

PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS WEB

Muhammad Said
STAI Syekh Maulana Qori Bangko
m.thontawi@gmail.com

Abstrak

Dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu pesat, maka saat ini sudah memungkinkan penerapan proses belajar jarak jauh dengan menggunakan internet untuk menghubungkan mahasiswa dan dosen, melihat jadwal kuliah, mengirimkan berkas tugas perkuliahan, melihat nilai, konsultasi, dan bahkan melakukan diskusi. Melalui media pembelajaran berbasis web materi pembelajaran dapat diakses kapan saja dan dari mana saja, di samping itu materi juga dapat diperkaya dengan berbagai sumber belajar termasuk multimedia.

Media pembelajaran berbasis web dapat dikembangkan dari yang sangat sederhana sampai yang kompleks. Sebagian media pembelajaran berbasis web hanya dibangun untuk menampilkan kumpulan materi, sementara forum diskusi atau tanya jawab dilakukan melalui e-mail atau *mailing list (milist)*. Implementasi dengan cara tersebut terhitung sebagai media pembelajaran berbasis web yang paling sederhana. *E-learning* merupakan suatu metode pembelajaran jarak jauh yang menggunakan fasilitas *local area network (LAN)* / internet dengan *website* sebagai media komunikasinya.

Pembelajaran Bahasa Inggris di Indonesia telah diterapkan di seluruh sekolah pada jenjang sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, bahkan pada level tersebut Bahasa Inggris menjadi salah satu mata pelajaran yang di ujikan secara nasional. Sedangkan pada level sekolah dasar bahasa inggris hanya menjadi mata pelajaran yang bersifat muatan local atau pelajaran tambahan. Lain halnya pada perguruan tinggi, posisi bahasa inggris menjadi lebih kompleks dan penting bagi setiap mahasiswa, dan merupakan mata kuliah wajib yang harus di ambil oleh seluruh mahasiswa pada jurusan dan program studi apapun. Oleh karena itu bahasa inggris menjadi bahasa penting yang harus dikuasai oleh setiap mahasiswa.

Kata Kunci : Pembelajaran Bahasa Inggris, Web

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman, pemanfaatan internet untuk berbagai kepentingan di Indonesia terus berkembang. Perkembangan teknologi informasi dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan dilaksanakan dengan cepat, tepat, dan akurat, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan produktivitas. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini memunculkan berbagai jenis kegiatan berbasis pada teknologi ini, termasuk dalam bidang pendidikan.

Sistem instruksional di desain dengan tujuan utama untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Secara operasional, sistem instruksional memerlukan

teori-teori belajar yang sebagai dasar pijakan aplikasi dan kemungkinan pengembangan sistem. Begitu juga dengan sistem instruksional media *Online Learning*, sebagai media penyampaian, harus disadari bahwa *Online Learning* bukanlah faktor tunggal yang menentukan kualitas pembelajaran.

Bahasa Inggris merupakan salah satu bahasa resmi di Dunia yang digunakan dalam berkomunikasi antar negara. Dalam perkembangan teknologi saat ini, Bahasa Inggris merupakan suatu hal yang wajib kita kuasai khususnya didalam dunia bisnis, berkenaan dengan perdagangan bebas yang sedang dan akan kita hadapi nantinya. Tidak dapat kita pungkiri bahwa Bahasa Inggris merupakan bahasa yang sangat penting yang harus kita pelajari sebagai modal dalam berkomunikasi di dalam pergaulan Internasional, tetapi dalam kondisi real di lapangan kita jarang sekali menemui mahasiswa yang mampu menggunakan bahasa inggris baik secara pasif maupun aktif.

B. Definisi dan Komponen *E-Learning*

Istilah *e-learning* mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi *e-learning* dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang cukup dapat diterima banyak pihak misalnya dari Darin E. Hartley yang menyatakan: *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, Intranet atau media jaringan komputer lain. LearnFrame.Com dalam Glossary of *eLearning Terms* menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa: *e-Learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media.

