

ADAPTASI PROSES PEMBELAJARAN BAHASA ASING PADA KONTEKS PEMANFAATAN TIK

Peluang Pengayaan Kegiatan Perkuliahan pada Jurusan Bahasa Inggris di STBA Yapari-ABA
Menggunakan Aplikasi Populer Teknologi Informasi dan Komunikasi

Tomi Tamtomo *)

Abstract

The fact that ownership and usage of some ICT-based electronic devices have been so widespread should not be ignored by the teaching of foreign languages, especially ESL. Some subjects of English teaching can make the most of some computer / Internet applications that have been previously popular, such as Facebook, Twitter, Yahoo Messenger, Blogging Platforms, and so on. The ways that those applications could be integrated in the process of ESL teaching is described and whether the integration could conform to the norms of effectiveness of application (PICCA) is analyzed.

Kata Kunci: Internet, Komputer, TIK, CALL.

1. Latar Belakang

Pada awalnya, perangkat dan aplikasi Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) baru digunakan oleh orang-orang tertentu saja. Ketika itu perangkat-perangkat seperti komputer yang terkoneksi dengan Internet atau telepon selular yang memiliki kemampuan mengakses Internet baru dimiliki oleh mereka yang bidang kerjanya berkaitan dengan teknologi atau individu-individu tertentu yang memang memiliki ketertarikan dengan teknologi. Pada perkembangan berikutnya, keadaan tersebut kini telah berubah drastis. Kepemilikan dan penggunaan perangkat-perangkat TIK dapat dijumpai pada hampir semua orang terpelajar.

Menurut pendapat penulis, sekurangnya ada tiga kondisi yang mendorong kepemilikan dan penggunaan perangkat-perangkat TIK. Pertama adalah harga perangkat elektronik yang semakin terjangkau. Kita dapat melihat tingkat kekerapan munculnya produk baru yang begitu tinggi di pasaran. Misalnya ketika sebuah jenis telepon selular baru ditawarkan ke publik, beberapa bulan kemudian dari merek yang sama sudah menawarkan produk yang lebih baru. Hal tersebut membawa akibat turunnya harga dari jenis yang sebelumnya. Ini juga disertai dengan tingkat persaingan yang begitu tinggi di antara para produsen. Akibatnya, kini telepon selular dapat dimiliki oleh semua orang. Bahkan fitur-fitur yang tadinya hanya ada pada perangkat yang mahal, kini sudah dapat dijumpai pada perangkat yang lebih murah. Fenomena ini juga terjadi pada bidang-bidang lain yang terkait dengan teknologi elektronik, namun sangat jelas tampak pada bidang yang berhubungan dengan telepon selular atau komputer pada umumnya.

Yang kedua adalah populernya situs media sosial Facebook, yang kemudian diikuti oleh meningkatnya popularitas penggunaan media-media sosial lainnya, seperti Twitter, Foursquare, Koprol, dan sebagainya. Meskipun media sosial melalui Internet begitu banyak dan beragam, namun penulis menggarisbawahi kepopuleran Facebook. Begitu banyak orang yang akhirnya bergabung / mengikuti Facebook karena mereka mendapati bahwa orang-orang lain atau teman-teman mereka sudah menggunakannya. Facebook memang mensyaratkan koneksi Internet, namun dewasa ini telepon selular telah dapat terkoneksi dengan Internet dan pada umumnya di dalamnya kini telah terdapat aplikasi untuk Facebook. Di satu sisi ini membuat banyak orang ingin memiliki telepon selular yang dapat mengakses Facebook dan menggunakannya dengan intensif, di sisi lain hal ini juga memberi jalan bagi penggunaan Internet melalui komputer konvensional. Alasan untuk itu adalah karena pada akhirnya akan ditemui bahwa interaksi pada Facebook tidak akan memuaskan bila tidak dilakukan pada perangkat yang memiliki tampilan layar memadai dan koneksi yang lebih cepat. Oleh karena itu sementara pihak berasumsi bahwa kini banyak adopsi pada Internet di Indonesia diawali dengan penggunaan telepon seluler :

“Banyak alasan mengapa Indonesia adalah pasar yang penting bagi Google. Pasar di sini unik karena lebih banyak orang terkoneksi ke internet melalui ponsel ketimbang desktop. Padahal di berbagai negara keadaannya adalah sebaliknya. Demikian kata Therese Lim, Manager Google Southeast Asia Communications and Public Affairs. Sekitar 80 persen ponsel yang terjual pun sudah mampu mengakses internet. Agaknya banyak orang Indonesia langsung mengakses internet pertamanya via ponsel tanpa melalui desktop terlebih dahulu.”

(detik.com, 2011:

<http://www.detikinet.com/read/2011/03/16/153257/1593261/398/seberapa-penting-indonesia-bagi-google?i991103105>

Yang ketiga adalah adanya *Internet connection plan* yang tarifnya semakin terjangkau masyarakat luas. Provider telepon selular kini telah menyadari bahwa pangsa pasar mereka tidak hanya pada layanan suara dan sms, tapi juga data. Oleh karena itu tarif yang murah serta promosi kian marak, seiring pula dengan semakin murahnya perangkat modem USB. Kondisi ini tidak saja membuat banyak orang makin sering menggunakan telepon selularnya untuk mengakses dan berkomunikasi melalui Internet, namun juga menggunakan Internet pada komputer desktop atau laptop.

Ketiga kondisi tersebut kini bukan lagi sebuah fenomena yang dilandasi asumsi-asumsi yang terlalu ideal, yang mungkin dibayangkan sebagai kurang realistis. Penulis bahkan melihat bahwa kecenderungan tersebut akan semakin meningkat intensitasnya di masa datang, sehingga akses ke Internet melalui perangkat-perangkat tersebut akan dianggap sebagai hal yang biasa saja. Pertanyaannya adalah, bagaimana pembelajaran bahasa asing mengkontekstualisasikan prosesnya di tengah tren maraknya penggunaan perangkat-perangkat berbasis TIK itu ?

2. Tingkat Kepemilikan Perangkat TIK di STBA

Tulisan ini semata-mata bersifat tinjauan kemungkinan dan tidak berasumsi menjadi sebuah agenda yang harus direalisasikan segera. Secara khusus, Penulis menunjukan tulisan ini

pada konteks pembelajaran bahasa Inggris di STBA Yapari-ABA Bandung. Pertanyaan tadi cukup layak untuk diajukan tidak saja bila dikaitkan dengan observasi langsung pada penggunaan sarana-sarana TIK di STBA, baik yang ada di kampus, maupun yang dimiliki secara perorangan oleh mahasiswa, namun juga bila dikaitkan dengan penelusuran yang dilakukan oleh Pusat Komputer (Puskom) selama tiga tahun terakhir pada mahasiswa baru peserta OSMA di kampus ini.

