

Kilas Balik tentang Pendekatan Pengajaran Bahasa Jepang: Pendekatan Audio Lingual dan Komunikatif

Hand Out Perkuliahan: *Nihongo Kyouiku Kyouzai-Ron*

Oleh: Dedi Sutedi & Yamamoto A.

A. Pendekatan Audio Lingual (オーディオ・リンガル・アプローチ/AL法)

1. Konsep Umum

- a. Metode AL dilandasi aliran psikologis behaviorisme dan linguistik strukturalisme (deskriptif). Paham aliran Linguistik Strukturalisme didasari oleh beberapa asumsi berikut:
 - 1) bahasa yang utama adalah fenomena lisan, sedangkan fenomena tulisan merupakan peringkat kedua;
 - 2) linguistik mencakup telaahan perulangan terhadap pola-pola bahasa;
 - 3) pusat kajian utamanya adalah bidang fonologi dan morfologi;
 - 4) pemeroleh bahasa melalui terjadi melalui belajar secara berulang-ulang mengenai pola-polanya;
 - 5) pemeroleh bahasa I dimulai dari lisan kemudian disusul dengan tulisan, sehingga pembelajaran bahasa II harus berdasarkan urutan alamiah, yaitu mulai dari menyimak, berbicara, membaca, lalu menulis; dan
 - 6) dalam belajar bahasa harus dimulai dari pola-pola bahasa bukan kaidah ketatabahasaannya secara deduktif (metode gramatikal)
- b. Ciri Pendekatan AL dilihat dari segi Psikologi Behaviorisme adalah sebagai berikut (Lado, 1964):
 - 1) hukum dasar hubungan (asosiasi): apabila terjadi dua pengalaman secara bersamaan, kemunculan yang satu akan mengingat pada hal yang lainnya (nostalgia);
 - 2) hukum latihan/habit (kebiasaan) menyatakan bahwa semakin sering diberikan stimulus untuk berlatih akan semakin terjadi penguatan; → latihan pengulangan (反復練習)
 - 3) hukum intensitas (penguatan): semakin intensif suatu respon muncul dan dipraktikkan akan semakin mantap dan semakin lama dapat diingat;
 - 4) hukum asimilasi: jika stimulus baru diberikan maka responnya bisa terjadi sama dengan yang pernah dilakukan/dipelajari (ada kritikan terhadap masalah ini);
 - 5) hukum pengaruh: jika suatu respon mengakibatkan suatu yang memuaskan (positif) akan semakin kuat (berkenang), tetapi jika responnya menimbulkan hal yang tidak menyenangkan akan diupayakan untuk dihindari. → pujian dan hukuman
- c. Pengajaran bahasan dalam Pendekatan AL adalah lima selogan berikut (Rivers, 1981):
 - 1) bahasa adalah ujaran, bukan tulisan (siswa harus diajarkan

- kemampuan yang sama dengan penutur asli);
- 2) bahasa adalah seperangkat kebiasaan (melalui teori S-R);
- 3) ajarkan bahasa bukan mengajarkan tentang bahasa (bahasa ibu jangan diterlalu banyak digunakan);
- 4) bahasa adalah apa yang dikatakan penutur asli, bukan yang dipikirkan seseorang tentang harus mengatakan apa (urutan alamiah);
- 5) bahasa berbeda-beda dan beraneka ragam (bahasa ibu jangan samapi menjadi hambatan).
- d. Prinsip-prinsip dalam metode AL:
 - 1) Pembelajaran bahasa dimulai dari mekanisme pembentukan kebiasaan melalui latihan penguatan yang diulang-ulang, sehingga secara otomatis akan dikuasai.
 - 2) Mendahulukan ujaran sampai mapan, baru disusul dengan tulisan.
 - 3) Menyampaikan bahasa sesuai dengan yang biasa dilakukan penutur asli dalam tempo yang wajar dan alami.
 - 4) Kesulitan pembelajar dapat diatasi melalui analisis kontrastif antara bahasa I dan bahasa II.
- e. Realisasi Pendekatan AL dalam buku teks disajikan melalui:
 - 1) dialog;
 - 2) latihan pola; dan
 - 3) kegiatan aplikasi.
- f. Langkah penyajian dalam pendekatan AL:
 - 1) Mengingat dan menguasai teks melalui teknik Mim-Mem Practice
 - 2) Latihan pengucapan sampai pada hal yang paling kecil.
 - 3) Penguasaan pola kalimat/ungkapan melalui latihan pengulangan dll.
 - 4) Menghilangkan kesalahan dengan meletakkan penguatan melalui pembiasaan.
- g. Bentuk latihan yang dihasilkan metode AL:
 - 1) Latihan meniru dan mengingat (Mimicry-memorization Practice/
ミム・メモ練習/模倣・記憶練習)
 - 2) Latihan pola kalimat (句型練習) dalam bentuk:
 - a) substitusi (代入練習)
 - b) transformasi (変形練習)
 - c) perluasan (拡張練習)
 - d) Q&A (応答練習)
- h. Kelebihan metode AL:
 - 1) dapat diterapkan pada kelas agak besar;
 - 2) memperbanyak latihan dan praktek berbicara dan menyimak; dan
 - 3) dapat digunakan pada setiap tingkatan.
- i. Kelemahan metode AL:
 - 1) dibutuhkan guru yang tranpil dan cekatan;
 - 2) jika guru tidak tranpil mengemasnya, latihan akan membosankan siswa;
 - 3) materi belum tentu dapat diterapkan dalam situasi yang baru atau yang muncul secara spontan.

