

**THE USE OF TIK AS A STRATEGY  
TO DEVELOP CRITICAL AND CREATIVE THINKING ABILITY  
OF THE ENGLISH SUBJECT STUDENTS**

Erlinawati  
**SMA Negeri 3 Putra Bangsa, Aceh Utara**  
elirakhman2@gmail.com

**Abstract**

This study is based on the low achievement of students of XI-IPA1 SMA Negeri 3 Putra Bangsa in mastering English especially Higher Order Thinking Skills (HOTS) materials. Regarding the condition stated above, the researcher as the English teacher teaching at this school initiate to use IT as the teaching media in order to improve the students' creativity and critical thinking. This study was conducted at class XI\_IPA 1 of SMA Negeri 3 Putra Bangsa, North Aceh. There were twenty seven students chosen as the subject of the study The finding shows that the existence of Information Technology bring a lot of advantages both for the teaher and the students. For the teacher, it can improve the teacher's professionalism whereas for the students' it can increase the students achievement, creativity, and critical thinking.

**Keyword:** *IT, creative and critical thinking.*

**PEMANFAATAN TIK SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN  
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF PESERTA DIDIK  
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Erlinawati

**SMA Negeri 3 Putra Bangsa, Aceh Utara**

elirakhman2@mail.com

**Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa kelas XI-IPA1 SMA Negeri 3 Putra Bangsa dalam menguasai materi bahasa Inggris khususnya pada soal yang berbentuk HOTS. Berdasarkan kondisi ini, peneliti selaku guru yang mengajar di sekolah ini berinisiatif mencoba menggunakan media TIK (Teknologi Informatika Komputer) untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik. Penelitian ini dilakukan di kelas XI IA-1 SMA Negeri 3 Putra Bangsa Aceh Utara semester ganjil tahun ajaran 2019/2020. Lokasi penelitian ini adalah di SMA Negeri 3 Putra Bangsa Aceh Utara. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IA-1 SMA Negeri 3 Putra Bangsa yang berjumlah 27 siswa terdiri atas 17 siswa perempuan dan 10 siswa laki-laki. dengan menggunakan media TIK. Keberadaan media TIK memberikan banyak manfaat bagi guru dan peserta didik. Bagi guru, penggunaan media TIK dapat meningkatkan profesionalitas sedangkan bagi peserta didik, media TIK dapat meningkatkan hasil belajar, kreatifitas, dan cara berpikir kritis.

**Kata kunci:** *TIK, Kemampuan Berpikir kritis dan kreatif*

**PENDAHULUAN**

Guru adalah salah satu komponen yang memiliki peranan yang sangat penting dalam penciptaan pendidikan yang berkualitas. Tidak dapat dipungkiri bahwa peran guru dalam proses pembelajaran sangat menentukan keberhasilan siswa. Pentingnya peran guru dalam pembelajaran diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional pasal 3 yang berbunyi; "Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa; bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab"

Menurut Rumi Ati (2017), Pendidikan pada hakekatnya memiliki dua tujuan, yaitu membantu manusia menjadi cerdas dan pintar (smart), dan membantu mereka menjadi manusia yang baik (good). Menjadikan manusia cerdas dan pintar boleh jadi mudah melakukannya, tetapi menjadikan manusia menjadi orang yang baik tampaknya jauh lebih sulit atau bahkan sangat sulit. Dengan demikian, sangat wajar apabila dikatakan bahwa problem moral merupakan persoalan akut yang mengiringi keseharian peserta didik. Kenyataan tentang menurunnya kualitas moral dalam kehidupan masyarakat Indonesia dewasa ini, terutama di kalangan peserta didik menuntut diselenggarakannya pendidikan karakter.

Pengembangan pembelajaran berorientasi pada keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) merupakan program yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Direktorat Jenderal Guru dan tenaga kependidikan (Dirjen GTK) dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran dan meningkatkan kualitas lulusan. Program ini dikembangkan mengikuti arah kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang pada tahun 2018 telah terintegrasi dengan Penguatan Pendidikan Karakter dan pembelajaran berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi atau *Higher Order Thinking Skill* (HOTS).

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dalam hal ini penulis mengajukan rumusan masalah sebagai berikut: Apakah pemanfaatan TIK dalam pembelajaran Bahasa Inggris dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik?

### **Tujuan Penulisan**

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas maka tujuan penulisan karya tulis ilmiah ini adalah untuk mengetahui apakah melalui pemanfaatan TIK dapat

meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif peserta didik pada pelajaran Bahasa Inggris.

