

**MENINGKATKAN KEMANDIRIAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA MELALUI PEMBELAJARAN BERBASIS KOMPUTER
COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL)**

Oleh: Ella Wulandari *)

Abstract

In addition to that, learner's autonomy indicated by learner's ability in collaborating with peers independently brings significant effect on maximizing the zone of proximal development of the learner's. The zone of proximal development is at its best when learner is able to acquire language input which is a step beyond his present language competence. Despite those two huge benefits of developing learner's autonomy, teacher's centredness has still, unfortunately, been dominating the teaching and learning practices in Indonesian schools. One of the effective attempts to reduce teacher's centredness and build learner's and teacher's autonomy is Computer Assisted Language Learning (CALL). By considering the principles in building learner's autonomy and the characteristics of CALL, this paper is aimed at highlighting the significant correlation between learner's autonomy and CALL and the possibilities or criteria in combining the two so as to create an effective language teaching in classroom.

Keywords: learner's autonomy, zone of proximal development, CALL

PENDAHULUAN

Konsep pembelajaran otonom telah sering kali didengungkan dalam praktek pembelajaran dalam semua bidang. Pembelajaran yang otonom dipandang lebih memihak pada pembelajar atau peserta didik dan memaksimalkan daya pikir serta kemampuan peserta didik untuk mau dan mampu menghadapi tantangan-tantangan kemajuan jaman khususnya tantangan yang ditemui dalam proses pembelajaran itu sendiri. Pendidik (guru atau dosen) diharapkan tidak hanya mengandalkan buku teks dan proses belajar kelas diharapkan tidak hanya terbatas pada ruang kelas. Di tingkat sekolah, otonomi mendapat angin segar seiring dengan diberlakukannya KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006 yang memberikan otonomi kepada guru dan sekolah untuk menyusun kurikulum lokal yang sesuai dengan karakteristik, latar belakang, dan minat siswa serta mendukung visi dan misi sekolah atau daerah.

*) Dosen Bahasa Inggris FBS UNY

Namun, pemberlakuan KTSP sejatinya tidak hanya berhenti pada upaya meningkatkan kemandirian guru saja melainkan juga diharapkan dapat meningkatkan kemandirian siswa atau pembelajar. Penafiorida (2002: 346 dalam L.A.F dan Husada, 2006) menyebutkan bahwa kemandirian siswa (dalam mengenali dan menilai kebutuhan mereka sendiri, serta memilih dan menerapkan strategi atau gaya belajar yang tepat bagi dirinya sendiri) membantu siswa dalam melakukan proses belajar yang lebih efektif yang tentunya mengarah pada pencapaian tujuan dan kompetensi belajar yang diharapkan. Hal ini dibuktikan oleh beberapa penelitian yang menunjukkan adanya korelasi positif antara otonomi siswa dengan profisiensi bahasa yang dimilikinya (Dam & Legenhausen, 1996; Dickinson, 1995, dalam Benson, 2003:293). Selain itu, otonomi siswa yang terbangun dengan baik memberikan keuntungan personal dan sosial, dimana secara personal, siswa mendapat kesempatan untuk mempelajari bahasa dengan cara yang lebih relevan dengan dunia keseharian yang dialaminya (self-directed learning), dan dimana secara sosial, siswa lebih berkesempatan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan teman sebayanya atau sekelasnya.

Terkait dengan keuntungan sosial yang diberikan oleh tingkat kemandirian siswa yang terbangun baik, Lev Vigotski dengan prinsip zone of proximal developmentnya menegaskan bahwa kemandirian siswa mengarah pada terbentuknya proses belajar kolaboratif dan kooperatif (cooperative and collaborative learning). Menurut Williams & Burden (1997), zone of proximal development merupakan sebuah konsep yang mengacu pada kemampuan pembelajar untuk mempelajari pengetahuan atau kemampuan yang berada satu tingkat di atas kemampuan pembelajar saat itu. Definisi ini sejalan dengan hipotesis input (input hypothesis) dalam pembelajaran bahasa yang dicetuskan oleh Krashen dan Terrell (1983:32) sebagai berikut:

'that we acquire (not learn) language by understanding input that is little beyond our current level of (acquired) competence.'