Data yang terkumpul menunjukkan bahwa mahasiswa baru pada tahun 2008, 2009, dan 2010 sebagian besar (lebih dari 90 persen) memiliki telepon selular sendiri. Dalam persentase yang sedikit lebih rendah juga dinyatakan bahwa mereka memiliki komputer sendiri (baik *desktop* maupun *laptop*) dan sisanya berencana untuk memiliki / membelinya. Untuk angket yang disebar pada mahasiswa baru tahun 2009 dan 2010, terdapat peningkatan dalam hal persentase mahasiswa baru yang menggunakan / mengakses Internet melalui telepon selular yang mereka miliki. Sementara itu bila observasi pada mahasiswa di kampus dilakukan secara langsung, mahasiswa yang menggunakan telepon selularnya di kampus sudah menjadi pemandangan biasa, meskipun jenis telepon selular yang digunakan sangat beragam. *Update status mahasiswa STBA pada Facebook* seperti yang dapat diamati pada akun Facebook STBA sangat banyak yang dilakukan melalui telepon selular, seperti tampak pada keterangan *update status*: “melalui Web Seluler”, “melalui BlackBerry”, “melalui Ovi by Nokia”, atau “melalui **0.facebook.com**”, dan sebagainya. Peserta kegiatan PLP (Praktik Kerja Lapangan) dalam beberapa tahun terakhir tercatat 100 persen memiliki telepon selular. Selain itu, pengumuman kepada para peserta ujian akhir / calon wisudawan sepenuhnya dilakukan melalui SMS. Kemudian, yang patut dicatat pula adalah fasilitas akses Internet di STBA yang pada saat hari-hari perkuliahan cenderung dipadati mahasiswa yang membawa laptop-nya sendiri. Lalu lintas data seperti yang dapat diamati di Puskom STBA (bila *bandwidth* Internet tidak dibatasi) menunjukkan bahwa *bandwidth* tersebut sebagian besar akan ‘tersedot’ pada fasilitas *hotspot* yang disediakan untuk mahasiswa.

Sementara untuk memperoleh data mengenai tingkat kepemilikan dan penggunaan Internet yang akurat pada seluruh mahasiswa STBA memerlukan penelitian yang mendalam, tren yang ada tersebut kiranya juga dapat memicu pertanyaan lain, terutama sekaitan dengan disediakanya infrastruktur yang menjadi *platform* bagi perangkat-perangkat TIK yang diasumsikan di sini, yaitu Internet, berupa *hotspot di kampus STBA*: “Apakah akses Internet tersebut selama ini benar-benar digunakan oleh mahasiswa untuk menunjang kegiatan studinya, atau lebih untuk kegiatan pribadi ?” Pertanyaan ini tidak hanya relevan dalam kaitannya dengan potensi yang dimiliki oleh Internet untuk menunjang kegiatan studi, namun juga sangat penting diajukan karena konten Internet tidak selalu konstruktif untuk kegiatan studi. Sangat banyak konten yang justru dapat menjadi distraksi (pengalih perhatian) seorang mahasiswa dari kegiatan studinya, atau mungkin mengkompromikan prioritasnya pada studi dengan mengedepankan kesenangan sesaat. Dengan begini maka sebuah praksis berkenaan dengan upaya untuk lebih memastikan bahwa mahasiswa menggunakan Internet untuk keperluan yang konstruktif-edukatif

jelas sangat perlu dilakukan. Sekurangnya hal itu dapat diarahkan dalam bentuk upaya untuk adaptasi proses pembelajaran bahasa asing yang selama ini ada di STBA pada konteks kecenderungan penggunaan perangkat-perangkat TIK di kalangan mahasiswa.

3. PICCA: Wawasan Pembelajaran Bahasa Asing Menggunakan TIK

Sebelum penulis menguraikan kemungkinan-kemungkinan yang dapat diusahakan untuk mengimplementasikan TIK pada tatanan pembelajaran bahasa asing yang telah ada, ada baiknya terlebih dahulu diuraikan apa yang sebaiknya menjadi kriteria dari penerapannya yang efektif. Berikut ini penulis melakukan parafrase dan uraian lebih lanjut dari apa yang dikemukakan oleh Chinnery (2008) dengan akronim PICCA :

Productive / Produktif

Melalui penerapan TIK pada proses pembelajaran bahasa asing, para mahasiswa perlu diberi peluang mendemonstrasikan kemampuannya secara komprehensif dalam konteks bahasa target yang dipelajari. Hal ini dikatakan tidak saja dalam kaitannya dengan hasil yang mereka capai, namun juga, dengan motivasinya. Artinya, orientasi di sini tidak sebaiknya hanya menekankan pada apa yang secara riil menjadi produk dari demonstrasi kemampuan mereka (bisa dalam bentuk apapun), tapi juga memperhatikan dengan serius motivasi dari para mahasiswa dalam rangka pelaksanaannya. Penugasan yang diberikan oleh dosen, misalnya sebenarnya **memberi makna bahwa motivasi dari sebuah ‘demonstrasi kemampuan berbahasa asing’ tidaklah** berasal dari mahasiswa. Alih-alih, itu sebagian besar berasal dari sang dosen. Oleh karena itu, penerapan pengertian Produktif ini haruslah mengusahakan munculnya porsi besar motivasi yang sebenarnya, dengan intervensi (bahkan mungkin inisiatif) sekecil mungkin dari dosen / pengajar.

Selain itu, hasil-hasil yang diproduksi oleh mahasiswa hendaknya merupakan sebuah bentuk yang mendapatkan audiens yang disebut Chinnery sebagai otentik. Biasanya bila sebuah tugas diberikan oleh dosen, audiens dari tugas itu adalah dosen tersebut. Yang disebut audiens otentik adalah publik yang dengan terbuka dapat mengakses konten yang terkait dengan tugas tersebut, dalam pengertian misalnya dapat membacanya, memberikan umpan balik, argumentasi, atau apresiasi lainnya. Diyakini bahwa bila tugas-tugas dari para pembelajar mendapatkan audiens yang otentik, hal tersebut akan lebih memungkinkan munculnya kualitas yang positif dan pengayaan pengalaman belajar, dibandingkan bila audiens dari tugas-tugas tersebut adalah sang dosennya sendiri.