1. Konstruktivisme dalam Pembelajaran

Jean Piaget adalah psikolog pertama yang menggunakan filsafat konstruktivisme, sedangkan teori pengetahuannya dikenal dengan teori adaptasi kognitif. Proses tersebut meliputi: (1) Skema/skemata merupakan struktur kognitif yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. (2) Asimilasi adalah proses kognitif perubahan skema yang tetap mempertahankan konsep awalnya, hanya menambah atau merinci. (3) Akomodasi adalah proses pembentukan skema atau karena konsep awal sudah tidak cocok lagi. (4) Equilibrasi adalah keseimbangan antara asimilasi dan akomodasi sehingga seseorang dapat menyatukan pengalaman luar dengan struktur dalamnya (skemata). Proses perkembangan intelek seseorang berjalan dari disequilibrium menuju equilibrium melalui asimilasi dan akomodasi. Prinsip-prinsip konstruktivisme telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Prinsip-prinsip yang sering diambil dari

konstruktivisme antara lain: (1) Pengetahuan dibangun oleh siswa secara aktif (2) tekanan proses belajar mengajar terletak pada siswa (3) mengajar adalah membantu siswa belajar (4) tekanan dalam proses belajar lebih pada proses dan bukan pada hasil belajar (5) kurikulum menekankan pada partisipasi siswa (6) guru adalah fasilitator.

Dari uraian di atas, ada satu prinsip yang penting dalam psikologi pendidikan, yaitu bahwa siswalah yang dengan sadar menentukan dan menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar, tetapi dalam hal ini guru juga harus ikut berperan aktif di dalamnya.

2. Implikasi teori-teori Pembelajaran Dalam Perancangan *E-learning*

Pandangan teori-teori belajar menimbulkan implikasi terhadap pembelajaran dan desain materi pelajaran *online learning*. Pandangan yang berbeda memunculkan implikasi yang berbeda. Teori konstruktivistik memandang peserta didik sebagai pusat dalam pembelajaran yang aktif. Pengajar hanya merupakan fasilitator. Peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuannya, mengkontekstualisasi informasi, menginterpretasi pengetahuan yang diperoleh dari luar. Implikasi teori konstruktivistik pada pembelajaran *online* antara lain; (1) Menjadikan belajar sebagai suatu proses aktif (2) Memfasilitasi pebelajar untuk mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (3) Pembelajaran bersifat kolaboratif dan kooperatif, memungkinkan peserta didik memanfaatkan keterampilan kognitifnya (4) Memungkinkan peserta didik menentukan sendiri tujuan belajarnya (5) Memungkinkan peserta didik merefleksi dan menginternalisasi informasi (6) Belajar harus menjadi sesuatu yang bermakna (7) Belajar harus interaktif, adanya proses transformasi yang di dalamnya peserta didik berinteraksi dengan isi materi, peserta didik lain dan pengajar.

3. Pengertian Analisis dan Perancangan Sistem

Analisis sistem didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Langkah langkah dalam analisis sistem adalah sebagai berikut :

- a. Analisis Pendahuluan
- b. Penyusunan Usulan Pelaksanaan Sistem
- c. Pelaksanaan Analisis Sistem
- d. Penyusunan Laporan Hasil Analisis Sistem

4. Internet

Internet merupakan jaringan informasi terluas saat ini. Melalui internet dapat diakses informasi secara cepat, akurat dan tidak dibatasi jarak. Pengguna internet dapat mengetahui kejadian di suatu tempat dan pada waktu yang sama meskipun tidak berada di tempat tersebut. Simarmata (2009) mengemukakan bahwa internet merupakan kumpulan dari jutaan komputer. Penggunaan internet memungkinkan kita memperoleh informasi dari kumpulan komputer tersebut dengan syarat pemilik komputer memberikan izin akses. Internet adalah jaringan komputer yang saling terhubung ke seluruh dunia tanpa mengenal batas teritorial, hukum dan budaya.

“Internet adalah jaringan informasi komputer mancanegara yang berkembang sangat pesat dan pada saat ini dapat dikatakan sebagai jaringan informasi terbesar di dunia, sehingga sudah seharusnya para profesional mengenal manfaat apa yang dapat diperoleh melalui jaringan ini.” (Sanjaya, 1995). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan internet sangat berperan dalam sistem informasi dan komunikasi saat ini. Internet memberikan kesempatan untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tidak terbatas. Perkembangan teknologi internet akan berdampak pada semua bidang termasuk bidang pendidikan.

