

## Pemanfaatan Media Komputer Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Dengan Metode Direct Method (Internet Based)

Meiva Eka Sri Sulistyawati<sup>1</sup>, Nurmala Dewi<sup>2</sup>, Endang Sri Andayani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>FTIK, Program Studi Sistem Informasi, Universitas BSI, Jakarta, Indonesia

<sup>2</sup>FKB, Program Studi Bahasa Asing, Universitas BSI, Jakarta, Indonesia

Email: meiva.mes@bsi.ac.id, nurmala.nmd@bsi.ac.id, uthegypts@yahoo.com

### Abstrak

Dalam era teknologi canggih yang ada saat ini, penggunaan komputer dalam berbagai aspek telah menjadi bagian dari kehidupan kita. Lebih lanjut, penggunaan komputer pun telah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Penggunaan media komputer dalam pengajaran dan pembelajaran memiliki banyak manfaat dan keuntungan, tidak hanya bagi pengajar maupun pembelajar. Begitu pula dengan Bahasa Inggris. Materi yang telah menjadi salah satu mata pelajaran atau mata kuliah wajib di berbagai tingkat pendidikan. Faktanya, terdapat banyak metode yang dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Dengan menggunakan metode direct method, khususnya dengan menggunakan internet maupun aplikasi lainnya di komputer atau perangkat android, bisa menjadi salah satu cara yang kreatif untuk menciptakan suasana belajar mengajar yang menyenangkan.

**Kata Kunci:** Pembelajaran, Direct Method, Media Komputer, Internet, Permainan.

### Abstract

In the era of advanced technology, the use of computer in many aspects has been the part of our life. Moreover, computer has been used in the field of education. The use of computer in teaching and learning has many benefits, not only for the teachers but also the students. So does with English. It has been a compulsory subject in many levels of education. In fact, there are many methods of teaching English that can be used. Using the direct method, especially internet or other applications by computer or android, can be one of the creative ways to create an enjoyable and fun atmosphere of teaching and learning English.

**Keywords:** Learning, Direct Method, Computer Media, Internet, Games.

## 1. PENDAHULUAN

Dunia berkembang semakin pesat setiap harinya. Demikian pula dengan perkembangan teknologi yang ada. Hampir semua aspek dalam kehidupan kita membutuhkan peran serta kehadiran teknologi untuk memudahkan rutinitas kita sehari-hari. Dengan demikian, komputer maupun teknologi lain berbasis android seperti ponsel pintar misalnya, bukan menjadi barang baru lagi di tengah lapisan masyarakat. Hampir semua lapisan masyarakat menggunakan komputer, internet dan android untuk memudahkan kehidupan mereka. Begitu besarnya peran teknologi saat ini sehingga merambah ke dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar pun sudah marak ditemui, tidak hanya di kota-kota besar bahkan sampai ke pelosok daerah kini bisa menikmati berbagai kemudahan melalui teknologi. Teknologi telah membawa perubahan besar yang signifikan dalam dunia pendidikan. Meskipun disertai segala dampak positif maupun negatif dari penggunaan teknologi itu sendiri. Teknologi pendidikan sebagai suatu cara mengajar yang menggunakan alat-alat teknologi dapat dimanfaatkan secara maksimal dalam sebuah pendidikan saat pembelajaran. Seperti televisi, radio, film, overhead projector, video, komputer dan tape recorder. Alat-alat ini dalam metodologi pengajaran biasa disebut alat peraga dan atau alat pengajaran audio visual. Dalam teknologi pendidikan alat-alat tersebut disebut dengan hardware dan software [1]. Vilma Tafani (2009) dalam *Teaching English Through Mass Media* menyebutkan: "Radio plays an important part in developing people's imagination, in creating pictures in the mind through the power of words, it stimulates the imagination to fill in the visuals, etc [2]. The listeners see the drama in their heads. Thus, when radio is used in the classroom it helps students to promote their imagination, to voice their creativity." Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa.

Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Dalam hal ini Heinich, Molenda, & Russel mengemukakan bahwa: "...It has ability to control and integrate a wide variety of media – still pictures, graphics and moving images, as well as printed information. The computer can also record, analyze, and react to student responses that are typed on a keyboard or selected with a mouse" [3].

Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (word processor) tetapi juga sebagai sarana belajar multi media yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan

berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan misalnya rancangan grafis dan animasi. Pun demikian dengan penggunaan Bahasa Inggris yang telah menjadi bagian penting dalam segala aspek kehidupan kita. Bahasa Inggris telah menjadi bahasa kedua yang banyak digunakan tidak hanya dalam lingkup pendidikan melainkan dalam bermasyarakat. Bahasa Inggris adalah alat untuk berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional adalah sesuatu yang penting dan menjajikan di masa depan. Dengan cara-cara pembelajaran yang menyenangkan, demokratis, memancing kreatifitas, mendorong berpikir kritis, mendorong kerja sama, mengembangkan sikap saling menghargai, menumbuhkan rasa percaya diri, menjunjung norma-norma dan etika, maka proses pembelajaran itu akan mengembangkan potensi diri anak didik untuk mencapai kualitas manusia yang unggul. Untuk bisa mengajarkan dan mempelajari Bahasa Inggris, banyak metode yang dapat kita gunakan. Salah satunya dengan menggunakan metode Direct Method (Metode Langsung) dengan menggunakan media komputer maupun android, khususnya games internet, sehingga proses pembelajaran Bahasa Inggris pun dapat berlangsung dengan menyenangkan..

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1 Direct Method (Metode Langsung)

Metode langsung pertama kali ditemukan oleh Francois Gouin. Dua dekade terakhir dari abad kesembilan belas diantar dalam era baru. Pada tahun 1880, Gouin menemukan bahwa belajar bahasa adalah masalah mengubah persepsi ke konsepsi dan kemudian menggunakan bahasa untuk mewakili konsep-konsep. Dilengkapi dengan pengetahuan ini, ia menemukan metode pengajaran didasarkan pada wawasan. Setelah metode langsung ditemukan, kemudian dipopulerkan oleh Carles Berlitz, seorang ahli dalam pengajaran bahasa, di Jerman menjelang abad ke-19. Kejayaan metode langsung hanya sekitar pada tahun 1880 – an. Faktor pendorong kemunculannya dilatarbelakangi oleh penolakan atau ketidakpuasan terhadap metode tata bahasa dan tarjamah. Pada saat itu memang metode tata bahasa dan tarjamah merupakan metode pengajaran bahasa kedua dan asing yang populer. Akan tetapi ditengah kepopulerannya muncul banyak ketidakpuasan di banyak kalangan, sehingga muncul banyak kritik bahkan penolakan terhadap metode ini. Di beberapa Negara Eropa pada waktu itu, pendekatan-pendekatan baru dalam pengajaran bahasa tujuan yang dicetuskan oleh para ahli pengajaran bahasa secara terpisah-pisah memberi ide kepada para guru bahasa tujuan untuk mengangkat metode lain yang dipandang lebih baik untuk mengajarkan bahasa tujuan. Hal ini membuka jalan mereka untuk memunculkan metode langsung.

### 2.2 Approach of Direct Method

#### 1. Teori Bahasa ( theory of language)

Direct method berdasarkan pada teori bahasa yang menyatakan bahwa pada hakikatnya bahasa itu merupakan suatu sistem untuk mengekspresikan makna. Teori ini lebih memberi tekanan pada dimensi semantik dan komunikatif. Oleh karena itu, dalam pembelajaran bahasa yang berdasarkan pendekatan komunikatif yang perlu ditonjolkan ialah interaksi dan komunikasi bahasa, bukan pengetahuan tentang bahasa.

#### 2. Teori Belajar ( Theory of learning)

Pembelajar dituntut untuk melaksanakan tugas-tugas yang bermakna dan dituntut untuk menggunakan bahasa yang dipelajarinya. Teori belajar yang cocok untuk pendekatan ini ialah teori pemerolehan bahasa secara alami. Teori ini beranggapan bahwa proses belajar bahasa lebih efektif apabila bahasa diajarkan secara langsung melalui komunikasi langsung di dalam bahasa yang sedang dipelajari.

### 2.3 Design Of Direct Method

#### 1. General objective

Tujuan yang ingin dicapai berdasarkan pendekatan ini merupakan tujuan yang lebih mencerminkan kebutuhan siswa iaitu kebutuhan berkomunikasi, maka tujuan umum pembelajaran bahasa ialah mengembangkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi (kompetensi dan performansi).

#### 2. Specific objective

- Untuk memperbanyak kosakata (vocabularies) selama belajar
- Untuk meningkatkan kemampuan pronunciation
- Meningkatkan kemampuan siswa dalam menemukan makna menurut pemahamannya sendiri.
- Membantu siswa dengan mudah memahami apa yang dibicarakan.