### **Manfaat Penulisan**

Tulisan ini nantinya diharapkan dapat memberi manfaat teoritis untuk: 1). menambah ilmu pengetahuan dan wawasan penulis untuk mengembangkan diri dalam disiplin ilmu pendidikan, 2). menjadi referensi tambahan bagi para peneliti lain yang tertarik melakukan studi yang serupa. Sedangkan manfaat teoritisnya adalah: 1). sebagai bahan masukan bagi guru agar dapat meningkatkan prestasi belajar khususnya dalam upaya penanaman nilai-nilai karakter khususnya nilai kemandirian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik, dan 2) meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran

## **KAJIAN TEORI**

### **Kemampuan Berpikir Kritis dan Kreatif Sebagai Aspek HOTS**

Keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *High Order Thinking Skill* (HOTS) adalah proses berpikir kompleks dalam menguraikan materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis, dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar. (Resnick: 1987). Melalui penerapan pembelajaran berorientasi Keterampilan Berfikir tingkat Tinggi tersebut, peserta didik diharapkan mencapai berbagai kompetensi yaitu Berfikir Kritis (*Critical Thinking*), kreatif dan inovasi (*Creative and Innovative*), kemampuan berkomunikasi (*Communication Skills*), kemampuan bekerjasama (*collaboration*), dan kepercayaan diri (*Confidence*). Ariyanto (2017) berpendapat bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi yang dalam bahasa umum dikenal sebagai *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) dipicu oleh empat kondisi.

- a. Sebuah situasi belajar tertentu yang memerlukan strategi pembelajaran yang spesifik dan tidak dapat digunakan di situasi belajar lainnya.

- b. Kecerdasan yang tidak lagi dipandang sebagai kemampuan yang tidak dapat diubah, melainkan kesatuan pengetahuan yang dipengaruhi oleh berbagai faktor yang terdiri dari lingkungan belajar, strategi dan kesadaran dalam belajar.
- c. Pemahaman pandangan yang telah bergeser dari unidimensi, linier, hirarki atau spiral menuju pemahaman pandangan ke multidimensi dan interaktif.
- d. Keterampilan berpikir tingkat tinggi yang lebih spesifik seperti penalaran, kemampuan analisis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.

Keterampilan di atas juga digunakan untuk menggarisbawahi berbagai proses tingkat tinggi menurut jenjang taksonomi Bloom. Menurut Bloom, keterampilan dibagi menjadi dua bagian. *Pertama* adalah keterampilan tingkat rendah yang penting dalam proses pembelajaran, yaitu mengingat (*remembering*), memahami (*understanding*), dan menerapkan (*applying*), dan *kedua* adalah yang diklasifikasikan ke dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi berupa keterampilan menganalisis (*analysing*), mengevaluasi (*evaluating*), dan mencipta (*creating*).

Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (HOTS) memiliki beberapa aspek yaitu sebagai *Transfer of Knowledge*, sebagai *Critical and Creative Thinking*, dan sebagai *Problem Solving*.

#### a. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar.

##### 1) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan,

pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi (C1 – C6).

## 2) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi 5 kategori, yaitu Penerimaan, Menanggapi, Penilaian, Pengelolaan, dan Karakterisasi.

## 3) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif dan interperatif.

### b. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, dimana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis merupakan proses dimana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sebagian besar dari kita yang terlahir bukan pemikir kreatif alami. Perlu teknik khusus yang diperlukan untuk membantu menggunakan otak kita dengan cara yang berbeda. Masalah pada pemikiran kreatif adalah bahwa hampir secara definisi dari setiap ide yang belum

diperiksa akan terdengar aneh dan mengada-ngada bahkan terdengar gila. Tetapi solusi yang baik mungkin akan terdengar aneh pada awalnya. Sayangnya, itu sebabnya sering tidak akan diungkapkan dan mencoba untuk mengajukannya. Berpikir kreatif dapat berupa pemikiran imajinatif, menghasilkan banyak kemungkinan solusi, berbeda, dan bersifat lateral.

c. Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *problem solving* diperlukan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan keterampilan kreativitas untuk pemecahan masalah.

Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan para ahli yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik secara individu akan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang berbeda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Mourtos, Okamoto dan Rhee, ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu: 1) Menentukan masalah, dengan mendefinisikan masalah, menjelaskan permasalahan, untuk mendefinisikan masalah sehingga menjadi lebih detail, dan mempersiapkan kriteria untuk menentukan hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi, 2) Mengeksplorasi masalah, dengan menentukan objek yang berhubungan dengan masalah, memeriksa masalah yang terkait dengan asumsi dan menyatakan hipotesis yang terkait dengan masalah, 3) Merencanakan solusi dimana peserta didik mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah, memetakan sub-materi yang terkait dengan masalah, memilih teori prinsip dan pendekatan yang sesuai dengan masalah, dan menentukan informasi untuk menemukan solusi, 4) Melaksanakan rencana, pada tahap ini peserta didik menerapkan rencana yang telah ditetapkan, 5) Memeriksa solusi, mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan

masalah, dan 6) Mengevaluasi, dalam langkah ini, solusi diperiksa, asumsi yang terkait dengan solusi dibuat, memperkirakan hasil yang diperoleh ketika mengimplementasikan solusi dan mengkomunikasikan solusi yang telah dibuat.

### **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**

Peran komputer dalam pengajaran terus mengalami perkembangan dari masa ke masa. Dengan segala aspeknya, internet telah memberikan berbagai layanan dan kemudahan yang dapat diaplikasikan dalam kepentingan hidup manusia. Saat ini pemanfaatan jaringan komputer banyak diterapkan dalam bidang perbankan, kesehatan, ekonomi, bisnis, hiburan, keamanan, informasi, tak ketinggalan juga dibidang pendidikan. Dari sejumlah bidang yang disebutkan diatas, ternyata bidang pendidikan merupakan bidang yang masih tergolong minim dalam memanfaatkan jaringan computer ini, terutama bidang pendidikan bahasa. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) bukan merupakan isu baru di dunia pendidikan, namun menarik untuk diikuti perkembangannya. Guru dapat memanfaatkan perkembangan TIK untuk meningkatkan kinerja. Selain itu, memungkinkan berbagai kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, tepat dan akurat. Perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi. Seperti pendapat Kimball (1998) menekankan

*"It is suggested that teachers ask the students to search the topic that is being discussed. They can connect to the search engines such as Yahoo, Alta Vista, and other, visit the digital library of Harvard and Oxford, browse ERIC to search and find the summary of the document, klik CaliforniaTESOL, the University ofHull, the Annenberg/CPB Projects Online, TESOL, JALT and other for the idea to teach."*

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa dewasa ini komputer mempunyai peranan yang penting dalam pembelajaran dengan cara mengintegrasikan teknologi komputer ke dalam proses belajar mengajar

dalam hal ini pembelajaran bahasa. Hasilnya saat ini dapat dilihat bahwa semakin banyaknya perangkat lunak multi media dan program simulasi yang khusus untuk pelajaran bahasa. Arwendia (2009) menyatakan bahwa ada beberapa perangkat lunak , seperti "Ticket" yang diproduksi oleh Bluelion Software merupakan program yang menyajikan situasi sesungguhnya dari budaya suatu negara. Selain itu perangkat lunak yang dikemas dalam bentuk permainan, seperti "Where in the worls is Carmen Sandiago?" oleh Broderbund Software atau "Trivial Pursuit" dari Gessler Publisher".

### **Pemanfaatan TIK Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Pemanfaatan TIK dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat berhubungan dengan penggunaan komputer. ICT tends to be preferred term replacing IT (Information Technology), because it shows the importance of electronic communication such as e-mail, video conferencing, as well as computer aspect. Komputer menjadi bagian penting dalam pengembangan pemanfaatan TIK. Komputer tidak hanya sebagai alat elektronik yang memudahkan guru untuk membuat bahan ajar dengan menggunakan microsoft office (word, exel dan power point), melainkan juga sebagai alat komunikasi, karena sekarang ini dengan mudahnya komunikasi dapat terjalin walaupun jaraknya ribuan kilometer. Hal tersebut dapat terjadi dengan adanya fasilitase-mail, video Perkembangan internet yang pesat, akan menjadi suatu yang bermanfaat