2. Latihan Pengulangan (反復ドリル)^{はんぷく}
- Latihan ini diberikan untuk menciptakan kebiasaan dan memberikan penguatan pada siswa. Karena lisan lebih diutamakan dan didahulukan.
 - Guru berperan memberikan model yang standar dengan penutur, siswa mengikuti dan menirunya sampai mendekati kesamaan.

(Lebih jelasnya perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!)

3. Tanya-Jawab (問答ドリル)^{もんどう}
- Tujuannya untuk melatih siswa agar dapat menjawab pertanyaan dengan benar.
 - Sebagai stimulus guru memberikan pertanyaan pada siswa baik secara individu maupun secara bersama (koor).
 - Upayakan agar pertanyaan dan jawaban lebih bersifat alami, sehingga tidak menuntut kalimat yang sempurna dan lengkap (seperti dalam metode TG), misal:

A: (あなたは) おすしを たべたことがありますか。
はい、(わたしは) おすしを たべたことがあります。

(Lebih jelasnya perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!)

4. Latihan Substitusi (代入ドリル)^{だいにゅう}
- Latihan membuat kalimat dengan cara penggantian *satu bagian tertentu* (kata/frase/klausa) dalam kalimat yang disajikan.
 - Hal ini dapat dilakukan dengan cara diperluas mengganti *beberapa bagian* dari kalimat tersebut sampai lancar.

(Lebih jelasnya perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei!)

5. Latihan Transformasi/mengubah kalimat (変形ドリル)^{へんけい}
- Latihan untuk mengubah *struktur kalimat* dari contoh kalimat yang diberikan.
 - Misalnya dari kalimat afirmatif ke dalam kalimat interogatif atau kalimat negatif.

(Lebih jelasnya perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!)

6. Latihan Perluasan (拡張ドリル)^{かくちよう}
- Latihan untuk membuat kalimat yang lebih kompleks dari kalimat sederhana.
 - Penyajian dapat dilakukan dengan menyajikan suatu kata, frase, atau klausa untuk digabungkan ke dalam kalimat tersebut.

(Lebih jelasnya perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!)

B. Pendekatan Komunikatif (PK)

1. Konsep Umum

- a. PK muncul sebagai tanggapan (kritik) terhadap pendekatan AL, dengan didasari oleh aliran Linguistik Fungsionalis (M. Halliday)
- b. PK berasumsi bahwa belajar bahasa asing tiada lain untuk berkomunikasi dengan menggunakan bahasa tersebut, sehingga tujuan PK adalah untuk menanamkan kemampuan berkomunikasi pada pembelajar sesuai dengan situasi dan konteks sosial dalam kehidupan yang nyata.
- c. Inti pembelajaran bahasa adalah kemampuan untuk menyampaikan suatu maksud/makna (伝達能力) secara alami.
- d. Bentuk silabus dari PK adalah Silabus Fungsional dan Silabus Adegan Nyata untuk berkomunikasi dalam kehidupan yang riil (機能シラバス & 場面シラバス).
- e. Konsep yang ditekankan dalam pembelajaran bahasa adalah:
 - 1) untuk tujuan komunikasi, fungsi lebih penting daripada bentuk;
 - 2) proses pembelajaran berpusat pada siswa sesuai dengan kebutuhannya;
 - 3) menekankan pada unsur budaya yang digunakan dalam bahasa sasaran;
 - 4) bahan ajar yang digunakan bersifat autentik, bukan dibuat-buat;
 - 5) bentuk latihan menekankan pada: *task (bahan yang mendekati kondisi aslinya), information gap, Rolle Play, game, project work*.
- f. Kelebihannya dapat digunakan tidak hanya tingkat dasar saja, melainkan pada tingkat menengah dan trampil, sementara pendekatan yang lain umumnya hanya berfokus pada tingkat dasar saja.
- g. Kekurangannya penekanan pada fungsi terkadang menyulitkan untuk memilih materi yang sesuai terutama pada pembelajar tingkat dasar.