Informative / Informatif

Melalui penerapan TIK, proses pembelajaran dan pengajaran bahasa asing sebaiknya tidak hanya produktif, tapi juga informatif. Lebih jelas, yang dimaksud adalah mahasiswa juga harus memiliki etos dan kemampuan untuk mencari dan menemukan informasi yang akurat

secara mandiri. Dengan menunjuk pada Internet, tentu saja ini langsung mengarahkan asosiasi kita pada *search engine*.

Terdapat cukup banyak *search engine* di Internet yang masing-masing memiliki kekhasan dalam hal perintah pencarian maupun variasi bentuk dan hasil yang diperoleh. Menurut penulis, sebenarnya hal ini adalah ketrampilan yang hendaknya dimiliki oleh para pengguna Internet pada umumnya. Akan tetapi, dalam konteks pembelajaran dan pengajaran bahasa asing ini tentu menunjuk pada prosesnya yang harus memfasilitasi terjadinya aktifitas ini.

Secara spesifik, kemampuan menggunakan *search engine* tersebut menunjuk pada penguasaan :

- a. Strategi penggunaan *search engine*, yang terdiri dari
 - Penentuan *search queries* yang tepat dan alternatifnya
 - pencarian terbatas (*scoped search*)
 - penggunaan kombinasi *search engine* yang berbeda
- b. Strategi mengevaluasi secara kritis kredibilitas informasi yang diperoleh melalui Internet
- c. Strategi mengidentifikasi secara efektif informasi yang berguna / tidak berguna
- d. Strategi menghadapi membludaknya informasi yang diperoleh

Collaborative / Kolaboratif

Terminologi informatika mengenal apa yang disebut sebagai *grid-computing*, di mana sumber-sumber daya pada komputer-komputer yang berbeda dan terpisah dihubungkan ke dalam sebuah jaringan untuk keperluan pengerjaan sesuatu atau pemecahan masalah. Chinnery mengatakan bahwa hal yang sama dalam pendidikan dapat pula diwujudkan dan dapat diistilahkan dengan *grid-learning*. Dalam konteks tulisan ini, maka penerapan TIK pada konteks pembelajaran dan pengajaran bahasa asing hendaknya mempromosikan apa yang disebut sebagai *collaborative learning*.

Melalui berbagai kemungkinan komunikasi yang ada pada Internet, kolaborasi dapat diwujudkan dalam bentuk pengerjaan tugas-tugas yang dilakukan secara kerja sama menggunakan medium tersebut. Memang diakui akan terdapat masalah seperti kemungkinan adanya partisipasi dan kontribusi yang tidak seimbang dari setiap peserta, namun ditegaskan bahwa hasil dari sebuah kolaborasi akan melebihi dari harga yang harus dibayar untuk itu. Bila kolaborasi / kerja sama seperti ini dapat dikelola dengan baik maka efeknya akan meningkatkan motivasi para mahasiswa, mendorong munculnya kegiatan belajar mandiri dari para *peers*, serta mengurangi jumlah *drop-out*. Berkenaan dengan hasil dari kolaborasi ini, kualitasnya sebagian akan turut ditentukan oleh keterlibatan dari instruktur / dosen.

Communicative / Komunikatif

Sementara pengertian produktif, informatif, dan kolaboratif sebenarnya sudah mengasumsikan adanya komunikasi, yang dimaksud dengan komunikatif di sini adalah adanya penggunaan aplikasi *chat* / percakapan melalui Internet yang dilakukan dengan bahasa target, baik dalam rangka suatu tugas yang tersendiri maupun sebagai pelengkap kegiatan atau bagian dari proses pengerjaan sebuah tugas. Dengan mengutip beberapa pendapat, Chinnery menggarisbawahi bahwa komunikasi yang seperti itu akan membantu semua peserta didik untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran yang berlangsung, dengan tingkat rasa percaya diri dan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang terjadi di kelas yang berbasiskan oral.

Aggregative / Agregatif

Era populernya penggunaan Internet diyakini telah pula memperluas pengertian literasi, yang sebelumnya hanya dirujuk sebagai sekedar kemampuan membaca dan menulis saja. Kini itu disebut sebagai multiliterasi (*multiliteracy*), sebuah gagasan yang memiliki cakupan luas yang membuka diri pada adanya potensi makna dari unsur-unsur linguistik, visual, audio, gestural, serta rancangan-rancangan pada ruang. Secara spesifik multiliterasi diwujudkan dalam bentuk adanya dorongan pada para pembelajar bahasa asing untuk mengasah kemampuannya untuk memanipulasi atau mengolah konten-konten digital, baik yang bersifat *online* maupun *offline*.

Penulis berpendapat bahwa pengertian agregatif ini secara praktis menunjuk pada penguasaan pada pengoperasian perangkat-perangkat lunak yang diasumsikan pada komponen-komponen sebelum ini: produktif, informatif, komunikatif, dan kolaboratif. Konten-konten yang diproduksi, diperoleh, dikomunikasikan, dan dilibatkan dalam kolaborasi adalah berkas-berkas digital yang sebelum dapat memiliki makna seperti yang dikehendaki harus diolah sedemikian rupa oleh para pembelajar agar dapat relevan dengan proses belajar yang terjadi. Sementara pada umumnya kemampuan seperti ini dapat dikatakan sebagai sesuatu yang pada akhirnya menjadi tuntutan yang wajar dari mereka yang menggunakan Internet secara aktif, proses pembelajaran bahasa asing hendaknya lebih memberikan penekanan secara spesifik berkenaan dengan hal ini. Penguasaannya tidak saja menjadikan seorang pembelajar menjadi seorang pengguna yang mumpuni, namun terlebih lagi adalah mampu memproduksi konten-konten yang otentik yang pelibatannya dalam konteks pembelajaran bahasa asing disebut Chinnery sebagai *a pedagogically sound exercise for the language learner*.

4. Mata Kuliah dan Aplikasi yang Relevan

Sebuah pertanyaan yang mungkin segera muncul **adalah**, “Apakah penggunaan aplikasi TIK dapat diterapkan pada semua mata kuliah pembelajaran bahasa asing ?” Sebagai sebuah **potensi, tentu jawaban yang optimis akan mengatakan “ya”**. Namun demikian perlu digarisbawahi kenyataan bahwa aplikasi TIK populer yang dimaksud di sini tidak dirancang secara spesifik untuk pembelajaran bahasa asing. Alih-alih semuanya adalah aplikasi yang

disediakan dan terbuka untuk umum. Oleh karena itu variabel penting dari kesuksesan implementasinya adalah kreatifitas dan improvisasi dari dosen yang terlibat.