#### 3. Tipe-tipe belajar (types of learning)

Berdasarkan prinsip belajar, mendengarkan dan mengulangi apa yang guru katakan dan merespon serta dapat memberikan pertanyaan (feedback) dan komunikasi dalam ruang kelas. Ada beberapa tipe-tipe dalam belajar:

- Siswa menjawab pertanyaan dari guru dengan menggunakan bahasa target
- Siswa berbicara dan berkomunikasi dalam kelas dengan menggunakan bahasa target

- c. Siswa mempraktekkan kosa kata untuk meningkatkan kalimat
  - d. Siswa harus praktek secara langsung dalam proses belajar mengajar, tidak ada bahasa lain yang digunakan kecuali bahasa target.
4. Model silabus (the syllabus model)
- Model silabus dari direct akan dikondisikan tergantung subjeknya. Contoh, dalam kegiatan membaca maka, dalam silabusnya guru meletakkan gambar (yakni visual dalam bacaan) di depan kelas dan meminta siswa membuka bukunya. Dan setelah membaca, siswa diminta untuk bertanya, lalu guru memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut dengan memvisualisasikan lewat gambar yang ada di depan kelas.

#### 2.4 Kelebihan dan Kekurangan dari metode Direct Method

Metode langsung merupakan metode tata bahasa dan terjemah. Dilihat dari sisi ini metode langsung sedikit lebih maju dibanding metode sebelumnya. Walau demikian tetap saja metode langsung memiliki kelemahan, terutama jika dilihat dari konsep dasar dan kritik para ahli yang ditujukan kepadanya. Diantara aspek kelebihanannya adalah :

1. Dengan kedisiplinan mendengarkan dan menggunakan pola-pola dialog secara teratur para pembelajar bisa terampil dalam menyimak dan berbicara, sebab prioritas utama memang menyimak dan berbicara.
2. Dengan banyaknya peragaan/demonstrasi, gerakan, penggunaan gambar, bahkan belajar secara nyata (visual) para pembelajar bisa mengetahui banyak kosa kata.
3. Dengan banyak latihan pengucapan secara ketat dalam bimbingan pengajar, para pembelajar bisa memiliki pronunciation yang relatif lebih mendekati penutur asli.
4. Para pembelajar banyak mendapat latihan dalam bercakap-cakap, khususnya mengenai topik-topik lain. Selain metode langsung memiliki kelebihan, metode ini juga memiliki banyak kekurangan, diantaranya:
  - a. Metode ini menuntut para pengajar yang mempunyai kelancaran berbicara seperti penutur asli.
  - b. Metode ini mengandalkan kemahiran pengajar dalam menyajikan materi, bukan buku-buku teks yang baik.
  - c. Metode ini menghindari penggunaan bahasa ibu dan bahasa kedua atau terjemahan. Hal ini justru biasa menghambat kemajuan belajar, sebab banyak waktu dan tenaga terbuang dalam menerangkan kata yang abstrak (tak bisa diragakan atau digambarkan) atau konsep tertentu dalam bahasa asing. Padahal jika diterjemahkan akan memakan waktu sebentar saja.
5. Pembelajaran menjadi pasif ketika pengajar tidak dapat memotivasi pembelajar. Pada tingkat-tingkat permulaan kelihatannya metode ini terasa sulit diterapkan, karena pembelajar belum memiliki bahan (pembendaharaan kata) yang sudah dimengerti.

#### 2.5 Penggunaan Media Komputer (Internet)

Penggunaan komputer dalam pengajaran dikenal dengan sebutan CALL, yaitu Computer-assited Language Learning. Tidak hanya di sekolah, melainkan di jenjang perguruan tinggi. Para dosen juga sudah dapat menggunakan program komputer untuk membuat materi bagi siswa. Dosen pun menggunakan laptop mereka untuk presentasi materi di kelas dengan bantuan projector seperti in-focus. Mereka juga sudah sangat familiar dengan istilah Internet dan fungsinya secara umum. Internet, singkatan dari interconnection and networking, adalah jaringan informasi global, yaitu, "the largest global network of computers, that enables people throughout the world to connect with each other". Internet diluncurkan pertama kali oleh J.C.R. Licklider dari MIT (Massachusetts Institute Technology) pada bulan Agustus 1962.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran mengkondisikan siswa untuk belajar secara mandiri. "Through independent study, students become doers, as well as thinkers" (Cobine, 1997). Para siswa dapat mengakses secara online dari berbagai perpustakaan, museum, database, dan mendapatkan sumber primer tentang berbagai peristiwa sejarah, biografi, rekaman, laporan, data statistik, (Gordin et. al., 1995). Informasi yang diberikan server-computersitu dapat berasal dari commercial businesses (.com), government services (.gov), nonprofit organizations (.org), educational institutions (.edu), atau artistic and cultural groups (.arts)

