

Penggunaan Laman *Languagesonline* pada Proses Pembelajaran BIPA Level 1 Year 1-3 di Surabaya European School

Octo Dendy Andriyanto¹, Meilita Hardika², Mintowati³, Kisyani⁴

^{1,3,4} Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

² Surabaya European School

¹Corresponding author: octoandriyanto@unesa.ac.id

Abstrak

Teknologi informasi berkembang sangat cepat hingga berdampak dalam dunia pendidikan. Penggunaan komputer dalam pembelajaran bahasa khususnya BIPA memiliki kontribusi positif karena memudahkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran BIPA memerlukan strategi khusus dalam prosesnya, salah satunya penggunaan laman *languagesonline* dalam pembelajaran. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguraikan manfaat penggunaan *languagesonline* pembelajaran BIPA di year 1-3 di Surabaya European School. Penelitian pemanfaatan laman *languagesonline* adalah penelitian kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung pada siswa Year 1-3 (TK Besar - Kelas 2 SD) di Surabaya European School saat pembelajaran BIPA. Hasilnya didapati bahwa pembelajaran BIPA menggunakan *languagesonline* memberi stimulus serta membuat siswa lebih aktif, interaktif, kritis, dan mandiri dalam belajar bahasa Indonesia. Rangkaian permainan dan lembar kerja memberikan stimulus dan motivasi pada siswa saat belajar bahasa Indonesia.

Pendahuluan

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang sangat cepat akhir-akhir ini hingga memiliki dampak yang besar dalam dunia pendidikan. Cepatnya perkembangan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah situasi pandemi yang saat ini merebak di hampir semua negara. Dampak terhadap situasi yang ada adalah inovasi berupa media-media pembelajaran daring yang menjamur sehingga memudahkan pendidik dalam mengajarkan sebuah materi pembelajaran kepada peserta didik. Pemilihan media yang tepat serta strategi yang relevan akan memudahkan peserta didik dalam menerima dan menyerap materi yang diajarkan. Kompetensi guru sebagai pendidik di era sekarang wajib menguasai atau terampil dalam memanfaatkan teknologi yang ada sehingga menunjang pembelajaran BIPA.

Mengajar bahasa Indonesia bagi penutur asing (selanjutnya disebut BIPA) merupakan sebuah tantangan bagi pengajar, terutama bagi pemelajar anak-anak. Kita harus memperkenalkan bahasa Indonesia kepada anak-anak yang masih belajar bahasa ibu mereka. Pengajar BIPA yang mengajar di Indonesia dipermudah dengan berbagai media dan sarana karena semua sumber pembelajaran ada di sekitar lingkungan sekolah. Walaupun ketika mengajar BIPA untuk anak-anak di Indonesia pemelajar dapat melihat dan mempraktikkan secara langsung dari lingkungan sekitar, akan tetapi bahasa asing dan media yang menarik sangat dibutuhkan untuk proses pembelajaran.

Pembelajaran BIPA sangatlah dinamis serta mengalami perkembangan signifikan. Banyak orang asing yang mulai belajar bahasa Indonesia seperti kawasan Asia, Australia, Eropa, dan Timur tengah. Tujuan belajar bahasa Indonesia sangat beragam, mulai tujuan bisnis, pariwisata, penelitian, dan pendidikan. Beberapa tujuan tersebut perlu adanya strategi, model-model pembelajaran yang tepat dan efektif, relevansi kebutuhan materi untuk peserta didik, dan media pembelajaran yang interaktif sehingga mendukung pengetahuan dan pemahaman saat belajar BIPA.

Perumusan materi yang tepat sangat memengaruhi hasil pembelajaran. Dalam pengajaran akademik bahasa, empat keterampilan berbahasa tidak bisa lepas dari materi pembelajaran. Keterkaitannya sangat mendukung kompetensi, serta sebagai keterampilan dasar saat proses pengajaran berlangsung. Keempat kemampuan tersebut ditambah dengan kemampuan menerjemahkan merupakan suatu kesatuan yang saling mengisi. Kemudian, tema-tema yang dipilih dalam memberikan materi ajar juga merupakan hal yang penting. Perlu disinggung tentang tema-tema Indonesia yang berbasis wawasan nusantara sebagai materi tambahan para pemelajar BIPA.