Hipotesis di atas diterjemahkan ke dalam formula input yang dapat dipahami siswa (*comprehensible input*) sebagai berikut: $i + I$, dimana i adalah kemampuan atau kompetensi pembelajar saat ini, dan I adalah input bahasa yang berada satu

tingkat di atas kemampuan atau kompetensi pembelajar saat ini. Dengan kata lain, agar siswa dapat meningkatkan kompetensi yang dimilikinya saat ini, siswa harus diberikan input yang setingkat lebih sulit dari kompetensi yang dikuasainya saat ini, dengan memaksimalkan kesempatan untuk berinteraksi secara kolaboratif dengan teman sekelas atau sebayanya.

Dalam kaitannya dengan kemandirian pembelajar (*learner's autonomy*), Williams & Burden lebih lanjut menambahkan bahwa *zone of proximal development* siswa dapat dimanfaatkan maksimal bila siswa berinteraksi, berkolaborasi dan berkooperasi dengan siswa yang memiliki tingkat kemampuan di atasnya. Dengan kata lain, kemandirian pembelajar jangan diartikan sebagai siswa belajar sendiri, tanpa bantuan orang lain baik teman sebaya maupun guru. Sebaliknya, kemandirian siswa terbantu manakala terjadi interaksi sosial dengan siswa lainnya secara kolaboratif dan kooperatif. Kemandirian siswa nampak pada saat siswa menerapkan prinsip kolaborasi ini sebagai salah satu strateginya untuk meningkatkan kemampuan atau kompetensi yang dimilikinya saat ini.

Sayangnya, proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa di Indonesia masih terperangkap dalam kerangka *teacher's centred* dimana guru mendominasi, mengontrol dan menentukan bagaimana siswa belajar. Guru masih berperan sebagai satu-satunya sumber belajar. Terlebih saat guru menggunakan satu buku teks tertentu, tidak hanya kemandirian siswa yang terampas tetapi juga kemandirian guru itu sendiri dalam menentukan bagaimana ia akan melakukan proses belajar mengajar di kelasnya sendiri. Fenomena ini menyebabkan proses pembelajaran bahasa terpenjara dalam konteks guru dan siswa saja, tanpa menyentuh dunia nyata atau dunia di luar kelas dimana pada dunia nyata adalah siswa akan menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang diperolehnya di ruang kelas, dan tanpa menjadikan pembelajaran di kelas kontekstual. lebih dari itu, kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi dengan siswa lain tidak hanya membatasi pengoptimalisasian *zone of proximal development* siswa, tetapi juga mematikan daya kemandirian siswa.

Kecenderungan guru mendominasi proses pembelajaran atau *teacher-centered* dapat diminimalisir dengan berbagai cara, salah satunya adalah dengan

menerapkan pembelajaran berbasis komputer atau computer assisted (language) learning. Dalam pembelajaran bahasa, keberadaan computer tidak lalu menggantikan peran guru tetapi justru membantu guru untuk lebih menciptakan kemandirian siswa. Dalam era teknologi informasi dewasa ini, kemandirian siswa untuk belajar dan mengeksplorasi diri merupakan kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif. Keberadaan komputer sebagai salah satu produk teknologi masa kini memberi peluang yang tak ternilai harganya sebagai sumber dan media pembelajaran. Dalam hal ini, model pembelajaran CALL (computer assisted language learning) menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran kontekstual (contextual language teaching) yang melatih kemandirian siswa dalam bahasa Inggris. Strategi dan media pembelajaran berbasis CALL dipandang sebagai sebuah terobosan dalam membentuk siswa yang otonom selain keuntungan lainnya seperti sebagai penyedia sumber belajar yang otentik. Terkait dengan hal tersebut di atas, artikel ini ditujukan untuk mengupas bagaimana proses pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa berbasis computer atau computer assisted language learning dapat membangun kemandirian siswa (learner's autonomy).

