukan menggali keterampilan mahasiswa dalam bahasa maupun incorporation of knowledge. End product dari perkuliahan tidak dapat digunakan sebagai added value *mahasiswa berbentuk portfolio. Dengan memberdayakan IT dalam perkuliahan, mahasiswa didorong untuk menyerap pengetahuan mereka tentang bahasa Inggris ke dalam ketrampilan utama yang sedang mereka pelajari. Sebagai contoh, pembuatan film dokumenter pendek sebagai tugas akhir memberikan insentif* fun, educational and purposeful experience*: mahasiswa menyampaikan sesuatu yang nyata di dunia sekelilingnya dan pada saat bersamaan menunjukkan kemampuan berbahasa Inggris, keterampilan multimedia serta membangun portfolio tanpa mengeluarkan biaya yang mahal. Makalah ini berjudul IT dan Implementasinya dalam Mata Kuliah Bahasa Inggris.*

Kata kunci: *vocational program, matakuliah bahasa Inggris, membangun portfolio, added value*

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan utama suatu *vocational program* adalah memberikan keterampilan spesifik bagi peserta program untuk melakukan pekerjaan spesifik. Rancangan pelatihan, termasuk pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Inggris, juga diarahkan pada *professional domain* dengan konteks bidang kerja dan kegiatan sehari-hari. Dari beberapa masalah yang timbul dari penyesuaian ini, yang perlu dicermati adalah metode pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa akibat dari kurikulum yang padat, metode pembelajaran bahasa Inggris cukup untuk *personal knowledge*, namun kurang mendukung integrasi keterampilan komunikasi dengan keterampilan lainnya, terutama keterampilan IT. Metode pembelajaran tersebut juga memberikan *end-product* sebatas keterampilan dan tidak memperkaya portfolio siswa yang semakin banyak digunakan sebagai salah satu persyaratan melamar pekerjaan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

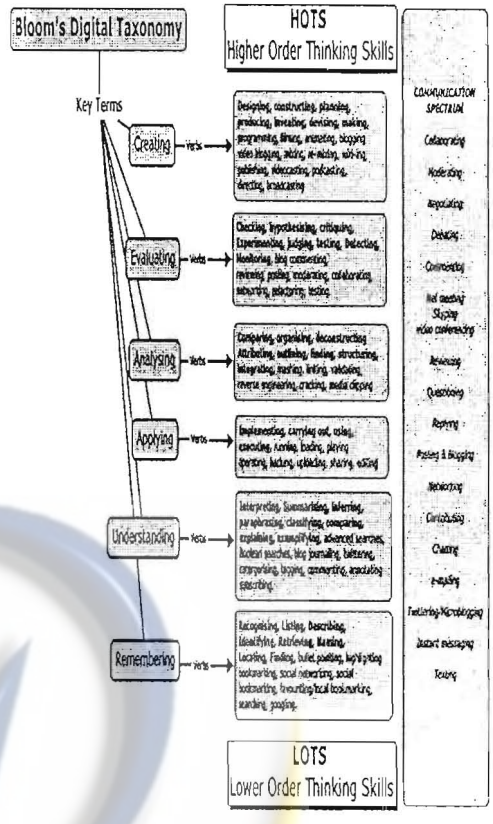
Metode pembelajaran yang kurang responsif terhadap tuntutan pasar kerja adalah akibat dari kurang cepatnya pergeseran model pembelajaran dari *industrial model* ke *inquiry model*, seperti yang dikemukakan Leland dan Krathwohl (2002). Perkembangan teknologi terutama IT menuntut pergeseran model karena sudah merambah ke berbagai aspek kehidupan, mulai dari sehari-hari sampai pada profesi. Hal ini tampak jelas pada tujuan utama pendidikan pada model *inquiry* yang menyiapkan peserta pelatihan untuk mengakomodasi informasi/teknologi yang akan digunakan untuk kebutuhan sehari-hari atau sesuai profesi. Persiapan menuntut peserta pelatihan untuk berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan/keterampilannya dengan berkolaborasi bersama peserta pelatihan lainnya maupun instruktur/dosen karena model pembelajarannya bersifat konstruktivis sosial. Dalam mengkonstruksi pengetahuan/keterampilan, kurikulum dikondisikan untuk menyalurkan pengetahuan melalui metode terintegrasi serta media yang relevan dengan pendidikan/profesi.

Yang menarik dari model ini adalah tuntutan kreativitas sebagai salah satu tujuan pendidikan yang mendampingi pemikiran kritis.