Dari sejumlah mata kuliah kebahasaan di STBA, ada beberapa yang menurut penulis proses pembelajarannya kepada mahasiswa dapat diperkaya dengan penggunaan aplikasi-aplikasi populer di Internet dan Komputer. Penulis ingin menekankan bahwa ini sifatnya sama sekali bukan substitusi, bukan pula konversi. Alih-alih upaya untuk memberikan komplemen agar proses-proses pembelajaran yang konvensional dapat menjadi lebih variatif dan lebih mudah mencapai sasarannya. Beberapa mata kuliah tersebut adalah :

- *Conversation / Speaking*
- *Writing*
- *Comprehension*
- *Translation*
- *Speech / Phonology*

Beberapa mata kuliah di atas memang dari Jurusan Bahasa Inggris, namun demikian untuk jurusan bahasa lain dapat ditemukan mata kuliah yang sifatnya sama .

Adapun aplikasi-aplikasi populer di Internet / Komputer yang dapat digunakan antara lain dari media sosial, seperti Facebook dan Twitter, *chat clients* seperti Yahoo Messenger dan MSN Messenger, Email (dalam *setting mailing list*), *online blogging platform* (seperti wordpress, blogspot, tumblr, dan lain-lain), dan Youtube. Bagaimana pada proses pembelajaran menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut pada praktiknya, akan diuraikan pada bagian berikut.

5. Beberapa Kemungkinan Penggunaan

Sekali lagi, pada kenyataannya, cara persisnya aplikasi apapun di Internet / komputer dapat memberikan kontribusi positif pada proses pembelajaran bahasa asing benar-benar bergantung pada kreatifitas dan improvisasi dosen pengajar. Namun berikut ini penulis akan menguraikan beberapa contoh kemungkinan yang dapat direalisasikan.

1. *Conversation / Speaking* (Percakapan)

Kemampuan bercakap-cakap (dalam bahasa yang dipelajari) kerap menjadi indikator utama dari seorang pembelajar bahasa asing. Pengertiannya tentu bercakap-cakap secara oral, di mana ekspresi yang disampaikan satu orang dapat didengar orang lain. Interaksi seperti itu adalah bentuk yang ideal, namun melalui Internet sayangnya bentuk ideal tersebut sulit (bukan tidak mungkin) untuk diwujudkan. Alih-alih bentuk yang dapat diupayakan adalah yang bersifat tekstual.

Penulis berpendapat, memang bentuk percakapan tekstual tidak akan dapat menunjukkan kualitas-kualitas seperti apabila percakapan dilakukan secara langsung / tatap muka. Namun justru pada kekurangannya itulah terdapat segi yang boleh jadi memperkaya sisi aktualisasi diri

kemampuan bercakap-cakap para pembelajar / mahasiswa bahasa asing. Misalnya, bila percakapan dilakukan secara tatap muka, ada kecenderungan para pembelajar menghadapi hambatan pada atraksi yang sifatnya visual - non-verbal. Seseorang mungkin merasa mampu untuk berbicara, tapi karena grogi atau mungkin berpikir bahwa lawan bicaranya akan jauh lebih fasih berbicara, maka ia bisa mendadak tidak dapat berkata-kata. Pada konteks percakapan yang sifatnya tekstual, munculnya hal semacam itu akan menjadi minimal, meski bukan berarti akan tidak ada sama sekali. Yang dihadapi mereka yang terlibat pada interaksi percakapan sekedar tulisan saja. Aplikasi yang bisa digunakan untuk ini adalah Facebook, Twitter, dan Email dalam bentuk *mailing list*.

Untuk Facebook, seorang dosen tentu harus memiliki akun Facebook dan aktif menggunakannya. Demikian pula dengan mahasiswa peserta didiknya. Dosen dapat meng-*update* statusnya dengan sebuah *statement* dalam bahasa asing, lalu *statement* tersebut ditanggapi oleh para mahasiswa. Dengan cara yang sama, hal tersebut juga dapat dilakukan melalui Twitter, atau media sosial lainnya. Interaksi seperti ini memiliki dua ciri utama. Pertama, *asynchronous* (asinkron). Artinya, ada jeda waktu dari pengkomunikasian sebuah pesan (*statement*, tadi), hingga tanggapan untuk pesan tersebut muncul atau diterima. Ini karena lazimnya komunikais melalui *update* status (dan tanggapannya) pada Facebook tidak mengasumsikan semua orang yang terlibat benar-benar *online* pada saat yang bersamaan. Kedua, *open boundary*. Maksudnya percakapan yang akan terjadi sangat potensial untuk mengundang orang-orang lain (yang tidak terdaftar atau ikut serta dalam kelas) untuk ikut berpartisipasi. Yang terakhir bisa menjadi kekurangan karena mungkin akan menjadi distraksi yang bisa mengganggu, namun juga dapat menjadi kelebihan karena dapat memperluas interaksi. Dalam hal ini dosen dapat melakukan moderasi pada proses yang terjadi.

Sifat *asynchronous* relatif lebih tidak terasa bila yang digunakan adalah *chat clients*, seperti Yahoo Messenger atau MSN Messenger. Ini tentu dengan asumsi bahwa semua peserta yang terlibat berpartisipasi pada saat yang bersamaan. Ketika seseorang mengetikkan pesannya, maka dalam waktu yang relatif tidak terlalu lama apa yang diketikkan lawan bicara akan dapat muncul pada layar. Dalam konteks penggunaannya untuk percakapan dalam bahasa asing, dosen dapat melakukannya dengan membuka sebuah sesi *conference* (ini merujuk pada aplikasi Yahoo Messenger). Sebelumnya dapat ditentukan dulu topik apa yang akan dibicarakan dan waktu persisnya kapan sebuah sesi *conference* akan diadakan. Lalu ketika percakapan tekstual terjadi, dosen dapat menghitung jumlah respon yang muncul dari mahasiswa dan menilai kualitas dari respon tersebut. Perbedaannya penggunaan *chat clients* dengan Facebook / Twitter adalah, penggunaan aplikasi ini memungkinkan prosesnya berlangsung dalam *boundary* yang tertutup, dalam arti tidak ada orang lain yang tiba-tiba masuk dan terlibat pada percakapan yang sedang terjadi.