Kemandirian Siswa (*Learner's autonom*)

Mynard dan Sorflaten (2002) menjelaskan bahwa otonomi dalam pembelajaran bahasa merupakan sebuah konsep dimana siswa atau pembelajar terlibat dalam proses belajar yang mereka lalui. Dengan memandang otonomi sebagai sebuah proses, Penailorida (2002:346) menefinisikan otonomi sebagai sebuah proses yang membuat pembelajar mampu mengenali dan menilai kebutuhannya sendiri, memilih dan mengimplementasikan gaya dan strategi belajar yang sesuai untuk dirinya sendiri yang bermuara pada satu tujuan yakni manajemen belajar yang lebih efektif. Sementara itu, Benson (2003:290) memaknai otonomi sebagai kapasitas seseorang untuk mengontrol proses belajarnya sendiri. Definisi Benson mengimplikasikan prinsip *self-directed learning* yang pada awal kemunculan pergerakan *learner's autonomy* diasosiasikan dengan siswa belajar secara mandiri di luar kelas dengan

memanfaatkan sumber belajar yang tersedia yang melatih pemahaman dan kemampuannya dalam bahasa target, seperti melalui menonton video, mendengarkan musik, mengakses internet yang kesemuanya dilakukan dalam bahasa target, dan mengikuti kecepatan belajar dan kebutuhan siswa itu sendiri. Namun, prinsip *self-directed learning* dewasa ini telah berkembang dimana siswa tidak hanya belajar mandiri di luar kelas, namun juga, secara mandiri, menentukan apakah hal-hal yang dipilihnya untuk dipelajari di ruang kelas telah memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Dengan kata lain, pembelajar yang mandiri diharapkan mampu menentukan apa yang akan dipelajarinya dan bagaimana ia akan mempelajari materi tersebut dengan cara-cara yang menurutnya relevan dan kontekstual dengan dunianya, namun tetap memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku di sekolahnya.

Beberapa prinsip yang dapat diterapkan oleh guru untuk mendukung terwujudnya kemandirian siswa dalam proses pembelajaran di ruang kelas adalah sebagai berikut:

1. Terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa

Dalam pembelajaran yang *teacher-centered*, gurulah yang berperan besar dan aktif dalam merencanakan konten pembelajaran, menentukan metode pembelajaran dan presentasi, mengorganisir kegiatan-kegiatan yang terjadi di kelas, dan menjadi satu-satunya evaluator proses pembelajaran siswa melalui serangkaian tes maupun teknik evaluasi lainnya. Dalam mengupayakan kemandirian siswa, hal-hal di atas harus dihindari, meski bukan berarti guru tidak melakukan persiapan apapun dan menyerahkan sepenuhnya kepada siswa. Sebaliknya, guru seyogyanya lebih melibatkan siswa secara aktif dalam mempersiapkan proses pembelajaran di atas.

2. Menyediakan pilihan-pilihan belajar dan sumber belajar yang luas

Agar kemandirian siswa terasah, guru jangan berperan sebagai satu-satunya sumber belajar di kelas. Guru sebaiknya memperkenalkan siswa dengan berbagai sumber belajar yang ada, baik buku, internet, maupun sumber lainnya. Walaupun guru ingin menggunakan sebuah buku teks di dalam kelas, berikanlah kesempatan kepada siswa untuk memilih bagaimana materi dalam

kelas tersebut ingin dipresentasikan. Misalnya, biarkan siswa memilih apakah siswa lebih memilih untuk mendengarkan penjelasan guru terlebih dahulu lalu berlatih soal, atau siswa ingin mengambil kesimpulan sendiri melalui contoh-contoh yang disediakan guru dan menemukan pemahamannya sendiri.

3. Menciptakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan membuat pilihan sendiri atas proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa

Seringkali pengorganisasian aktivitas pembelajaran di kelas dan ruang kelas menghambat munculnya kemandirian siswa itu sendiri. Siswa yang duduk menghadap ke arah guru layaknya sebuah seminar sering kali merasa guru adalah satu-satunya dominasi di ruang kelas tersebut, sehingga keberanian siswa untuk berinisiatif menjadi tidak muncul. Terlebih aktivitas pembelajaran yang dilakukan cenderung secara individu juga dapat menghambat munculnya inisiatif siswa untuk membuat pilihan dan mengambil keputusan sendiri atas proses pembelajaran yang dilakukannya di ruang kelas. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok biasanya cenderung menstimulasi siswa untuk bertukar pikiran dan menemukan keberanian untuk mengambil keputusan dan membuat pilihannya sendiri.