"Selain untuk meningkatkan kemampuan menulis siswa, mailing list juga dapat menjadi tempat untuk berdiskusi, saling bertukar pengetahuan tentang budaya, jika guru ataupun siswa dapat mengundang kenalan yang berasal dari kota lain bahkan negara lain. conference, etc. Guru harus membiasakan diri untuk member tugas yang bersifat authentic assessment. Authentic assessment akan lebih memberikan ruang yang luas untuk

peserta didik mengembangkan kemampuannya, karena peserta didik akan lebih terbiasa menggunakan bahasa Inggris yang berhubungan dengan kegiatan sehari-hari. Menurut Brown (2001:339) "A teacher has a small area mount of encouragement to give real writing in the classroom such as writing telephone messages, e-mailing, post card, etc. "Kebalikannya, jika guru dapat melakukan kegiatan yang disarankan Brown, hal ini akan bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan kajian teori diatas dapat diketahui bahwa berbagai alat teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu mereka dalam proses belajar mengajar di kelas. Mulyana (2017) menyatakan bahwa teknologi informasi juga membuat metode yang digunakan dalam penyampaian materi menjadi lebih bervariasi. Dengan metode yang bervariasi, diharapkan para peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar di kelas tidak menjadi bosan dalam menangkap materi dengan lebih maksimal. Variasi yang dimaksud di sini adalah bahwa guru tidak hanya menyajikan materi secara lisan seperti biasanya namun juga secara visual, audion maupun gabungan audio visual. Keanekaragaman tersebut bisa dicapai dengan bantuan berbagai macam alat teknologi informasi dan komunikasi.

### 1. Pemutaran Kaset atau *Tape Recorder* dan *Sound System*.

Pemanfaatan pemutaran kaset ini bisa digunakan para guru bahasa Inggris untuk melatih kemampuan mendengarkan (*Listening Comprehension*). Materi yang disajikan dengan menggunakan tape recorder sangat bervariasi meliputi semua jenis teks bahasa Inggris baik *Expression*, *Short Functional text*, maupun *monologue*. Media ini termasuk salah satu media yang sangat urgen khususnya bagi peserta didik kelas XII yang akan mengikuti ujian akhir.

Jenis tugas yang diberikan juga bervariasi misalnya mengisi teks rumpang atau memahami isi bacaan (teks). Namun sebelumnya guru membagi teks yang akan digunakan. Setelah proses mendengarkan bersama selesai, maka diadakan pembahasan atau diskusi tentang bahasa Inggris yang digunakan dalam teks tersebut. Pokok pembahasan yang dibahas antara lain tentang kosakata baru yang belum mereka ketahui, grammar atau tata bahasa Inggris. Berbeda dengan tanpa penerapan teknologi informasi dan komunikasi, pembahasan kosakata menjadi lebih menarik setelah para peserta didik mendengarkan teks secara bersama-sama.

## 2. Pemutaran Film atau *DVD Player* atau *VCD Player* dan Televisi

Selain menggunakan tape recorder untuk melatih keterampilan mendengarkan, guru bahasa Inggris juga dapat menggunakan film sebagai sarana untuk belajar bahasa Inggris. Guru yang bersangkutan memutar film berbahasa Inggris dengan tema yang berbeda-beda sesuai dengan materi yang sedang dibahas di kelas. Sebelum kegiatan menonton dimulai, guru mempersiapkan pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik setelah kegiatan menonton selesai. Jika mengajarkan materi teks Naratif, pertanyaannya dapat berupa topik atau tema dari film, latar belakang cerita yaitu siapa tokoh atau karakternya, kapan dan dimana terjadinya, apa permasalahan atau konflik yang terjadi, bagaimana solusi yang ditempuh oleh tokoh cerita, menurut penalaran mereka apa yang akan terjadi jika sang tokoh tidak melakukan solusi tersebut, seandainya mereka menjadi tokoh dalam film tersebut apa yang akan mereka lakukan, dan nilai moral apa yang dapat diambil dari film tersebut.

## 3. *LCD* atau *OHP*

Untuk membuat materi lebih menarik, maka guru sebaiknya menyajikan pembahasan melalui *Microsoft power point*. Data yang sudah diolah dalam bentuk *Microsoft power point* bisa disajikan dengan bantuan

*LCD*. Agar menjadi lebih menarik dan menimbulkan motivasi belajar peserta didik, data yang diolah dengan media *Microsoft power point* ditambah dengan *image-image* yang berhubungan dengan materi. Pemvisualisasian materi dapat membuat para peserta didik lebih mudah mengingat dan memahami materi yang disampaikan. Jika belum tersedia *LCD* di dalam kelas, guru dapat mencetak data *Microsoft power point* menjadi bentuk transparansi dan menyajikannya dengan *OHP* di dalam kelas. Di samping itu, guru juga dapat menugaskan peserta didik untuk melakukan presentasi kelompok dengan menggunakan *LCD/OHP*.