Selain materi ajar, media yang baik juga bisa mengantarkan pemelajar mendapatkan ilmu dengan lebih mudah. Media *online*, video, film, baik dokumentasi maupun film fiksi untuk layar lebar, juga diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Video-video pendek dari internet, misalnya berita-berita aktual di Indonesia yang menyangkut keseharian, politik, dan budaya sangat menunjang proses pengenalan Indonesia secara autentik, memberikan informasi-informasi yang melengkapi pengalaman dasar, membuka kontak orisinal pada bahasa dan budaya lingkungan narasumber, dan memancing reaksi komunikatif yang spontan.

Pembelajaran konvensional dengan ceramah saja sudah tidak relevan lagi khususnya pada pembelajaran BIPA yang notabene peserta didik mempelajari Bahasa kedua. Sajian materi harus dikemas dengan semenarik mungkin agar peserta didik menaruh perhatian awal saat pembelajaran berlangsung. Baik di sekolah maupun di universitas, pengajaran BIPA merupakan sangat strategis untuk memperkenalkan sastra, bahasa dan budaya Indonesia. Peran media menjadi sangat sentral dalam mencapai arah dan tujuan pembelajaran. Teknologi dan media tidak dapat dipisahkan saat pembelajaran berlangsung. Melalui teknologi pendidik dan peserta didik dapat berinteraksi dengan optimal jika keduanya saling menguasai, serta ada unsur kemenarikan didalamnya hingga pembelajaran Bahasa berjalan natural tanpa ada paksaan maupun keterpaksaan.

Pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tak lepas dari berbagai kendala, misalnya struktur bahasa, pelafalan, dan budaya yang berbeda. Akan tetapi hal itu menjadi suatu tantangan bagi para pengajar BIPA. Dalam konteks pengajaran bahasa Indonesia untuk pemelajar di *Surabaya European School*, terutama untuk pemelajar *primary* (anak-anak), kendala terbesar dalam pembelajaran adalah memacu minat pelajar dan bahasa pengantar. Oleh karena itu, materi dan media yang menarik menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan minat dan kemampuan pelajar untuk belajar BIPA.

Teknologi dalam pembelajaran Bahasa sangat memungkinkan pendidikan dan peserta didik saling bertukar, mencari, menyimpan, dan menggunakan informasi yang tersedia hingga proses pembelajaran Bahasa berjalan efektif (Riyanti, 2019:151). Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan informasi agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi, maka pemilihan media harus tepat serta relevan dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran daring saat ini sangat murah, mudah diakses dan dimanfaatkan. Sebagai contoh beberapa media pembelajaran online yang saat ini tengah populer seperti *quizizz*, *kahoot*, *Edmodo*, *languagesonline*. Pemilihan media pembelajaran interaktif merupakan urgensi dan substansi saat proses belajar mengajar. Tentu saja pemilihan media tidak terlepas dari kesesuaian materi dan segala hal yang mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan laman *languagesonline.vic.gov.au* pada proses pembelajaran bIPA level 1 year 1-3 di *Surabaya European School* memiliki dampak positif dalam pembelajaran BIPA sehingga meningkatkan keaktifan peserta didik di kelas.

Metode Penelitian

Penelitian mengenai pembelajaran BIPA merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi di kelas saat pembelajaran berlangsung. Adapun sasaran penelitian adalah siswa *Year 1-3* (TK Besar - Kelas 2 SD) di *Surabaya European School* dengan menerapkan laman *languagesonline* pada pembelajaran BIPA. Siswa merupakan warga negara asing yang menggunakan bahasa ibu masing-masing sesuai dengan negaranya. Di sekolah, sehari-hari siswa berbahasa Inggris untuk komunikasi serta bahasa Indonesia merupakan bahasa kedua yang dipelajari.

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan teknologi selalu beriringan dengan kegiatan pembelajaran. Media yang beragam dan bervariasi memiliki peran strategis khususnya dalam pembelajaran BIPA. Penggunaan media berbasis komputer mempermudah proses belajar bahasa serta memiliki keterjangkauan yang luas dan cepat. Rowntree mengemukakan bahwa ada beberapa fungsi media dalam pembelajaran, diantaranya; meningkatkan motivasi belajar, mengaktifkan respon siswa, menyediakan stimulus belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, memberikan umpan balik, serta sarana latihan (Miftah, 2013:101). Media pembelajaran interaktif menjadikan guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran bahasa.