4. Memberikan dukungan

Yang dimaksud dengan memberikan dukungan disini adalah bahwa dalam memberikan pilihan-pilihan kepada siswa, guru sebaiknya juga memberikan penjelasan atau alasan di balik pilihan-pilihan tersebut. Misalnya, bila guru mempersilahkan siswa untuk memilih apakah siswa ingin mendapat penjelasan tentang suatu pola grammar tertentu atau melakukan latihan soal tentang pola grammar tersebut, guru sebelumnya harus menjelaskan apa kelebihan dan kerugian melakukan yang pertama dibanding yang kedua, dan sebaliknya. Dengan begitu, siswa akan merasa mendapat dukungan dari guru akan pilihan atau keputusan yang dibuatnya. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya, dalam membangun kemandirian siswa, guru seyogyanya mengurangi perannya yang mengontrol atau mengarahkan, dan lebih berperan sebagai konselor atau fasilitator.

5. Memotivasi siswa untuk melakukan refleksi

Seringkali guru berpandangan bahwa menentukan segala sesuatu yang akan terjadi di dalam kelas oleh guru seorang diri akan lebih efisien dibanding memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukannya, mengingat siswa sangat mungkin tidak memahami konsekuensi atas pilihan yang diambilnya. Namun, dalam upaya membangun kemandirian siswa, pandangan di atas tidak dapat dibenarkan. Mengingat kesalahan dalam proses belajar merupakan pembelajaran itu sendiri, guru seyogyanya tidak menganggap konsekuensi negatif atas pilihan siswa sebagai sebuah kesalahan semata-mata. Lebih jauh, guru seharusnya mendorong siswa untuk melakukan refleksi atas pilihan yang telah dibuatnya. Kembali ke contoh dimana siswa diberikan pilihan untuk mendengar penjelasan guru tentang pelajaran grammar tertentu atau mengerjakan latihan soal grammar terlebih dahulu, segera setelah siswa melakukan aktifitas yang dipilihnya, guru mendorong siswa untuk melakukan refleksi: "Apakah aktifitas yang dilakukan siswa dirasa efektif dan membantu siswa untuk menguasai kompetensi yang diharapkannya?" Atas dasar refleksi tersebut, siswa kelak akan dapat membuat pilihan yang lebih baik setelah mengambil hikmah dari kegiatan sebelumnya.

COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL)

Computer Assisted Language Learning (CALL) atau pembelajaran berbahasa berbasis komputer merupakan sebuah alat atau teknik guna meningkatkan efektifitas proses pembelajaran di ruang kelas. Sebagai sebuah teknik, *CALL* dianggap menguntungkan karena berbagai alasan sebagai berikut:

1. *CALL* membantu membentuk siswa yang otonom atau mandiri.

Louis (2006) menyebutkan bahwa penggunaan teknologi di dalam kelas dapat mendukung terciptanya *individualized* dan *autonomous learning* yang mengarah pada terbentuknya *autonomous learners*. Louis menambahkan bahwa penggunaan teknologi seperti computer, CD ROM dan sebagainya memungkinkan siswa untuk melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing. Pembelajaran melalui media seperti

software atau program dalam bentuk CD misalnya, dikatakan sangat mendukung kebebasan siswa untuk menentukan sejauh mana tingkat kemampuannya dalam mempelajari materi tersebut. Dengan kata lain, proses pembelajaran bersifat *individualized*, dimana siswa mengatur kecepatan belajarnya sendiri – kapan ia harus terus maju atau kapan ia mundur untuk mengulang suatu pelajaran tertentu. Pada saat yang sama, Louis juga mengedepankan sisi kemandirian dari penggunaan teknologi dalam kelas. Mengingat *computer literacy* juga memerlukan strategi-strategi belajar tertentu, siswa dituntut untuk mengetahui strategi-strategi belajar yang tepat yang membantunya belajar dan bereksplorasi lebih efektif. Dengan kata lain, siswa dituntut mandiri dalam mencari dan menerapkan strategi yang tepat dalam aktivitas pembelajaran yang dialaminya. Dalam hal ini, guru dapat menanamkan strategi belajar (*learning strategies*) yang ingin ditekankan pada siswa melalui teknologi.