Berbagai aplikasi internet dapat digunakan sebagai layanan informasi, apalagi dengan bermunculannya situs-situs baru yang memberikan peluang kepada setiap orang untuk memanfaatkan aplikasi dari internet untuk dunia kerja, dunia usaha dan pribadi. Aplikasi paling populer yang digunakan dalam internet adalah *World Wide Web* yang lebih dikenal dengan *www* atau *web*. Simarmata (2009) mengatakan *web* merupakan sebuah sistem informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam *server web* internet. Dengan demikian, *web* adalah bagian dari internet.

5. Website

Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (www)* di Internet. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language (HTML)*, yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari *website-website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Halaman-halaman dari website bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman

tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan. Hartanto dan Purbo dalam Fadli (2009) menjelaskan bahwa hal yang perlu diperhatikan sebelum seseorang memilih website sebagai media pembelajaran, antara lain: (1) Analisis kebutuhan (*need analysis*) untuk melihat kelayakan baik secara teknis, ekonomis dan sosial, (2) Rancangan instruksional yang berisi tentang materi, bahan ajar/kurikulum, (3) Evaluasi yang dilaksanakan sebelum program dimulai, (4) ketersediaan jaringan internet, listrik, telpon, dan lainnya untuk mengakses website, (5) Ketersediaan *software* (6) Masalah dampak terhadap kurikulum yang ada, dan (7) Masalah *skill* dan *knowledge*. Berdasarkan hal tersebut pemilihan media website perlu ditelaah terlebih dahulu sesuai dengan sarana, prasarana dan faktor-faktor pendukung lainnya.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subkripsi agar bisa mengakses situs tersebut.

C. Pembelajaran Berbasis Web

Pembelajaran berbasis *web* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputer dan internet, biasanya disebut *e-learning* (*electronic Learning*) atau pembelajaran multimedia. Secara umum pembelajaran berbasis web ini akan menciptakan proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Selain itu jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Isjoni (2005) mengemukakan pembelajaran menggunakan internet memiliki sifat interaktif, sebagai media masa dan interpersonal, dan gudang informasi.

Lebih lanjut, Udin Saefudin Su'ud (2008) menjelaskan internet mempunyai karakteristik sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Karakteristiknya antara lain: (1) media interpersonal dan media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi *one-to-one* maupun *one-to-many*, (2) bersifat interaktif, (3) memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron maupun tertunda, sehingga terselenggaranya ketiga jenis komunikasi yang merupakan syarat sebuah pembelajaran. Disisi lain, Kemp & Dayton (dalam Fadli, 2009) menyatakan bahwa media pembelajaran mempunyai manfaat, antara lain: (1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap siswa yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama, (2) Pengajaran bisa lebih menarik, (3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat, (5)

Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

Lebih lanjut, Nasution (2005) menjelaskan bahwa manfaat media CAI (Computer Assisted Instruction) yang selanjutnya berkembang menjadi *web* sebagai media pembelajaran adalah: membantu siswa dan guru dalam pembelajaran yang sangat cocok untuk latihan dan *remedialteaching*, memberikan informasi secara lengkap dan cepat, fleksibel dalam pembelajaran dan dapat diatur sesuai yang diharapkan, dan dapat menampilkan penilaian secara cepat. Ada 3 bentuk sistem pembelajaran melalui internet, seperti yang dijelaskan Nurhakim (4: 2007), diantaranya:

1. *Web Courses*, ialah penggunaan internet untuk pembelajaran, dimana seluruh bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dan ujian sepenuhnya dilakukan melalui internet. Peserta didik dan pengajar sepenuhnya terpisah, namun hubungan atau komunikasi antara peserta didik dan pengajar dapat dilakukan setiap saat.
2. *Web Centric Courses*, dimana sebagian bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan dilakukan melalui internet, sedangkan ujian dan sebagian konsultasi, diskusi dan latihan dilakukan secara tatap muka.
3. *Web Enhanced Courses*, yaitu pemanfaatan internet dalam pendidikan untuk menunjang kualitas kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada bentuk ini persentase pembelajaran melalui internet lebih sedikit dibandingkan kegiatan tatap muka, karena penggunaan internet hanya untuk mendukung kegiatan pembelajaran secara tatap muka.