Pembelajaran BIPA di *Surabaya European School (SES)*

Pembelajaran BIPA seiring dengan perkembangannya selalu meningkat peminatnya. Mulai dari pembelajaran melalui lembaga dalam dan luar negeri. 45 lembaga di luar negeri tercatat mengajarkan BIPA baik di universitas maupun tempat kursus. Termasuk di luar negeri, pengajaran BIPA sudah diajarkan di 36 negara dengan 130 lembaga yang terdiri dari universitas, KBRI, pusat kebudayaan asing, serta lembaga kursus. Artinya peminat Bahasa Indonesia di dalam maupun diluar negeri sangat banyak. (Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, 2018).

Bahasa Indonesia memiliki posisi yang strategis di kancah internasional. Perannya dalam percaturan dunia semakin penting dan dibutuhkan banyak orang untuk tujuan beragam. Kenyataan yang demikian memotivasi banyak orang utamanya bangsa asing tertarik serta menaruh minat untuk mendalami Bahasa Indonesia dengan berbagai tujuan baik perdagangan, seni budaya, riset, wisata, bahkan politik (Kuniawan, 2017:11).

Pembelajaran BIPA di SES hampir sama dengan pembelajaran di sekolah internasional/SPK (Satuan Pendidikan Kerjasama) lainnya, akan tetapi akan sangat berbeda jika dibandingkan dengan pengajaran BIPA di lembaga atau di Universitas. Di sekolah internasional hampir semua siswanya berasal dari luar negeri. SES menerima siswa dari tingkat *montessori* sampai dengan *secondary*. Siswa di SES berasal dari kalangan atas, pun orang Indonesia yang bisa bersekolah di sana adalah orang-orang dari kalangan atas. Bahasa sehari-hari di sekolah adalah bahasa Inggris dan ada bahasa tambahan yaitu bahasa Perancis dan Mandarin. Bahasa Indonesia wajib diberikan untuk WNI yang bersekolah di SPK, sedangkan BIPA diberikan untuk anak-anak yang berstatus WNA. Dengan latar belakang yang seperti itu, tak ayal banyak siswa yang kurang termotivasi belajar bahasa Indonesia. Mereka bisa menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi di lingkungan mereka. Hal tersebut menjadi tantangan pengajar BIPA di SPK.

Strategi pembelajaran yang menarik adalah salah satu kunci untuk membuat suasana kelas menjadi lebih interaktif, terutama untuk pemelajar BIPA level awal di kelas *primary*. Anak-anak berlatar belakang budaya beragam tentu sulit untuk belajar bahasa dan budaya baru yang bahkan bahasa ibunya sendiri belum begitu menguasai. Salah satu strategi belajar yang digunakan untuk belajar bahasa di SES adalah dengan menggunakan media yang menarik, menggunakan teknologi terkini. Di SES, meskipun siswanya masih di *year 2* atau setara dengan kelas 1 SD, mereka sudah tak asing lagi menggunakan komputer dan teknologi terkini. Kurikulum yang mengharuskan siswanya lebih banyak praktek daripada teori, menjadikan siswa lebih aktif, kritis, dan interaktif.

Karakteristik siswa yang kritis dan interaktif di lingkungan sekolah SES membuat guru menjadi lebih kreatif dalam hal penggunaan strategi, metode, dan media belajar. Untuk siswa *primary*, biasanya guru lebih mengandalkan media belajar yang interaktif untuk memudahkan siswa belajar, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Di sekolah SES pada pembelajaran BIPA sering menggunakan laman *languagesonline* untuk memudahkan siswa dalam memahami kosakata baru, mengeja kata dengan benar.

Empat keterampilan berbahasa yang diajarkan di sekolah semuanya saling berkesinambungan. Misalnya saja kita mengajarkan anak-anak level *primary* menyimak dengan mendengar kata-kata baru yang tersedia di laman *languagesonline*. Setelah mereka paham arti tiap kata, laman tersebut membuat permainan untuk mengeja. Jadi semua keterampilan berbahasa saling melengkapi untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia.