2. *CALL* menyediakan variasi sumber belajar yang otentik.

Disamping kelebihan di atas, menurut Louis, strategi dan media pembelajaran berbasis *CALL* sangat berperan sebagai penyedia sumber belajar yang otentik. Kemudahan untuk menyajikan materi pembelajaran yang melibatkan teknologi audio dan visual melalui komputer jelas teramat membantu dalam menciptakan konteks yang riil bagi siswa. Siswa tidak hanya mendengar, tapi juga bisa melihat bagaimana sebuah proses komunikasi misalnya terjadi dalam lingkungan nyata. Melalui teknologi video yang ditransfer ke dalam komputer guru dapat mengabadikan momen riil ke dalam kelas. Sehingga inti dari pendekatan pembelajaran kontekstual dapat tercapai. Lebih lanjut, Warschauer (2003) juga menjelaskan kelebihan *integrative CALL* khususnya melalui media internet yang memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi sumber belajar yang otentik dari seluruh penjuru dunia, bahkan memungkinkan siswa terlibat dalam komunikasi nyata. Dunia maya menggunakan bahasa target (Inggris). Dalam hal ini *CALL* juga berperan serta dalam menciptakan lingkungan komunikasi yang nyata bagi siswa dalam menggunakan bahasa target (Inggris).

3. *CALL* sebagai salah satu bentuk *ICT (Information and Communication Technology)*

Terbukti berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi bahasa Inggris siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa di dalam kelas.

Samuel dkk (2006) menyatakan dengan jelas sebagai berikut:

... "The utilization and integration of ICT tools can indeed assist students in acquiring English Language competency as well as enhance the quality of their learning experience."

Dalam tulisannya, Samuel dkk menjelaskan bahwa integrasi teknologi informasi ke dalam kelas meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, mempermudah siswa memahami konsep yang dijelaskan guru karena siswa lebih mudah mengkonstruksi pemahaman dari penjelasan yang diberikan dengan melibatkan presentasi audio dan visual, dan karenanya menjadikan proses pembelajaran lebih kontekstual dan bermutu.

Warschauer (2003) lebih lanjut menyebutkan tiga fase perkembangan *CALL* yang meliputi *behavioristic CALL*, *communicative CALL*, dan *integrative CALL*. *Behavioristic CALL* menekankan pada drill dan latihan (pengulangan) sebagaimana diteorikan oleh penganut *behaviorisme*. Adapun prinsip-prinsip *behavioristic CALL* diantaranya adalah: (1) bahwa *ekspose* yang berulang-ulang merupakan komponen yang esensial dalam pembelajaran, (2) bahwa computer merupakan mesin drill yang ideal karena computer tidak akan merasa lelah dan bosan dalam mempresentasikan dan melatih materi yang sama berulang-ulang tanpa memberikan masukan yang menghakimi, serta (3) bahwa computer dapat mempresentasikan materi secara individual dimana siswa dapat menyesuaikan dengan level atau kemampuannya masing-masing sehingga dapat memberikan waktu yang lebih longgar bagi siswa lainnya untuk melakukan aktivitas pembelajaran yang lain.

Sedangkan *communicative CALL* lebih menekankan pada pentingnya komunikasi otentik dalam proses pembelajaran. *Communicative CALL* berlandaskan prinsip-prinsip sebagai berikut: (1) menekankan penggunaan aspek-aspek bahasa dalam komunikasi daripada hanya mempelajari aspek-

aspek bahasa secara isolasi, (2) mengajarkan grammar atau struktur bahasa secara implisit, (3) mendorong siswa untuk menemukan ekspresi (ungkapan) bahasa (target) beserta fungsinya secara induktif dan otonom daripada menentukan ekspresi/ungkapan bahasa (target) yang harus dipelajari oleh siswa, (4) kesalahan tidak selalu berarti kesalahan dan karenanya memandang kesalahan siswa sebagai respon siswa yang bervariasi, (5) menggunakan bahasa target secara eksklusif dan menciptakan lingkungan baik melalui atau di luar komputer dimana bahasa target digunakan secara natural dan kontekstual.