2. Rolle Play

- a. Bentuk latihan agar pembelajar dapat menggunakan bahasanya ketika ia melakukan berbagai peran dalam kehidupannya. Seorang mahasiswa di suatu lembaga, akan bertindak sebagai ibu RT di rumah, sebagai pembeli di pasar, atau sebagai pedagang dan sebagainya, sehingga dapat menggunakan bahasa yang dipelajarinya dalam berbagai situasi.
- b. Pelaksanaan latihan dengan cara diberikan kartu peran (rolle card) kepada setiap siswa. Bahasa Ibu tidak digunakan di sini.
- c. Banyak guru di lapangan yang menyuruh siswa membaca teks percakapan yang tertulis dalam buku pelajaran dianggap sebagai *Rolle Play*, sebenarnya keliru.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

3. Information Gap

- a. Ketika kita berbicara dengan seseorang dalam kegiatan berkomunikasi,

yang kita butuhkan adalah informasi baru yang belum kita miliki. Oleh karena itu, pertanyaan yang diberikan harus benar-benar menggali informasi yang belum diketahui.

- b. Latihan dapat dilakukan dengan cara berpasangan, misalnya dua orang siswa diberi gambar yang berbeda, kemudian masing-masing menginformasikan dan menanyakannya.
- c. Pertanyaan yang isinya menanyakan sesuatu yang sudah jelas sama sekali bukan bagian dari PK.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

4. Interview

- a. Bagian dari latihan untuk menerapkan bahasa Jepang yang dipelajari dalam kehidupan yang nyata.
- b. Dapat dilakukan dengan menugaskan pada kelompok mahasiswa untuk menginterview seseorang, lalu hasilnya dipresentasikan di kelas.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

5. Game

- a. Salah satu permainan yang dapat digunakan untuk melatih bahasa Jepang yang dipelajari siswa.
- b. Jenisnya disesuaikan dengan usia pembelajar.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

6. Project Work

- a. Salah satu bentuk latihan yang paling tinggi tingkatannya untuk menerapkan kemampuan berbahasa Jepang dalam kehidupan yang nyata.
- b. Bentuknya dapat berupa pembuatan majalah dinding, laporan, atau sesuatu yang dipresentasikan di depan kelas.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

C. Media Pembelajaran

1. Konsep Umum

- a. Media adalah alat bantu untuk memperlancar dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan.
- b. Jenisnya: visual, audio, audio-visual.
- c. Penggunaannya disesuaikan dengan materi dan jenis keterampilan yang akan diajarkan.
- d. Jenis media yang dapat digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang, antara lain sebagai berikut.

2. フラッシュカード

Media kartu yang berupa 文字カード、ロールカード、五十音図, dll.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

3. 絵カード・写真

Media yang berupa gambar atau foto.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

4. レアリア

Media pembelajaran yang berupa barang aslinya, bukan foto atau gambar.

Perhatikan contoh dari Yamamoto Sensei berikut!

5. 生教材

Bahan ajar asli yang diambil dari dalam kegiatan kehidupan yang nyata, bukan buatan atau sesuatu yang dibuat-buat. Misalnya, bahan bacaan diambil dari koran, bahan menyimak diambil dari berita radio atau TV.

6. 映像教材・音声教材

Bahan ajar yang di dalamnya memuat visual dan audio seperti dalam bentuk video dan film yang sengaja dibuat sebagai bahan ajar.

Kesimpulan:

Tugas ke depan:

Sumber Acuan

Tarigan, Hendri Guntur. 1987. *Pengajaran Pemerolehan Bahasa*, Bandung: Angkasa.
Pringgawidagda, Suwarna. 2002. *Strategi Penguasaan Berbahasa*. Semarang: Adicita.
三牧陽子(2005)、『日本語教授法を理解する本：実践編 解説と演習』、バベル・プレス。
姫野昌子他(2001)、『ここからはじまる日本語教育』、ひつじ書房
益岡敏雄(1992)、『ケーススタディ日本語教育』、桜風社
中村良広(2002)、『日本語教師のための C&I 入門』、松拍社