Siswa dapat berperan sebagai seorang peneliti, menjadi seorang analis, tidak hanya konsumen informasi saja. Mereka menganalisis informasi yang relevan dengan pembelajaran dan melakukan pencarian yang sesuai dengan kehidupan nyatanya (real life). Siswa dan guru tidak perlu hadir secara fisik di kelas (classroom meeting), karena siswa dapat mempelajari bahan ajar dan mengerjakan tugas-tugas pembelajaran serta ujian dengan cara mengakses jaringan komputer yang telah ditetapkan secara online. Siswa dapat belajar bekerjasama (collaborative) satu sama lain. Mereka dapat saling berkirim e-mail (electronic mail) untuk mendiskusikan bahan ajar. Selain mengerjakan tugas-tugas pembelajaran dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru siswa dapat berkomunikasi dengan teman sekelasnya.

Pemanfaatan internet sebagai media pembelajaran

1. Dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan ke semua penjuru tanah air dan kapasitas daya tampung yang tidak terbatas karena tidak memerlukan ruang kelas.

2. Proses pembelajaran tidak terbatas oleh waktu seperti halnya tatap muka biasa.
3. Pembelajaran dapat memilih topik atau bahan ajar yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan masing-masing.
4. Lama waktu belajar juga tergantung pada kemampuan masing-masing pembelajar/siswa.
5. Adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.
6. Pembelajaran dapat dilakukan secara interaktif, sehingga menarik pembelajar/siswa; dan memungkinkan pihak berkepentingan (orang tua siswa maupun guru) dapat turut serta menyukseskan proses pembelajaran, dengan cara mengecek tugas-tugas yang dikerjakan siswa secara on-line.

Internet adalah jaringan orang-orang dan informasi, dihubungkan oleh saluran telepon yang terhubung ke komputer. Bahkan lebih dari 100.000 jaringan independen – publik dan swasta – yang bergabung membentuk sistem komunikasi global yang luas ini. Menurut kamus (Business Dictionary), the Internet adalah ‘a means of connecting a computer to any other computer anywhere in the world via dedicated routers and servers.’ Jika dua buah komputer terhubung melalui internet, maka keduanya bisa mengirim dan menerima berbagai jenis informasi seperti tulisan (text), grafik, suara, video, dan program komputer. Ada banyak cara untuk mengangkut informasi di jalan raya ini, yaitu melalui berbagai aplikasi program seperti e-mail dan World Wide Web. Semua aplikasi ini didasarkan pada hubungan client / server, dimana komputer kita adalah klien, dan remote computer adalah server. Internet juga dikenal sebagai dunia maya (cyberspace), informasi super jalan raya (the information super highway), komunitas online, perpustakaan elektronik dan revolusi digital. Internet merupakan perkembangan yang paling signifikan dalam alat komunikasi sejak penemuan mesin cetak pertama kali.

Saat ini, diyakini sekitar 35% dari populasi dunia sudah bisa mengakses secara online pada internet [6] Meskipun angka ini dianggap masih kecil, diperkirakan, di masa mendatang, terutama di dunia berkembang dan era globalisasi yang kian meluas, penggunaan akses terhadap internet akan semakin luas. Sejalan dengan semakin meluasnya akses ini, usaha untuk mengintegrasikan Internet ke dalam pengajaran Bahasa Inggris atau English Language Teaching (ELT) dan memperluas berbagai bentuk penggunaannya dalam pengajaran juga semakin tinggi. Artinya, akan semakin banyak pengajar (pengajar atau English instructor) dan pelajar yang akan menggunakan Internet sebagai media belajar. Aplikasi yang bisa digunakan untuk pengajaran maupun pembelajaran pun juga semakin beragam[7].

Pesatnya penyebaran internet tidak serta-merta berbanding lurus dengan penggunaannya. Penggunaan internet sebagai alat (tools) maupun tutor dalam pengajaran bahasa Inggris masih sangat terbatas karena minimnya pengetahuan para penggunanya. Namun demikian, sangat disayangkan bahwa mungkin masih banyak diantara dosen yang merasa bingung atau terintimidasi oleh kepopuleran Internet dan jargon-jargon yang digunakan orang untuk berbicara tentang hal itu. Banyak diantara jargon itu adalah alat atau tool yang dapat digunakan untuk pengajaran Bahasa Inggris. Contohnya: Websites, Web Blog, WebQuest, Podcast, Google Map dan sebagainya.