Berbeda dengan communicative CALL, integrative CALL berorientasi kepada penggabungan dua perkembangan teknologi maju meliputi multimedia computer dan internet. Contoh multimedia komputer yang paling berpengaruh dewasa ini adalah teknologi (software) CD ROM yang mencakup teknologi sound, media, video dan animation yang dapat diakses dengan satu mesin yakni komputer, dan dengan internet dapat terhubung dengan teknologi multimedia lainnya yang kemudian menciptakan apa yang dikenal dengan hypermedia. Hypermedia sangat menguntungkan bagi proses pembelajaran karena (1) menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih otentik karena menggabungkan unsur audio dan visual, (2) dapat digunakan dengan mudah untuk mengintegrasikan keempat kemampuan bahasa (listening, speaking, reading, writing), (3) dapat disesuaikan dengan level, kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa sehingga memungkinkan terjadinya individualized dan autonomous learning, dan (4) meski memfokuskan pada konten bahasa (aspek komunikasi) yang ingin ditekankan, hypermedia juga mengedepankan aspek-aspek bahasa seperti grammar, pronunciation dan sebagainya.

Ketiga fase perkembangan di atas berjalan seiring dengan tren pendekatan pembelajaran yang berkembang dari behavioristik, komunikatif dan kontekstual integratif. Meskipun begitu, tidak berarti fase behavioristik dihapuskan sama sekali dari fase komunikatif dan seterusnya. Beberapa karakteristik penting CALL pada masing-masing fase dapat juga ditemukan

pada fase berikutnya sepanjang karakteristik tersebut dipandang menguntungkan bagi pembelajar (baca:siswa).

Meski dipandang menguntungkan, pembelajaran (bahasa) berbasis komputer atau *CALL* harus memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut dalam implementasinya (Beaty, 2003):

1. Mengevaluasi apakah program/software atau media berbasis komputer yang akan dipakai sesuai dengan konteks serta situasi pembelajaran, yang meliputi poin-poin diantaranya:
 - a. Tingkat kesulitan (Apakah media pembelajaran tersebut sesuai dengan kemampuan siswa? Apakah cukup menantang bagi siswa?)
 - b. Motivasi (Apakah media pembelajaran tersebut dapat memotivasi siswa untuk belajar?)
 - c. Tujuan pembelajaran (Apakah tujuan pembelajaran dalam media pembelajaran tersebut sesuai dengan tujuan yang akan dicapai oleh siswa dalam level tertentu?)
 - d. Target pengguna (Apakah media pembelajaran tersebut sesuai untuk target pengguna?)
 - e. Cognitive overhead (Apakah media pembelajaran tersebut dapat dengan cukup mudah dioperasikan baik oleh guru maupun siswa/*user friendly*?)
 - f. Biaya (Apakah biaya yang dikeluarkan sebanding dengan manfaat yang diperoleh? Apakah pengembangan media pembelajaran tersebut terlalu memakan biaya?)
 - g. Pendekatan pembelajaran (Apakah program tersebut behavioristik, konstruktivistis ataukah komunikatif?)
 - h. Otentisitas (Apakah materi dalam media pembelajaran tersebut otentik dan kontekstual sesuai dengan lingkungan siswa/target pengguna?)
 - i. Masukan (Bagaimana media pembelajaran tersebut dapat memberikan masukan bagi siswa?)

- j. Self-study atau classroom use? (Apakah media pembelajaran tersebut dikhususkan untuk penggunaan secara individual ataukah untuk seluruh kelas?)
 - k. Technology appropriateness (Apakah media pembelajaran tersebut memerlukan perangkat computer (keras maupun lunak) tambahan?)
2. Menciptakan lingkungan yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *CALL* yang dapat dilakukan dengan dua cara:
 - a. Menciptakan lingkungan yang memaksimalkan interaksi antara siswa
 - b. Menciptakan kemudahan dalam mengakses dan mengoperasikan media pembelajaran tersebut
 3. Memonitor partisipasi siswa dalam menggunakan media pembelajaran berbasis *CALL* dan mendorong otonomi siswa
 4. Mendorong penggunaan media pembelajaran berbasis *CALL* sebagai langkah awal meruju kolaborasi dan interaksi antara peserta didik (*peer learning*).