Tabel 1.1. Karakteristik model pembelajaran Industrial dan Inquiry

	INDUSTRIAL MODEL	INQUIRY MODEL
Purpose of education	▪ Conformity, obedience ▪ Prepare learner for factory job	▪ Critical thinking, creativity ▪ Prepare learner for information /technology
Learning model	Behaviorism	Social constructivism
Structure	▪ Classes graded by age ▪ Homogeneous groups	▪ Multiage classes ▪ Heterogeneous groups
Curriculum	3R's, narrow, fact-based	Multifaceted, problem solving
Instruction	Text-based, transmission	Multiple sources, transaction
Assessment	Uniform, standardized	Authentic, diverse
Role of learner	Passive, receive knowledge	Active, construct knowledge
Role of teacher	Foreman, clerk	Co-learner, facilitator
Role of parents	Follow dictates of school	Partner in decision-making
Role of administrator	Supervisor, manager	Instructional leader, co-leader
Type of literacy required	Decoding, defining, analyzing	Translation, critical

Inquiry model didukung oleh Taksonomi Bloom Digital (Anderson & Krathwohl, 2001) yang disesuaikan dengan perkembangan era digitalisasi. Gambar 1 menunjukkan berbagai tahap pembelajaran dengan bantuan fasilitas IT untuk peserta pendidikan demi mencapai titik teratas pola berpikir yang bersifat konstruktivis. Pada tahap *creating,* siswa mampu membuat sesuatu yang baru berdasarkan simpulan dari analisis yang ia lakukan terhadap penerapan pengetahuan yang ia pahami. Proses ini dapat bersifat siklikal untuk membangun *retention of knowledge* yang lebih baik untuk selanjutnya digunakan untuk meningkatkan keterampilan.



Gambar 1. Taksonomi Bloom di Era Globalisasi

Dari kedua kerangka kerja di atas dapat disimpulkan bahwa kolaborasi dalam konstruksi ilmu maupun keterampilan merupakan salah satu kunci utama untuk mencapai tujuan pendidikan. Tampak pada taksonomi bahwa *filming* adalah salah satu kegiatan konstruktivis yang melibatkan antara lain merancang dan memproduksi pengetahuan dalam berbagai wujud. Kegiatan ini melibatkan kolaborasi setidaknya pada tingkat keterampilan, yaitu bahasa dan IT, terutama penggunaan multimedia. Kolaborasi inilah yang menjadi landasan mengapa kegiatan *filming* dapat diadopsi ke dalam pembelajaran Bahasa Inggris, selain menjadi cara untuk memperkaya portfolio siswa.

Makalah ini mencoba memberikan gambaran bagaimana pembuatan film pendek dapat menjadi metode alternatif untuk kegiatan pembelajaran bahasa Inggris untuk mencapai beberapa objektif, yaitu (1) pembelajaran kolaboratif antara sesama siswa maupun antara siswa dan instruktur, (2) penerapan keterampilan utama dalam

keterampilan berbahasa Inggris dan sebaliknya, dan (3) penambahan portfolio siswa. Model pembuatan film yang diusulkan di makalah ini diharapkan dapat menjadi model yang cukup *feasible* untuk diterapkan dan diadaptasi untuk kebutuhan pembelajaran keterampilan atau mata kuliah lainnya.

3. MODEL DAN IMPLEMENTASI

Model yang dapat dijadikan bahan perbandingan adalah proyek akhir matakuliah Essay Writing 2. Matakuliah ini diberikan di semester 6 dan objektif utamanya adalah membuat suatu esai argumentatif-persuasif atas suatu kondisi di lingkungan mahasiswa, di kampus maupun di luar kampus. Esai yang dihasilkan dijadikan dasar topik utama film dokumenter yang dipresentasikan di akhir semester dan menjadi bagian dari evaluasi.

Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3-4 mahasiswa agar semuanya berperan dalam proyek akhir ini. Sebelum melakukan shooting dan editing, mahasiswa menyepakati jangka waktu pembuatan film, format film, dan biaya maksimum yang akan digunakan untuk proses pembuatan film. Diskusi singkat tentang *shooting* dan *editing* dilakukan untuk memastikan mahasiswa mengetahui apa yang harus dilakukan.

Spesifikasi teknis yang disepakati oleh mahasiswa adalah sebagai berikut:

1. Format akhir berupa keping DVD dengan kualitas DVD.
2. Genre film berupa *short documentary*.
3. Durasi film berkisar antara 10-15 menit.
4. Alat perekam berupa kamera video (digital atau analog), atau HP.
5. *Special Effect* dan musik pengiring tidak wajib.
6. Editing dilakukan sendiri menggunakan software minimal Windows® Film Maker.
7. Kredit pembuat film disusun alfabetis.
8. Jumlah maksimal biaya produksi.

Sedangkan spesifikasi konten adalah sebagai berikut:

1. Topik utama tidak memuat hal-hal yang SARA.
2. Topik utama adalah mengenai masalah sosial atau lingkungan di sekitar siswa.
3. Topik yang diangkat dari esai yang sudah diserahkan sebelumnya.
4. Penyampaian materi setidaknya mengikuti rasio 60:40, yaitu 60 persen narasi/interviu dalam bahasa Inggris dan 40 persen visual (subtitle, gambar dan efek visual lainnya).