2. *Writing / Composition* (menulis)

Yang sangat populer di kalangan praktisi CALL (*Computer-Assisted Language Learning*) adalah apa yang disebut *digital storytelling*. Implementasinya bisa dengan bermacam cara, tapi

intinya adalah, mahasiswa diminta untuk membuat tulisan dalam bahasa yang dipelajari, lalu tulisan tersebut ditayangkan di Internet, dengan mekanisme sedemikian rupa sehingga dimungkinkan adanya saling memberikan tanggapan pada tulisan yang ditayangkan. Lebih jauh tentang *digital storytelling* dijelaskan oleh Gresswell (2011) sebagai berikut :

“An important aspect of learning a language as an adult is being able to develop a positive identity of yourself. This is true of all language learning whether it be inside or outside classrooms. Digital storytelling is a personalised classroom practice which puts the learners at the heart of their own language learning. The construction of identity is in the creation and sharing of the digital narrative, an empowering process that enables learners to speak from within.”

(Gresswell, 2011: <http://web2literacy.com/2011/07/09/what-is-digital-storytelling/>)

Frase *to speak from within* benar-benar ingin memberikan distingsi pada bagaimana proses seorang mahasiswa menuangkan gagasannya ke dalam bentuk tulisan. Pengertiannya adalah mahasiswa diminta untuk bercerita tentang pengalaman yang benar-benar berarti atau memiliki makna tertentu bagi dirinya, sehingga ketika ia menulis ia benar-benar **‘berbicara’ mewakili** dirinya secara eksistensial.

Secara teknis implementasi ini yang paling memungkinkan pada Internet adalah melalui blog. Barangkali akan segera terbayang kesulitan mewujudkannya. Namun penulis berpendapat, dengan semakin meluasnya penggunaan Internet, membuat blog kini menjadi sangat mudah. (sebagai catatan, ini menggarisbawahi betapa pentingnya pengenalan cara menggunakan Internet pada semester awal perkuliahan). Bila koneksi Internet lancar, penulis yakin sebuah blog bisa dibuat hanya dalam waktu 10 menit saja. Yang kemudian harus dilakukan setelah sebuah blog jadi barangkali adalah aspek kosmetisnya, seperti jenis huruf, warna, *theme*, foto pemilik blog, dan sebagainya. Namun demikian untuk keperluan *storytelling* ini aspek tersebut dapat dinomorduakan, mesti harus dikatakan penting juga. Maksudnya, seorang dosen harus lebih berfokus pada konten tulisan dan interaksi yang terjadi pada sebuah tulisan.

Bila semua mahasiswa telah membuat blog dan menulis cerita mereka dalam bahasa asing yang dipelajari, tulisan yang ada kemudian harus diusahakan untuk mendapatkan *peer comment*, tentu dalam bahasa asing yang sama. Artinya peserta didorong untuk memberikan komentar pada tulisan-tulisan yang dibuat oleh teman-temannya sendiri. Untuk ini, pada *online blogging platform* tertentu (seperti pada blogger, misalnya) terdapat fasilitas untuk *follow*, sehingga bila terdapat perubahan pada sebuah blog (ada *update* berupa tulisan baru, komentar, dan sebagainya), mereka yang mem-*follow* sebuah blog akan mendapat notifikasi. Cara lain juga dapat ditempuh, misalnya secara manual. Semua peserta memberitahukan alamat blog-nya kepada dosen, kemudian dosen mengumumkan alamat-alamat tersebut sehingga semua saling tahu, dan setelah itu dosen memerintahkan mereka untuk saling memberikan komentar.

Dengan adanya saling komentar pada sebuah tulisan, yang menjadi penilai dari sebuah tulisan bukan hanya dosen, tapi juga *peer* (dalam hal ini teman-teman mahasiswa). Karena Internet sifatnya terbuka, tentu saja yang memberikan komentar bisa saja bukan teman sekelas,

tapi potensial pula dari orang-orang lain. Misalnya bila keberadaan tulisan tersebut dibuat notifikasinya pada Facebook, sehingga teman-teman si penulis di Facebook dapat ikut memberikan komentar pula.

3. *Comprehension* (pemahaman)

Sebuah bentuk yang populer untuk mencapai tujuan dari terasahnya kemampuan memahami ekspresi dalam bahasa asing adalah *reading comprehension*, yang tentu saja materi yang dilibatkan wujudnya adalah teks tercetak. Dengan **komputer / Internet pengertian ‘teks’** diperluas tidak saja pada segala hal yang sifatnya tercetak. Teks juga dapat menunjuk materi yang sifatnya audio, audio visual, bahkan video. Bila mahasiswa sebagai peserta didik diberi kesempatan untuk mengasah kemampuan pemahamannya melalui materi-materi yang lebih dari sekedar teks tercetak, tentu kita dapat segera sepakat bahwa proses itu akan membantu memperkaya kemampuan mereka. Asumsinya tentu saja karena *reading comprehension* mengandalkan indera mata saja, tentu yang dituntut pada mahasiswa akan berbeda ketika materinya harus dicerna menggunakan indra telinga, bahkan indra mata dan telinga sekaligus.

Bila materi ajarnya tidak berbentuk teks tercetak, bukankah ada masalah dalam hal produksi bahan ajar ? Sejauh yang penulis lihat, ternyata Internet adalah sebuah *resource* yang luar biasa untuk ini. Ada tersedia begitu banyak sumber yang sifatnya gratis, mulai dari yang memang diarahkan untuk pembelajaran bahasa asing, hingga yang sifatnya umum. Sebagai contoh, sumber untuk audio (untuk bahasa Inggris) adalah :

- a. <http://www.esl-lab.com/>
Sebuah situs yang dibangun dan dipelihara oleh Randall Davis. Situs ini diberi nama **Randall’s ESL Cyber Listening Lab**, karena memang di dalamnya terdapat rekaman-rekaman percakapan yang dapat diunduh secara gratis untuk melatih pemahaman melalui aktifitas mendengarkan (*listening comprehension*).
- b. <http://www.englishlistening.com/>
Sebuah situs yang berfilosofi “**to learn English, listen a lot!**”. Isinya adalah materi-materi audio yang harus didengarkan secara *online* menggunakan aplikasi tambahan Quick Time (yang dapat diunduh langsung pada *browser* dan gratis). Penyajiannya dikelompokkan secara sistematis dan dapat dipilih mulai dari *International English, American English, Academic English*, yang dikelompokkan lagi ke dalam *new listener, regular listener*, dan *advanced listener*, bahkan dapat dipilih lagi berdasarkan topiknya.
- c. <http://www.elllo.org/>
Sebuah situs yang namanya merupakan akronim dari *English Listening Lesson Library Online*. Meskipun mengesankan hanya memfokuskan dirinya pada *listening*, pada kenyataannya situs ini juga berisi materi-materi yang dapat diunduh gratis berupa video, permainan, tugas, lagu, dan tentu saja *passage* dalam bahasa Inggris dalam berbagai tingkat kesulitan.