### 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media komputer melalui internet menjadi point penting dalam pembahasan ini. Sebagai langkah awal, para pembelajar akan diminta untuk membuka beberapa situs di internet dan memperhatikan apa yang mereka lihat maupun mereka dengar. Hal tersebut dapat melatih skills mereka dalam listening and speaking.

Berikut ini contoh beberapa situs yang menyediakan latihan listening . Selain itu penulis juga menambahkan beberapa situs berdasarkan pengalaman mengajar mata kuliah listening:

1. Randall’s ESL Cyber Listening Lab (<http://www.esl-lab.com>) Situs ini menyediakan lebih dari 100 percakapan dan perkuliahan yang disertai dengan kuis pilihan ganda yang interaktif yang dapat memberikan respond balik yang sangat cepat.



Gambar 1. Web esl-lab.com

2. Storynory ([www. storynory.com](http://www.storynory.com)) Situs ini menawarkan cerita-cerita dalam bentuk MP3 dan dilengkapi dengan skrip. Pembelajar dapat mengunduhnya dengan melihat pilihan dari arsip yang ditawarkan.
3. Dave's ESL Cafe (<http://eslcafe.com>) Situs ini menyuguhkan forum diskusi dan ruang bicara bagi guru dan siswa dengan feature yang lain. Untuk listening, pengguna dapat mengunduh file video dan MP3 dari feature podcast.
4. The Bob and Rob Show (<http://englishcaster.com/bobrob/>) Situs ini menyuguhkan pelajaran Bahasa Inggris percakapan oleh dua orang guru yang mudah dimengerti, satu guru dengan aksen Amerika dan satu lainnya dengan aksen British.

#### 4. IMPLEMENTASI

Kali ini, peneliti menggunakan metode pengajaran Bahasa Inggris melalui situs Dave's ESL Cafe (<http://eslcafe.com>). Setelah membuka situs-situs tersebut, langkah selanjutnya adalah:

1. Pendahuluan, memuat berbagai hal yang berkaitan dengan materi yang telah didengar atau dilihat pada situs tersebut. Penilaian sederhana dapat dilakukan dengan memberikan tes awal tentang materi atau yang lainnya.
2. Pengajar memberi contoh materi berupa dialog-dialog pendek, dengan bahasa yang biasanya digunakan sehari-hari secara berulang-ulang. Materi ini awalnya dapat disajikan secara lisan dengan gerakan-gerakan, isyarat-isyarat yang dapat di dramatisasi atau melalui media visual berupa gambar-gambar.



**Gambar 2.** Materi Pembelajaran

3. Pembelajar diarahkan untuk disiplin menyimak dialog-dialog tersebut, lalu meniru dialog-dialog yang disajikan sampai lancar.  
 People1 Quiz (Special Instructions)  
 After answering \*all\* the questions, press the 'submit' button, and your answers will be automatically checked in seconds. Have fun while you learn!
  1. The inventor of Dave's ESL Cafe is
    - Dave Berry
    - Dave Sperling
    - Dave Disney
  2. The second U.S. president was
    - John Adams
    - Thomas Jefferson
    - George Washington
  3. The first accurate thermometer was invented by
    - Eli Whitney
    - John Kay
    - Daniel Fahrenheit
  4. Romeo and Juliet was written by
    - Walt Whitman
    - Ernest Hemingway
    - William Shakespeare
  5. George Gershwin was
    - an American composer
    - an American boxer
    - an American president
  6. Which of the following people was \*not\* a composer?

Beethoven  
Mozart  
Rembrandt

4. Para pembelajar dibimbing menerapkan dialog-dialog itu dengan teman-temannya secara bergiliran. Mereka yang sudah mendapatkan giliran untuk maju diberi kesempatan untuk mengadakan dialog lain yang dianalogikan dengan contoh yang diberikan oleh pengajar.
5. Struktur/tata bahasa diberikan bukan dengan menganalisa grammar atau tata bahasa yang tepat, melainkan dengan memberikan contoh-contoh secara lisan yang sedapat mungkin menarik perhatian pembelajar untuk percakapan, tentu saja tidak dengan menjelaskan atau menghapalkan definisi, melainkan dengan mengulang-ulang contoh secara lisan sambil menunjukkan pasangannya agar pelajar tidak keliru.
6. Sebagai penutup, jika diperlukan, evaluasi akhir berupa pertanyaan-pertanyaan dialog yang harus dijawab oleh pelajar sebagaimana pola-pola dialog diatas. Pelaksanaannya bisa individual atau kelompok tergantung situasi dan kondisi. Dapat pula digunakan games sebagai metode evaluasi hasil belajar.