Kesepakatan lain menyangkut penjadwalan kegiatan, mulai dari jangka waktu penyelesaian semua proses (dari pembuatan esai sampai edisi terakhir film) sampai dengan pemutaran hasil karya semua kelompok di pertemuan terakhir. Kesepakatan terakhir adalah komitmen jalinan komunikasi dalam bahasa Inggris, baik secara lisan maupun tulisan.

Sosialisasi proyek akhir dan penilaian dilakukan diawal semester. Keterampilan adaptasi esai ke naskah film hanya membutuhkan 2 pertemuan setelah esai selesai. Sedangkan keterampilan shooting, editing dan efek visual hanya 1 pertemuan saja karena beberapa mahasiswa sudah berpengalaman dalam mengedit berbagai bentuk materi mentah audio-visual. Di tahap awal implementasi ini, tidak ada pembahasan khusus untuk sinematografi dan hal-hal lain yang sifatnya teknis untuk pembuatan film.

4. HASIL DAN DISKUSI

Beberapa objektif utama dari kegiatan pembuatan film ini relatif mudah tercapai:

1. Mahasiswa menjalin komunikasi cukup aktif dengan dosen untuk melakukan konsultasi tentang esai dan pembuatan film. Dengan demikian, mahasiswa 'dipaksa' mengasah keterampilan lainnya (dalam hal ini Speaking) untuk mendukung pengasahan keterampilan utamanya (Writing).
2. Kolaborasi mahasiswa terjalin mulai dari *brainstorming*, pembagian tugas (narasi, shooting, editing) sampai dengan presentasi akhir.
3. Hasil karya mahasiswa cukup layak dikonsumsi oleh setidaknya kalangan sendiri. Beberapa dijadikan materi di Self-Access Center; bahkan ada beberapa yang

sudah ditayangkan di TV lokal.

4. Hasil karya akhir dijadikan referensi untuk kelas berikutnya.

Di pertemuan terakhir, mahasiswa mengisi angket tentang proyek akhir ini. Sebagian besar peserta (72%) merasa puas dengan hasil karya masing-masing. Begitu juga sikap mereka terhadap aktivitas *film-making* untuk kepentingan kuliah dan portfolio: 78% peserta menyatakan memiliki motivasi tinggi untuk menyelesaikan proyek akhir.

Ada beberapa catatan yang perlu diperhatikan untuk meningkatkan efektivas dan efisiensi proyek akhir semacam ini:

1. Masalah utama kolaborasi terletak pada kontribusi individu di dalam kelompok. Beberapa mahasiswa mengeluh atas kurang aktifnya anggota timnya sehingga harus mengerjakan banyak bagian sendiri.
2. Masalah utama hasil produksi adalah kualitas suara, terutama interviu langsung, karena perangkat rekam suara standar.

5. SIMPULAN

Kolaborasi dalam proyek akhir seperti ini tidak sulit untuk diimplementasi mengingat IT cukup berperan memfasilitasi kebutuhan teknis. Beberapa kegiatan konstruktivis lainnya juga *feasible* untuk diterapkan dan dikolaborasikan. Objektif yang jelas serta komitmen yang kuat dari peserta proyek akhir cukup meringankan beban pekerjaan karena siswa dan instruktur mengetahui peran masing-masing.

Langkah ke depan dari kegiatan semacam ini adalah kesinambungan *collaborative learning* dengan peran IT yang semakin ramah dengan pengguna, namun perlu dicermati tingkat efektivitas dan efisiensinya agar kolaborasi antara keterampilan bahasa dan keterampilan utama tetap tercapai.

6. DAFTAR PUSTAKA

Anonym. Guide to *making short films* - Nottingham Articles - LeftLion.co.uk. http://www.leftlion.co.uk/articles.cfm/id/901, diakses tanggal 9 Desember 2009 Pukul 23.00 (GMT + 7)

Anderson, L.W., & Krathwohl (Eds.). (2001). *A Taxonomy for Learning,Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

"Challenges 2009: The EDUCAUSE Top Teaching and Learning Challenges," http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume44/SignpostsoftheRevolutionWhatWe/163798 diakses pada tanggal 3 Desember 2008 Pukul 13.15 (GMT + 7).

Christine H. Leland and Wendy C. Kasten, (2002). "Literacy Education for the 21st Century: It's Time to Close the Factory," Reading and Writing Quarterly, vol. 18.

Rubenstein, B. http://www.wikihow.com/Make-a-Short-Film diakses tanggal 20 Jan 2009 Pukul 23.00 (GMT + 7)