Sedangkan untuk video, ada banyak pula di Internet. Namun tanpa harus menyebutkan beberapa tempat lainnya, apakah dari Youtube akan masih dirasa kurang? Menurut statistik, selama tahun 2010 terdapat 13 juta jam video dan materi video baru yang diunggah untuk satu hari pada tahun tersebut baru akan selesai ditonton selama delapan tahun. Ada begitu banyak video. Ada begitu banyak pilihan bahan untuk dijadikan materi pembelajaran *video comprehension*.

4. *Translation* (Penerjemahan)

Sebuah aplikasi Internet berbasis web yang sangat populer dalam kaitannya dengan penerjemahan adalah Google Translate. Aplikasi ini mampu membantu proses penerjemahan dari dan ke 64 bahasa di dunia. Memang hasilnya kerap jauh dari akurat. Namun sekurangnya fasilitas ini dapat sangat mengurangi aktifitas seorang penerjemah membuka kamus dan dapat lebih terfokus pada aspek lain yang lebih esensial dari proses penerjemahan. Di samping itu, algoritma dari penerjemahan dari waktu ke waktu terus disempurnakan karena Google Translate menerima masukan koreksi dari seluruh dunia. Sebuah pertanyaan cepat dapat diajukan: apakah proses pembelajaran *Translation* masih harus dibawakan secara sama dengan hadirnya Google Translate?

Pertanyaan tersebut layak diajukan karena makna dari pemberian tugas pada mata kuliah ini akan menjadi sangat berbeda dalam hal prosesnya. Proses yang manual-konvensional akan mengharuskan mahasiswa membuka kamus, memahami makna sebuah kata, lalu mengartikannya sesuai dengan konteks frase, kalimat, dan teks-nya secara keseluruhan pada bahasa sasaran. Demikian pula sekaitan dengan unsur-unsur ekspresi lainnya pada sebuah teks tertulis yang sedang diterjemahkan. Dengan Google Translate, mahasiswa dapat melakukan *copy* pada teks yang akan diterjemahkan, lalu *paste* pada **Google Translate**, tekan tombol **'translate'** dan hasilnya dalam hitungan detik akan muncul. Kalaupun hasil tersebut tidak akurat, seorang mahasiswa dapat merujuk balik ke teks aslinya dan memperbaiki kesalahan yang ada. Bahkan bila materi terjemahannya dalam bentuk lembaran kertas, mahasiswa dapat memindai (*scan*) lembaran kertas tersebut, hasilnya yang berupa berkas gambar dapat dimasukkan ke dalam perangkat lunak OCR (*Optical Character Recognition*). Hasilnya adalah sebuah berkas yang *editable*, dan akan memungkinkan dilakukannya *copy paste* ke Google Translate.

Alih-alih menafikan keberadaan Google Translate (juga aplikasi lain sejenis, seperti perangkat lunak penerjemahan dari dan ke bahasa yang spesifik), penulis berpendapat justru adanya Google Translate harus diintegrasikan ke dalam pembelajaran *Translation*. Betapapun tidak sempurnanya hasil terjemahan, tetap harus diakui bahwa aplikasi tersebut memiliki nilai kegunaan praktis, sementara kekurangannya harus diakui dan justru menjadi tugas penerjemah untuk menyempurnakannya. Beberapa hal yang dapat dieksplorasi dalam kaitan ini misalnya :

- a. Strategi menerjemahkan menggunakan Google Translate
- b. Meningkatkan akurasi hasil terjemahan dengan *cross translation* pada bahasa sumber dan bahasa target

- c. Pelatihan koreksi kesalahan terjemahan dari Google Translate. Dapat dilakukan misalnya dengan meminta mahasiswa untuk menuliskan kalimat dalam bahasa sumber, kemudian kalimat tersebut diterjemahkan menggunakan Google Translate. Hasilnya dianalisis oleh mereka dan mereka berlatih memperbaiki kesalahan penerjemahan yang mungkin ada.
- d. Pemilihan kosa kata yang memfasilitasi akurasi hasil terjemahan pada email dan percakapan *online (chatting)*
- e. Penggunaan Google Translate untuk menerjemahkan beberapa jenis teks yang berbeda, jenis terjemahan yang berbeda, dan tujuan penerjemahan yang berbeda.
- f. Berlatih menerjemahkan sebuah kalimat secara manual, kemudian membandingkannya dengan hasil terjemahan Google Translate dan mengidentifikasi kesalahan gramatikal yang mungkin ada. Kalimat yang akan diterjemahkan harus dirancang sedemikian rupa yang akan dapat diterjemahkan oleh Google Translate secara akurat.

5. *Speech / Phonology* (Pengucapan)

Bagaimana seorang mahasiswa mampu melafalkan sebuah kata dan mengucapkan sebuah kalimat dengan baik dalam bahasa sasaran juga merupakan bagian dari proses pembelajaran bahasa asing. Ada saatnya ketika proses pembelajaran topik ini harus berjalan tatap muka dengan pendekatan *top-down* di kelas. Namun dengan hadirnya komputer / Internet, proses tersebut dapat dibantu dengan tidak saja adanya materi ajar yang berlimpah, namun juga memberi peluang pada mahasiswa untuk mempelajarinya secara mandiri.

Untuk kepentingan mata kuliah ini, sumber-sumber materi ajar yang dapat diidentifikasi di Internet kiranya sama dengan yang telah penulis sebutkan sebelumnya. Sejauh sebuah situs di Internet menyediakan berkas berupa audio atau video, maka situs tersebut potensial digunakan untuk kepentingan ini. Bahkan sebenarnya tanpa ada Internet pun dengan bantuan perangkat lunak untuk menjadikan komputer sebagai *voice recorder* dan *wave editor* saja sudah dimungkinkan adanya materi ajar yang cukup banyak. Misalnya seorang dosen dapat merekam tayangan televisi atau film, mengeditnya, dan menyajikannya sebagai materi yang disampaikan di kelas untuk dilatihkan.