CALL dan learner's autonomy

Berdasarkan kelima prinsip Benson dalam membangun *learner's autonomy*, pembelajaran berbasis *CALL* dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kemandirian siswa di ruang kelas dengan alasan sebagai berikut:

1. *CALL* mendukung keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh siswa di dalam ruang kelas
- Dengan berbagai pilihan sumber dan media belajar yang disediakan, *CALL* memberikan pilihan metode belajar yang berbeda-beda pula. Dengan teknologi software (CD ROM) misalnya, siswa mendapat kesempatan untuk belajar dengan caranya sendiri, mengingat CD ROM memang dikemas untuk pembelajaran yang menekankan pada *individualized learning*. Dalam hal ini, siswa mendapat kebebasan untuk menentukan apa yang akan dipelajarinya, dan bagaimana ia akan mempelajarinya. Terlebih, dengan teknologi komputer siswa dapat mengatur kecepatan belajarnya sendiri

sesuai kemampuannya masing-masing, sehingga tampak jelas bahwa siswa memiliki kontrol atas proses belajarnya sendiri.

2. *CALL* menyediakan pilihan-pilihan belajar dan sumber belajar yang luas
Telah dijelaskan sebelumnya bahwa computer menyediakan sumber belajar yang sangat kaya dan bervariasi serta yang lebih penting lagi, otentik. Dengan kemampuannya untuk mempresentasikan materi secara audio maupun visual, materi pembelajaran terasa lebih otentik dan relevan dengan dunia keseharian siswa. Teknologi video yang membawa kejadiannya nyata sehari-hari ke dalam ruang kelas menambah tingkat otentisitas materi pembelajaran yang akhirnya lebih memudahkan siswa untuk memahami materi belajar yang dipresentasikan tersebut.
3. *CALL* menciptakan kesempatan untuk mengambil keputusan dan membuat pilihan sendiri atas proses pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa
Teknologi computer atau software (CD ROM) memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan dan membuat pilihan sendiri atas aktifitas pembelajaran yang diinginkannya. Dalam sebuah CD ROM atau software pembelajaran biasanya terdapat beberapa atau banyak konten pembelajaran dalam aspek kemampuan berbahasa tertentu (mendengar, berbicara, membaca, atau menulis). Tidak hanya itu, satu konten pembelajaran biasanya juga dipresentasikan dalam berbagai jenis aktifitas pembelajaran yang berbeda-beda, yang kesemuanya bersifat interaktif. Karenanya, *CALL* memungkinkan siswa untuk memilih konten belajar apa yang disukainya, dan aktifitas pembelajaran apa yang dirasanya paling relevan dengan kebutuhannya.
4. *CALL* memotivasi siswa untuk melakukan refleksi
Kegiatan atau aktifitas pembelajaran yang ditawarkan dalam pembelajaran berbasis komputer telah didesain untuk memberikan evaluasi langsung atas keberhasilan siswa dalam melakukan kegiatan belajar tertentu, baik berupa skor maupun tingkat ketercapaian tujuan kegiatan yang dilakukan oleh siswa, dimana indikasinya apakah siswa mampu melakukan apa yang diminta dalam kegiatan tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa *CALL* atau

pembelajaran berbasis komputer sangat memotivasi siswa untuk melakukan refleksi atas strategi belajar yang diterapkannya. Dengan melihat tingkat ketercapaiannya, siswa dapat menilai seberapa efektifkah strategi belajar yang diterapkannya dalam suatu kegiatan belajar tertentu.

5. *CALL* menciptakan interaksi antar siswa

Pembelajaran (bahasa) berbasis komputer dapat memicu interaksi antar siswa mengingat pada dasarnya program atau software pembelajaran berbasis komputer diciptakan bersifat interaktif. Interaksi yang semula sebatas komputer dan siswa dapat dikembangkan dengan menempatkan siswa secara berpasangan maupun berkelompok. Selain siswa dituntut bekerja sama untuk mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan, siswa dapat belajar berkolaborasi dan mengatur strategi bersama guna secara efektif mencapai tujuan yang ditentukan dalam melakukan suatu kegiatan pembelajaran tertentu. Lebih jauh, *peer learning* memungkinkan terjadinya interaksi belajar dimana siswa yang memiliki kemampuan lebih dapat membantu siswa yang kemampuannya kurang, dan sebaliknya, siswa yang kurang tingkat kemampuan bahasanya dapat belajar dan menimba ilmu dari siswa yang memiliki tingkat penguasaan bahasa yang lebih tinggi. Dalam tataran ini, dapat dikatakan siswa saling berinteraksi secara kolaboratif manakala guru juga turut menciptakan lingkungan yang mendukung terciptanya kolaborasi antar siswa.