Pembelajaran daring berbasis permainan terkadang menjadikan keterbatasan bagi siswa tertentu. Tingkat pemahaman Bahasa kedua yang beragam pada siswa serta minat belajar menjadi faktor utama saat pembelajaran berlangsung. Tingkat kesulitan seringkali terletak pada struktur permainan yang terlalu cepat bagi peserta didik sehingga kesulitan dalam berpartisipasi. Media permainan menjadikan siswa salah arah. Tujuan belajar akan dikesampingkan karena keinginan untuk menang dari pada belajar (Smaldino, 2011:40).

Sama halnya dengan pembelajaran BIPA di SES, beberapa keterbatasan saat proses pembelajaran juga terjadi. Salah satunya adalah keterbatasan bahasa yang mereka kuasai karena latar belakang negara yang berbeda-beda, kemudian juga kemampuan untuk menulis mereka yang masih bercampur dengan bahasa ibu mereka. Dari segi media, ada beberapa permainan yang membutuhkan kecepatan yang tinggi untuk mengerjakannya. Mereka butuh latihan yang sering sampai bisa masuk ke level berikutnya.

Pemanfaatan laman *languagesonline* di kelas BIPA

Laman *languagesonline* menyediakan berbagai fitur bahasa untuk dipelajari, salah satunya adalah bahasa Indonesia. Laman tersebut merupakan multimedia interaktif berbasis permainan yang selaras untuk kelas *year* 1-3 (kelas TK besar sampai dengan kelas 2 SD) pada kelas BIPA di SES. Kondisi ini sangat memungkinkan peserta didik mengerjakan tugasnya secara mandiri, interaktif serta kompetitif. Anak-anak dengan usia seperti itu masih sulit untuk fokus belajar dengan serius. Dengan adanya laman ini proses pembelajaran jadi lebih menyenangkan karena banyak permainan yang beraneka macam sesuai dengan tema yang ada. Dengan permainan, mereka secara tidak langsung belajar kosa kata baru, belajar membaca, menulis dengan cara yang lebih asyik. *Languagesonline* sangat cocok untuk belajar bahasa kedua terutama untuk anak-anak di sekolah internasional karena bahasa pengantar dalam laman tersebut adalah bahasa Inggris tapi tidak mengesampingkan bahasa kedua, fokus bahasa yang dipelajari. Porsi bahasa Inggris hanya sebagai pemberian instruksi saja. Banyak tema yang disajikan, sesuai dengan tema sehari-hari dengan level kesulitan yang bertingkat. Berikut tampilan visual pilihan tema disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Pilihan tema pada laman *languagesonline*

Permainan baik *offline* maupun *online* memberikan ruang kesenangan tersendiri bagi peserta didik saat belajar Bahasa. Permainan memberikan lingkungan kompetitif hingga mencapai tujuan pembelajaran. Melalui permainan sangat besar kemungkinan peserta didik menggunakan keterampilan memecahkan permasalahan, menghasilkan solusi, kecepatan dan ketepatan dalam menjawab pertanyaan. Permainan memiliki keuntungan yaitu siswa terlibat penuh di dalamnya sehingga cepat dalam belajar melalui permainan. Permainan dapat disederhanakan artinya disesuaikan agar tujuan belajar dapat tercapai. Permainan juga dapat digunakan dalam berbagai ruang kelas (baik daring maupun non daring) baik berkelompok maupun secara individu. Melalui permainan pembelajaran Bahasa khususnya BIPA menjadi lebih efektif untuk mendapatkan perhatian dari siswa untuk mempelajari topik atau keterampilan Bahasa tertentu yang ingin dikuasai (Smaldino, 2011: 39-40).

Penggunaan laman *languagesonline* tidak hanya terfokus pada permainan, akan tetapi ada evaluasi pembelajaran yang berupa *worksheet* (lembar kerja) berupa soal yang harus diselesaikan oleh siswa secara manual. Gabungan antara permainan dan *worksheet* tersebut bisa memudahkan pelajar mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Jadi tidak hanya bersenang-senang bermain saja, siswa juga diajak untuk fokus ke materi dengan adanya lembar kerja tersebut. Gambar 2 Berikut adalah Contoh lembar kerja yang tersedia dalam laman *languagesonline*.

Indonesian
07. How old are you? Family members

This section introduces how to ask about and say one's age. It also introduces family members such as Mother and Father.

Interactive tasks

- ⊗ 1. Umur saya ...
- ⊗ 2. Berapa umur kamu?
- ⊗ 3. Berapa umur saya?
- ⊗ 4. Ini keluarga saya!
- ⊗ 5. Tulislah!