Ada 3 (tiga) fungsi pembelajaran elektronik dalam kegiatan pembelajaran di kelas yaitu sebagai suplemen yang sifatnya pilihan/opsional, sebagai pelengkap (komplemen), atau sebagai pengganti (substitusi). (Siahaan dalam Puranti, 2002).

Pada pembelajaran elektronik yang berfungsi sebagai suplemen (tambahan), peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Meskipun sifatnya pilihan, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

Pada pembelajaran elektronik yang berfungsi sebagai komplemen (pelengkap), materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di kelas. Sebagai komplemen berarti materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk menjadi materi *reinforcement* (pengayaan) atau remedial bagi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran konvensional. Dikatakan berfungsi sebagai pengganti bertujuan sebagai alternatif model kegiatan pembelajaran kepada siswa. Tujuannya agar

para siswa dapat secara fleksibel mengelola kegiatan pembelajarannya sesuai dengan waktu dan aktivitas lain sehari-hari.

Terkait dengan fungsi pembelajaran elektronik tersebut, ada 3 alternatif model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih siswa, yaitu: (1) sepenuhnya secara tatap muka (konvensional), (2) sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, atau bahkan (3) sepenuhnya melalui internet.

D. Penutup

Pembelajaran Bahasa Inggris berbasis web adalah aplikasi yang bertujuan memudahkan mahasiswa dalam mempelajari Bahasa Inggris secara praktis dan lebih efisien. Mekanisme pembelajaran ini sangat sederhana yaitu, berupa program pembelajaran secara online yang memisahkan pembelajaran kepada tiga tahapan pembelajaran. Adapun tiga tahapan tersebut mengkategorikan tingkat kemahiran mahasiswa dalam berbahasa Inggris. Tiga tingkatan itu adalah Tingkatan dasar (*Elementary*), Tingkatan menengah (*Intermediate*), Tingkatan Mahir (*Advance*)

Aplikasi yang digunakan baik itu yang berbasis web, multimedia atau pun desktop haruslah memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

1. Sederhana : Aplikasi yang digunakan haruslah sederhana, mudah untuk dimengerti dan tidak memberikan unsur kebingungan bagi pengguna (*user*).
2. Mudah Digunakan : Aplikasi yang akan kita buat nantinya haruslah memiliki kemudahan dalam penggunaannya (*user friendly*). Suatu aplikasi yang baik yaitu aplikasi yang memberikan kemudahan bagi penggunanya.
3. Murah : Aplikasi yang dibangun haruslah terjangkau dengan pengguna aplikasi itu sendiri.
4. Berorientasi Pada Kepentingan User : Aplikasi yang dibangun harus sesuai dengan keinginan pengguna. Kemampuan aplikasi haruslah beracuan kepada fungsi dari aplikasi tersebut.

Agar kelangsungan sistem lebih baik dimasa yang akan datang, perlunya dilakukan pendekatan, pemeliharaan (*maintenance*) dan pengembangan terhadap sistem.

Daftar Pustaka

Darin E. Hartley, *Selling e-Learning*, American Society for Training and Development, 2001

Hakim, Lukmanul 2011, *Bikin Website Super Keren Dengan PHP & jQuery*, Lokomedia, Yogyakarta.

Kadir, Abdul 2010, *Membuat Aplikasi Laporan Menggunakan PHP*, Andi Offset, Yogyakarta.

Nugroho, Adi 2005, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung.

Siahaan, Sudirman. 2002. E-Learning (Pembelajaran Elektronik) sebagai Salah Satu Alternatif Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*,(Online), Jurnal 42

Turino dkk, *Sistem eLearning Berbasis web*, Jurnal TeknodikNo. 21/XI/TEKNODIK/AGUSTUS/2007, Oktober 2009