Dengan melihat keterkaitan antara prinsip-prinsip membangun kemandirian siswa (*learner's autonomy*) dan prinsip-prinsip pembelajaran berbasis computer (*CALL*), dapat dilihat bahwa pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa berbasis komputer dapat membangun kemandirian siswa.

PENUTUP

Pemberlakuan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) atau Kurikulum 2006 bukanlah tanpa suatu alasan. Disamping dimaksudkan untuk memberikan otonomi lebih kepada guru dan sekolah untuk menentukan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dan institusinya,

kurikulum tersebut memiliki tujuan untuk mendukung kemandirian siswa dalam melakukan proses pembelajaran khususnya di ruang kelas. Hal ini tersirat mengingat KTSP disusun atas dasar kebutuhan siswa. Karenanya, dapat disimpulkan bahwa KTSP berpihak pada siswa, dimana kebutuhan siswalah menjadi aspek utama. Dalam hal ini, guru seyogyanya dapat memberikan kebebasan yang lebih luas bagi siswa untuk menentukan kebutuhan belajarnya sendiri, meski tetap harus memenuhi tuntutan kurikulum yang berlaku. Menumbuhkan kemandirian siswa ini sangatlah penting mengingat pembelajar yang mandiri cenderung lebih mampu mencapai kompetensi yang diharapkan. Selain itu, pembelajar yang mandiri lebih dapat berkolaborasi dengan siswa lainnya sehingga mendukung terciptanya *collaborative learning*.

Untuk mendukung kemandirian siswa, pendekatan teacher-centered harus segera ditinggalkan. Namun, untuk mewujudkannya bukanlah suatu hal yang mudah. Dominasi guru yang telah sekian lama membudaya dalam praktek pengajaran disekolah-sekolah di Indonesia tidak cukup diatasi dengan motivasi guru itu sendiri, tetapi adanya alat bantu yang efektif. Pembelajaran khususnya pembelajaran bahasa yang berbasis komputer dipandang positif dalam membangun kemandirian siswa karena berbagai alasan yang telah dijelaskan di atas.

DAFTAR PUSTAKA

- Beatty, K. 2003. *Computers in the Language Classroom*. In D. Nunan (Ed), *Practical English Language Teaching* (pp. 247 – 266). New York: McGraw – Hill.
- Benson, P. 2003. *Learner Autonomy in Classroom*. In D. Nunan (Ed), *Practical English Language Teaching* (pp. 289 – 308). New York: McGraw – Hill.
- Dani, Leni & Little, David. 1998. *Learner Autonomy: What and Why? A paper presented in the Journal of Japan Association of Language Teacher (JALT) 1993*, in www.jalt-publications.org. September 4, 1998.

- L.A.F., Suzana Maria & Husada, Hendro Setiawan. 2006. Fostering Teacher and Learner Autonomy in Indonesian High Schools. A paper presented in The 54th TEFLIN International Conference 2006. "English Language Education Policies: Responding to National and Global Challenges."
- Louis, Rubina St. 2006. Helping Students Become Autonomous Learners: Can Technology Help? IATEFL Poland (Computer Special Interest Group). "Teaching English with Technology" A Journal for Teachers of English ISSN 1642-1027 Vol. 6, Issue 3 (August 2006)
- Robinson Joseph Samuel, Zaitun Abu Bakar. 2006. The utilization and integration of ICT tools in promoting English language teaching and learning: Reflections from English option teachers in Kuala Langat District, Malaysia. In *International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*. Bridgetown: May/Jun 2006. Vol. 2, Iss. 2; pg. 4, 11 pgs.
- Warschauer, Mark., et. al. 2003. "Internet for English Teaching". US: United States Department of State Office of Language Programs.