[Answers and Translations](#)

Worksheets

- ⊗ 1. Berapa umur kamu? (pdf 27 kb)
- ⊗ 2. Ini keluarga saya! (pdf 26 kb)
- ⊗ 3. Berapa umur saya? (pdf 25 kb)
- ⊗ 4. Tulislah! (pdf 27 kb)

[Answers and Translations](#)

Contact: Languages Online Team (languages.online@edumail.vic.gov.au)
Created on: Thursday, March 18th, 2004 | Page last updated: Friday, 21 August 2015
© State of Victoria (Department of Education and Training) 2007
[Disclaimer](#) | [Privacy](#)



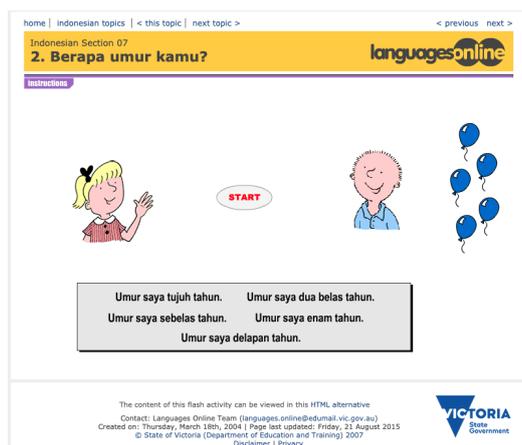
Gambar 2. Contoh lembar kerja pada laman *languagesonline*



Gambar 3. Contoh lembar kerja berbantuan gambar pada laman *languagesonline*

Permainan dalam laman *languagesonline* sangat beragam macamnya dan beragam pula tingkat kesulitannya. Untuk tema-tema awal permainan yang tersedia lebih mudah disertai dengan lagu untuk memudahkan peserta mengenal dan menghafal kosakata baru. Tema-tema di akhir dibuat lebih sulit karena level bahasanya juga lebih meningkat. Misalnya saja disertai dengan bacaan teks singkat, simakan yang cukup panjang, dan menuliskan paragraf sederhana. Dengan melakukan permainan saat proses pembelajaran, peserta didik akan mengenali pola apa yang telah dikerjakan sebelumnya, sehingga pada situasi tertentu siswa lebih mudah dalam belajar bahasa (Marsound, 2006).

Penggunaan media *online* dalam pembelajaran Bahasa memiliki dampak positif utamanya dalam hal keragaman media. Melalui jaringan internet akses informasi menjadi lebih cepat. Media interaktif yang disajikan melalui teks, audio, grafik, animasi video, bahkan perangkat lunak dapat diunduh. Melalui media *online* membuka kesempatan akses perpustakaan dan *database* kepustakaan setiap hari (Smaldino, 2011:238). Permainan dengan tingkat mudah pada tema awal disajikan pada gambar 4, serta level sulit pada gambar 5.



Gambar 4. Level mudah pada tema awal



Gambar 5. Tingkat kesulitan meningkat pada tema akhir.

Media pembelajaran *online* dapat diakses melalui ponsel berbasis android (*mobile assisted language learning*) atau melalui komputer (*computer assisted language learning*). Pada praktiknya pembelajaran bahasa di sekolah lebih relevan menggunakan komputer saat pembelajaran berlangsung. Selain mendukung pembelajaran Bahasa, melalui komputer guru dapat mengontrol pembelajaran dengan lebih mudah dan terarah. Komputer mampu berperan baik sebagai guru maupun pendamping/asisten. Komputer memiliki peran sebagai guru karena dianggap mampu menyajikan berbagai kebutuhan materi peserta didik serta memberikan umpan balik ke kepada peserta didik melalui media aplikasi online maupun format lain yang mendukung. Peran komputer yang interaktif memungkinkan penggunanya dapat melakukannya secara individual dan mengedepankan kecakapan dalam mengoperasikannya. Komputer sebagai asisten bermanfaat dalam membantu pendidik maupun peserta didik untuk melakukan aktivitas diantaranya pembuatan materi multimedia yang relevan (Newby, *et al.* (2011, p.51)).