Beberapa gagasan penulis mengenai ini lebih lanjut adalah :

a. *Repeated Playback*

Telepon selular yang kini telah banyak dimiliki mahasiswa hampir semuanya kini juga memiliki fitur *mp3 player*. Fitur tersebut dapat digunakan untuk apa yang penulis sebut sebagai *repeated playback*. Untuk melafalkan sebuah kata, frase, atau mengucapkan sebuah kalimat dengan intonasi yang tepat, kecepatan bicara tertentu, serta aspek parabahasa lainnya dengan baik, dosen dapat mengidentifikasi berkas-berkas rekaman yang relevan, kemudian menyediakannya dalam bentuk mp3. Berkas tersebut dapat di salin (*copy*) langsung ke *mp3 player* mahasiswa atau dapat pula diunggah di Internet, sehingga mahasiswa yang tidak memiliki *mp3 player* dapat

memainkanya di komputer masing-masing. Dosen kemudian meminta mahasiswa untuk menirukan isi rekaman tersebut dengan seakurat mungkin. Caranya adalah dengan mengulang-ulangnya berkali-kali. Ini diberikan secara bertahap mulai dari kata, frase, kalimat dengan tingkat kecepatan yang berbeda-beda. Hasilnya dapat dievaluasi di kelas secara langsung, atau mahasiswa dapat merekam sendiri hasil pengucapannya dan diserahkan kepada dosen untuk dievaluasi.

b. *Role Playing*

Bila pada *repeated playback* situasinya sangat individual, maka berikutnya harus diupayakan sebuah *setting* agar mahasiswa dapat mengaktualisasikan pencapaian dirinya dalam hal pengucapan bahasa asing pada konteks nyata percakapan. Untuk itu dapat dilakukan *role playing* dengan cara meniru dengan persis adegan percakapan dalam bahasa target. Mahasiswa dapat diberi kebebasan untuk ini misalnya dengan memilih berkas-berkas video yang ada pada Youtube, atau mereka dapat melakukan *cropping* salah satu adegan dalam filem favorit mereka. Mereka diminta untuk menirukan itu secara persis dan menampilkannya di depan kelas atau merekam hasilnya dan diserahkan pada dosen untuk dievaluasi. Untuk keperluan ini mahasiswa masih dapat menggunakan fitur *mp3 player* yang ada pada telepon selular mereka sejauh berkasnya berupa audio, namun bilapun berupa video, kini sudah banyak perangkat telepon selular yang dapat melakukan *video playback*.

Pada konferensi Internasional tentang CALL (*Computer-Assisted Language Learning*) yang penulis ikuti di Jakarta pada tahun 2008, Chan (2008) pada studinya tentang penggunaan *mp3 player* untuk membantu pembelajaran bahasa Jerman pada taraf pemula menemukan bahwa secara keseluruhan terdapat respon yang positif pada semua peserta didik. Alih-alih menggunakan istilah *mp3 player*, Chan menggunakan istilah *podcasting* karena istilah tersebut lebih digunakan sekaitan dengan populernya perangkat *mp3 player* buatan Apple, yaitu Ipod. Dalam kaitan tersebut ia mengatakan bahwa implementasinya sebaiknya memperhatikan :

“ **quantitative and qualitative data on students’ previous experience with podcasts and educational podcasts, their patterns of podcast use, their opinions of the podcasts’ usefulness, and their suggestions for future educational podcasts with hopes to develop a sound pedagogy of podcast usage.**”

(Chan, 2008 : <http://www.apacall.org/news/Newsletter12.pdf>)

6. Kesesuaian dengan PICCA & Kendala

Kelima mata kuliah beserta bagaimana komputer / Internet dapat memperkaya proses pembelajarannya di atas merupakan sampel dari apa yang mungkin dilakukan. Tentu saja dapat ada mata kuliah lainnya yang dapat diperkaya prosesnya dengan cara yang sama, dengan penyesuaian, kreatifitas, dan improvisasi dosen. Berikutnya harus dikemukakan apakah kelima sampel di atas dapat sesuai dengan Wawasan Pembelajaran Bahasa Asing Menggunakan TIK seperti yang diuraikan di awal tulisan ini, yaitu *productive, informative, collaborative, communicative, dan aggregative* ?

Pertama, apakah kelimanya memiliki sifat produktif ? Dua hal terkait dengan ini adalah tentang motivasi belajar dan audiens otentik. Dengan longgarnya batasan yang diberikan pada mahasiswa untuk memilih pengalaman sejatinya untuk diceritakan pada *storytelling*, misalnya, atau kebebasan untuk memilih adegan filem favorit mereka yang akan ditirukan adegan dan pengucapannya, dosen sebenarnya sekedar memberikan peluang bagi mahasiswa untuk mengekspresikan dirinya. Mahasiswa lah yang mengisi peluang tersebut dengan kebebasannya. Sedangkan berkenaan dengan audiens otentik, pada Facebook, Twitter, atau media sosial lainnya atau pada fitur komentar pada blog, seperti kita ketahui, dapat mengundang tanggapan dari audiens manapun juga. Dengan demikian tanggapan / komentar yang ada dapat bersifat apa adanya dan spontan.

Kedua, apakah dibalik modus penerapan komputer / Internet pada kelima sampel tersebut terdapat ciri informatif ? Seperti yang dikemukakan Chinnery, ini berkaitan dengan penggunaan *search engine*. Penulis berpendapat, tidak perlu diragukan lagi bahwa penggunaan *search engine* adalah sesuatu yang harus sudah diasumsikan di sini. Bagaimana mungkin mahasiswa dapat menggunakan kebebasannya untuk mencari, memilih, dan menentukan materi yang akan ditampilkannya kalau mereka tidak menggunakan *search engine* dengan sebaik-baiknya ? Ini menggarisbawahi kembali pentingnya kemampuan menggunakan Internet secara umum yang harus sudah diberikan pada mahasiswa pembelajar bahasa asing pada semester-semester awal.

Berikutnya, ketiga, apakah kolaboratif ? Dengan segera ini dapat penulis tunjuk keberadaannya pada penggunaan *conference chat* pada Yahoo Messenger. Bukankah bercakap-cakap secara tekstual dalam rangka mempraktikkan kemampuan berbahasa seperti itu bersifat kolaboratif ? Kemungkinan-kemungkinannya: kemampuan berekspresi satu peserta boleh jadi menular pada yang lain. Lalu, bercakap-cakap dapat diupayakan untuk menjadi diskusi yang harus berujung pada kesimpulan atau langkah-langkah yang kongkrit; hal yang jelas-jelas memerlukan kontribusi dari semua peserta. Selain itu, *role playing* yang gambarannya telah dijelaskan penulis di atas tentu saja mensyaratkan adanya kolaborasi dari mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan tersebut. Lainnya, *storytelling* juga dapat diwujudkan secara berkelompok.