Example game case study: Exprengo (1-4 players)

- a. Deal out 5 cards to each player and make a draw pile with the remaining cards.
- b. Take the top card from the draw pile and place it face up on the table. The first player must lay a card on this one.
- c. You can lay any card that has the same number or suit as the previous card.
- d. When you lay a card, make a sentence using the expression written on the top of the card.
- e. If you cannot lay a card, pick up a new one from the pile, and play continues on to the next player.
- f. The first player to lay all their cards is the winner.

## 5. KESIMPULAN

Direct method sampai sekarang masih digunakan dan populer sampai saat ini. Direct method atau metode langsung yaitu suatu cara menyajikan materi pelajaran Bahasa Asing dimana guru langsung menggunakan bahasa asing tersebut sebagai bahasa pengantar, dan tanpa menggunakan bahasa anak didik sedikit pun dalam mengajar. Jika ada suatu kata-kata yang sulit dimengerti anak didik, guru dapat mengartikan dengan menggunakan alat peraga, mendemonstrasiakan, menggambar dan lain- lain. Penerpa metode ini memiliki kekurangan dan kelebihan, oleh karena itu seorang guru/ pengajar yang menggunakan pengajaran langsung harus memiliki kekreatifitasan yang tinggi sehingga metode ini berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan/sasaran. Pembelajaran melalui media internet adalah salah satu strategi media pembelajaran di kelas agar para pembelajar/siswa lebih mudah menyerap pelajaran, berinteraksi dengan mengembangkan imajinasi terhadap apa yang di dengar maupun dilihat yang harapan terakhirnya bisa menambah perbendaharaan kata dengan cepat dan mudah. Pembuatan games pada masing-masing situs dibuat secara interaktif untuk tujuan supaya ada keterlibatan siswa secara langsung dengan media computer sehingga memotivasi dan membuat siswa merasa senang dalam belajar walaupun terkesan sampai bermain tetapi harapannya bisa menyerap materi ajar lebih baik. Dalam penggunaan situs maupun media internet tentunya masih banyak terdapat kekurangan salah satunya adalah ketergantungan dengan teknologi jika tidak diimbangi dengan keseriusan pembelajar untuk mempelajari Bahasa Inggris..

## REFERENCES

- [1] Ajhoge. "Effortless English Rule 3 - Learn English Easily With Effortless English.mov". Diunduh 10 Juni 2008 dari <http://www.youtube.com/watch?v=jivZ4UtvSuw> oleh Al Amri, Ibtesam.
- [2] Amir Hamzah. 1999. Media Audio-Visual. Jakarta: PT. Gramedia.
- [3] Azhar, Aryad. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [4] Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.2008. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar. Materi Diklat Calon Pengawas Sekolah/Pengawas Sekolah. Jakarta
- [5] <http://fandy-trk.blogspot.com/2010/11/pemahaman-direct-method-metode-langsung.html>
- [6] <http://www.belajarbahasainggris.us/2012/01/direct-method.html> diunduh pada 26 Juni 2019.
- [7] <http://www.businessdictionary.com/definition/internet.html#ixzz31OlxxADQ>
- [8] Nasution. 2005. Teknologi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
- [9] Richard, J. C. & Rodgers, T. S. 1986. Approach and methods in language teaching. A description and analysis: Cambridge University press.
- [10] Saha, Mili & Md. Ali Rezwon Talukda. 2008. "Teaching listening as an English Language Skill". Diunduh 11 Juni 2008 dari <http://www.articlesbase.com/languages-articles/teaching-listening-as-anenglish-language-skill-367095.html>
- [11] Teeler, Dede and Pete Gray. 2000. How to Use the Internet in ELT. Jeremy Harmer (ed). England: Longman.
- [12] Vilma Tafani. 2009. Teaching English Through Mass Media. Acta Didactica Napocencia Journal, Volume 2 Number 1, 2009. Received 22 February 2009.
- [13] Warschauer, Mark, Heidi Shetzer, and Christine Meloni. 2000. Internet for English Teaching. Washington: United States Department of State, Office of English Language Programs.