Peserta didik di SES sudah dikenalkan sejak dini dengan teknologi, terutama komputer. Dengan fasilitas sekolah yang memadai, anak-anak sudah terbiasa menggunakan komputer, berselancar dengan *google* dan *website*/laman lainnya. Jadi guru bahasa tidak merasa waktunya habis untuk menjelaskan penggunaan laman *languagesonline* ke siswa karena mereka sudah terbiasa dengan laman-laman seperti itu untuk belajar bahasa Inggris dan perancis di sekolah. Hal yang sebaliknya terjadi adalah pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Kendala kecil yang dihadapi pendidik di SES dalam pelajaran BIPA dengan menggunakan laman *languagesonline* adalah kemampuan anak yang belum menguasai ejaan bahasa Indonesia. Kelas menjadi hidup karena siswa dan guru bisa berinteraksi tanya jawab untuk memecahkan masalah.

Penggunaan media *online* berbasis komputer dalam pembelajaran Bahasa sangat mendukung peserta didik dan guru dengan sajian materi yang rinci, lengkap serta sesuai dengan kondisi dan karakteristik individu di kelas. Media pembelajaran online interaktif serta sajian visual yang menarik membuat peserta didik lebih mudah mengingat materi maupun pertanyaan diskusi saat pembelajaran berlangsung (Choirunnisa, 2015:209). Peran media pembelajaran serta teknologi yang menyertainya merupakan desain tindakan instrumental. Artinya teknologi memberikan kemudahan bagi guru dan peserta didik, serta meminimalisir ketidakpastian yang terjadi dalam pembelajaran (Rogers, 2005:12).

Evaluasi dalam pembelajaran merupakan indikasi dari tercapai atau tidaknya suatu tujuan pembelajaran. Di laman *languagesonline* terdapat evaluasi di setiap tema, jadi umpan balik yang diberikan siswa lebih cepat dari pada menggunakan cara konvensional. Apabila siswa dapat menyelesaikan tiap level, *languagesonline* akan memberikan *reward* berupa pujian dengan bahasa Indonesia “Bagus!”. Tidak hanya evaluasi di setiap tema, ada juga evaluasi akhir yang disebut “*revision*”. Di tema “*revision*” tersebut hanya berupa tes, baik itu menyimak, membaca, maupun menulis. Tes yang diberikan adalah mengenai tema-tema yang sudah dipelajari sebelumnya. Untuk tema “*revision*” ini, *reward* yang diberikan berupa nilai.



Gambar 6. Reward nilai pada tema *revision*

Seperti yang diungkapkan sebelumnya, bahwa *languagesonline* menggunakan bahasa Inggris. Hal ini sangat cocok sekali dengan pembelajar BIPA level awal terutama anak-anak yang belajar di sekolah internasional. Apabila di sekolah siswa belum tuntas atau belum paham dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru, maka mereka bisa mengulang secara mandiri di rumah masing-masing. Kemandirian anak untuk berlatih terus-menerus secara tidak langsung akan meningkatkan keterampilan berbahasa mereka dengan lebih cepat dibandingkan apabila guru mengajarkan dengan cara konvensional tanpa metode yang memanfaatkan teknologi.

Pembelajaran Bahasa Indonesia membutuhkan inovasi dan kreativitas dalam proses pembelajarannya sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Perkembangan era digital yang cepat serta dukungan teknologi informasi maka proses pembelajaran Bahasa Indonesia lebih dapat dioptimalkan lagi. Penggunaan TIK dalam pembelajaran Bahasa Indonesia bukan hanya opsional semata akan tetapi menjadi sebuah keniscayaan agar pembelajaran Bahasa Indonesia lebih atraktif (Kuntarto; 2017:100).

Simpulan

Proses belajar mata pelajaran BIPA untuk anak-anak primary untuk year 1-3 (TK besar sampai dengan SD kelas 2) di *Surabaya European School* dengan menggunakan media daring laman *languagesonline* sangat bermanfaat, baik

itu bagi pengajar maupun peserta didiknya. Dengan menggunakan laman daring tersebut bisa membangkitkan motivasi peserta didik karena permainan yang ada dalam laman tersebut menarik dan tingkat kesulitannya pun bertahap. Peserta didik yang disajikan laman daring *languagesonline* adalah anak-anak yang berumur 5-8 tahun sehingga mereka sangat kritis dan interaktif saat bermain dengan laman tersebut. Selain permainan, juga tersedia lembar kerja anak yang bisa meningkatkan stimulus belajar dan untuk mengulang apa yang telah dipelajari. Di akhir tema, biasanya ada evaluasi yang dapat memberikan umpan balik dengan segera. Evaluasi tersebut sudah merekam nilai yang mereka dapat. Manfaat yang lain adalah dengan laman tersebut, peserta didik bisa latihan dengan tema yang sama secara mandiri untuk meningkatkan kemampuan berbahasa mereka, sejauh mana mereka memahami pelajaran yang sudah diberikan guru.