Keempat, apakah ada sifat komunikatif ? Kiranya tidak perlu diuraikan lebih lanjut bahwa komunikasi tentu terjadi, secara eksplisit menggunakan aplikasi-aplikasi yang berbasiskan komputer / Internet, baik pada taraf pelatihan, proses aktualisasi diri menulis, maupun pada taraf presentasi dari apa yang dilatihkan atau disusun. Komunikasi juga dapat diidentifikasi akan terjadi antara mahasiswa dengan mahasiswa dan mahasiswa dengan dosen, baik untuk keperluan penjelasan, konfirmasi, atau detil lain yang terkait dengan penyelenggaraan sebuah mata kuliah. Karena teknologi komunikasi digunakan di sini, para peserta yang terlibat tidak perlu harus bertemu secara fisik, dapat dilakukan kapan saja, dan mengatasi kendala jarak.

Kelima, agregatif kah ? Tidak dapat dipungkiri lagi bahwa kelima sampel penerapan komputer / Internet pada proses pembelajaran bahasa asing di atas menuntut mahasiswa untuk

mampu mengolah berkas / konten multimedia. Untuk *storytelling*, misalnya, mahasiswa harus dapat melengkapi blognya dengan ilustrasi gambar. Dengan demikian ia harus tahu caranya menggunakan *image editor* untuk fungsi-fungsi pengeditan dasar gambar. Hal yang sama berlaku pula untuk berkas audio dan video yang mungkin juga akan ditampilkan pada blog tersebut. Pada *repeated playback*, bila mahasiswa merasa bahwa kalimat yang diucapkan terlalu cepat, ia dapat memanfaatkan fitur *time stretch* pada *wave editor*, sehingga kecepatan bicara si penutur dapat diperlambat sementara *pitch*-nya tetap seperti semula. Dengan begitu ia dapat mempelajarinya dengan perlahan-lahan, kemudian meningkat ke pengucapan yang lebih cepat. Lainnya lagi, *cropping* adegan pada berkas (*file*) video, misalnya, yang tentu menuntut mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak yang sesuai untuk itu, yang di Internet banyak tersedia secara cuma-cuma.

Bila memang telah masuk ke dalam kriteria PICCA, berikutnya, catatan juga harus diberikan pada potensi kendala. Kendala-kendala yang mungkin ada dapat berkisar pada :

- a. Keberadaan Koneksi Internet / Tingkat Kualitas Koneksi Internet yang Ada
Internet kini telah dipandang sebagai sebuah bagian dari infrastruktur sebuah perguruan tinggi yang harus ada. Kalau pun sebuah fasilitas Internet telah ada, masalahnya kemudian kerap berkenaan dengan kualitasnya. Tidak semua perguruan tinggi mampu mengadakan koneksi Internetnya dengan kecepatan yang memadai pada saat yang sama untuk semua warga kampusnya. Demikian pula dengan yang ada di STBA, di mana satu koneksi Internet dibagi-bagi ke dalam jaringan dan Wifi dengan pengguna yang cukup banyak. Observasi memang menunjukkan telah cukup banyak dan adanya kecenderungan peningkatan adanya mahasiswa yang memiliki koneksi Internet sendiri melalui modem yang portabel. Namun kiranya tidak akan tanpa risiko bila diasumsikan semua mahasiswa memiliki tingkat akses yang sama pada Internet.
- b. Tingkat kepemilikan perangkat
Meskipun survey yang dilakukan Puskom pada mahasiswa STBA menunjukkan bahwa tingkat kepemilikan perangkat yang terkait dengan komputer selalu meningkat setiap tahunnya, namun penulis berpendapat pada kenyataannya diperlukan perangkat-perangkat penunjang lainnya. Katakanlah bukan hanya tiga yang mendasar itu, yaitu sebuah perangkat komputer, koneksi Internet, atau telepon selular, namun juga agar dapat optimal dan berkembang, diperlukan *scanner*, kamera digital, kamera video, *web cam*, dan sebagainya. Untuk memastikan bahwa semua mahasiswa dapat berpartisipasi, sebaiknya memang ada upaya untuk memastikan kepemilikannya dengan cara yang selegan mungkin sehingga tidak memiliki bias persepsi yang negatif.
- c. Tingkat multiliterasi yang berbeda pada penanganan berkas multimedia
Meskipun tren penggunaan komputer / Internet meningkat, tidak semua orang dapat diasumsikan semua pihak memiliki tingkat multiliterasi dalam hal produktifitas

penggunannya. Ini tidak hanya menunjuk pada mahasiswa, tapi juga dosen sebagai instruktur / pengajar.

7. Penutup

Kondisi yang sempurna bagi implementasi *Computer-Assisted Language Learning* barangkali hanya bisa ada kalau kampus menyediakan segala prasarana dan sarana yang dibutuhkan secara lengkap; hal yang cukup sulit mengingat sebuah perguruan tinggi swasta seperti STBA juga memiliki prioritas-prioritas lain yang harus diupayakan perwujudannya. Sama halnya, dari sisi sumber daya manusia yang terlibat, kondisi yang ideal barangkali harus menunggu waktu hasil proses-proses pembelajaran tambahan yang meningkatkan multiliterasi semua pihak yang terkait. Namun, apakah di atas ketidaksempurnaan dan ketidakidealan itu upaya yang jelas-jelas akan meningkatkan kualitas hasil belajar secara nyata sama sekali tidak akan ditempuh, walaupun kecil, walaupun sedikit ? Sejauh mana telah disadari bahwa sebenarnya proses-proses pembelajaran yang telah berjalan sekarang dapat dikontekstualisasikan pada penggunaan komputer / Internet ?

Daftar Pustaka

Chinnery, George M. 2008. *Biting the Hand that Feeds Me: The Case for e-Language Learning and Teaching*. Calico Journal. hal 471 – 481

Chan, Wai Meng. 2008. *Harnessing Mobile Technologies for Foreign Language Learning: The Example of Podcasting*. Abstrak pada Newsletter APACALL 2008.

Internet :

Detik.com. 2008. Online [18-08-2011]. *Seberapa Penting Indonesia bagi Google*.

Dapat diakses di :

<http://www.detikinet.com/read/2011/03/16/153257/1593261/398/seberapa-penting-indonesia-bagi-google/?i991103105>
<http://www.detikinet.com/read/2011/03/16/153257/1593261/398/seberapa-penting-indonesia-bagi-google/?i991103105>

Gresswell. 2011. Online [09-08-2011] *What is Digital Storytelling*.

Dapat diakses di :

<http://web2literacy.com/2011/07/09/what-is-digital-storytelling/>

*) Penulis :

Penulis adalah Kepala Pusat Komputer (Puskom) dan staf pengajar di STBA Yapari-ABA Bandung untuk mata kuliah Pengetahuan / Keterampilan Komunikasi dan Komputer Terapan. Penulis dapat dihubungi melalui t@tomita.web.id