Referensi

- Amin, Risma Fahrul. 2016. *Computer Assisted Language Learning (Call): Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer*. Jurnal Lisan Al-Hal.10 (2) 281-298
- Andy. 2014. *The Benefits Of Computer Assisted Language Learning (C.A.L.L.) To Tertiary Education At The University Of Melbourne*. Jurnal ilmiah Bahasa dan Sastra ISSN: 23557083. 1 (1), 1-9
- Arifin, Agus. 2019. Pengembangan *Computer Assisted Language Learning (CALL)* Untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di Agus Arifin Institute Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran. 1 Juli 2019
- Benson, P. 2003. *Learner autonomy in classroom*. In D. Nunan (Ed), *Practical English Language Teaching* (pp.289-308). New York: Mc Graw-Hill
- Bugis, Erminsyah. 2019. *Penerapan Computer Assisted Instruction (Cai) Dalam Pembelajaran Pengucapan Kosakata Bahasa Nias Berbasis Web*. Maika (Majalah Ilmiah Kaputama), 3 (2), 14-19
- Choirunnisa, Septin, Dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Komputer Untuk Keterampilan Menyimak Bagi Siswa Sma Kelas X*. Jurnal Lingtera; 2 (2), 208 – 221.
- Gisella, Elsa. 2018. *Penerapan Multimedia Situs Languagesonline dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis*; Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Jeong, Bae Son. 2019. *Context-Specific Computer-Assited Language Learning: Research, Development and Practice*. Australia: Queensland
- Kuntarto, Eko. 2017. *Keefektifan Model Pembelajaran Daring dalam Perkuliahan Bahasa Indonesia Di Perguruan Tinggi*. Journal Indonesian Language Education and Literature 3 (1) 99-110
- Louis, Rubena St. 2006. *Helping Students Become autonomous learners; can technology help? IATEFL poland (computer spesial interest group). "teaching english with technology", A Journal for Teachers of english* ISSN 1642-1027 6 (3)
- Maulana, Cecep. 2017. *Computer Assisted Language Learning (Call) Pada Pengembangan Kosakata Mahasiswa Stmik Royal Kisaran*. Jurteks (Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi) 131-138
- Mayaratri, Puspita. 2015. *Implementing Computer Assisted Language Learning For Speaking Class*. Lingua Scientia. 7 (1). 47-55
- Miftah. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. Jurnal Kwangsan. 1 (2), 95-105.
- Newby, T.J., et al. (2011). *Educational technology for teaching and learning (fourth edition)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Riyanti, Asih. 2019. *Pemanfaatan Audiovisual Bermuatan Budaya Sebagai Media Pembelajaran BIPA*. Pengembangan Bipa Pada Era Revolusi Industri 4.0: 150-161. Yogyakarta, 7—9 Agustus 2019: FIB UGM.
- Rogers, Everett M. 2005. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York. Free Press.
- Rusmiyati, Ida, dkk. 2014. *Penggunaan multimedia dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SMP Negeri 2 Bawen Kabupaten Semarang*. Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran UNS. 2 (2), 171-184.
- Sabar, Kurniawan. 2011. Penggunaan Web (e-learning) dalam Proses Pembelajaran Bahasa Inggris di Briton International English School Makasar. Jurnal Komunikasi KAREBA Vol. 1 (4), 444-456.

Setyaningsih, Rila and Abdullah, Abdullah and Prihantoro, Edy and Hustinawaty, Hustinawaty (2019) *Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E Learning*. Jurnal ASPIKOM, 3 (6). pp. 1200-1214. ISSN p-ISSN: 2087-0442.

Smaldino, Sharon, dkk. 2011. *Instructional technology & media for learning*. Jakarta:Kencana.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. 2018. Jaringan Lembaga Penyelenggara BIPA. (<http://bipa.kemdikbud.go.id/jaga>).