#### 4. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa juga mempunyai fungsi yang besar dalam pembelajaran bahasa Inggris dan biasa digunakan untuk menyampaikan materi *listening*. Guru yang bersangkutan dapat menyajikan materi *listening* melalui lagu-lagu bahasa Inggris atau rekaman materi dan berita berbahasa Inggris. Dengan memanfaatkan laboratorium, para peserta didik bisa menggunakan *headset* yang tersedia sehingga pendengaran mereka tidak terganggu oleh suara-suara lain yang tidak diinginkan. Dengan menggunakan *headset* para peserta didik juga diharapkan dapat lebih menangkap *pronunciation* atau pelafalan, *intonation* dari setiap kata bahasa Inggris dengan baik dan benar, terlebih lagi jika *audio* tersebut langsung menggunakan suara *native speaker* atau penutur asli bahasa Inggris.

#### 5. Komputer atau *Notebook*

Guru bahasa Inggris bisa memanfaatkan *computer* atau *notebook* untuk tersambung dengan jaringan internet. Dengan menggunakan jaringan *internet*, guru yang bersangkutan dan peserta didik dapat mengakses informasi data bahasa Inggris terkini dan yang tak terbatas jumlahnya. Selain itu guru yang bersangkutan jika bisa menggunakan jaringan *internet* untuk

melatih para peserta didik terbiasa dengan teknologi yang sudah mendunia ini. Guru bahasa Inggris bisa menerapkan beberapa materi dalam beberapa program yang disediakan jaringan *internet*. Banyak sekali situs-situs materi pembelajaran yang tersedia di *internet* baik yang berbayar maupun yang tidak berbayar. Guru dapat menugaskan peserta didik untuk mengakses informasi sesuai dengan kebutuhan. Menurut Mulyana (2017), ada beberapa situs yang dapat dijadikan sebagai sumber materi ajar diantaranya adalah:

1. *www.bbc.com* dan *www.voa.com*

Dalam situs ini pendidik dapat menggunakan materi reading dan listening. Dengan materi dari situs ini, peserta didik dapat mempelajari berita terbaru yang terjadi di seluruh dunia dan budaya baik secara tertulis, video dan dalam bentuk audio. Situs ini tidak berbayar.

2. *www.ed.ted.com*

Dalam situs ini pendidik dapat menggunakan sebagai sumber materi yang terkait dengan ilmu pengetahuan, ilmu sosial dan bahasa dalam bentuk animasi. Situs ini sangat menarik karena menumbuhkan imajinasi dan daya kritis peserta didik. Peserta didik juga dapat mencipta karya animasi mereka. Situs ini tidak berbayar.

3. *Archive.org*

Dalam situs ini, peserta didik dapat memperoleh materi baik video, buku, artikel, audio sejumlah kurang lebih 8 juta judul. Situs ini tidak berbayar.

4. *www.Youtube.com*

Dalam situs ini, peserta didik dapat menggunakan sebagai materi manyimak lagu dan film pendek. Peserta didik juga dapat menyimpan portofolio mereka dalam bentuk film pendek di situs ini. Situs ini tidak berbayar.

5. *www.Goodreads.com*

Dalam situs ini, peserta didik dapat menggunakan materi membaca novel. Banyak novel gratis dapat didownload dari situs ini. Situs ini ada yang berbayar dan tidak berbayar.

### 5.1 *Email* atau Surat Elektronik

Email dapat juga dijadikan sebagai media dalam pembelajaran. Email dapat digunakan guru bahasa Inggris untuk mendiskusikan materi- materi yang sudah disampaikan. Hal ini memberi kesempatan bagi para peserta didik yang ingin lebih memahami bahasa Inggris lebih jauh. Mengingat keterbatasan waktu yang dimiliki oleh guru untuk menyampaikan setiap materi di dalam kelas, maka beberapa peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan dapat menghubungi guru yang bersangkutan melalui email. Mendiskusikan materi bisa dilaksanakan dengan email karena dengan menggunakan email guru yang bersangkutan dapat memberikan penjelasan panjang lebar. Berbeda dengan melalui pesan singkat, guru yang bersangkutan akan mendapati kesulitan untuk memberikan penjelasan yang panjang. Disamping itu, guru juga dapat meminta peserta didik untuk menyerahkan tugas tertentu melalui email karena peserta didik dapat memanfaatkan waktu kapan saja diluar jam pelajaran sekolah.

### 5.2 *Search engine*

Guru dapat memanfaatkan search engine untuk mengajari para peserta didik browsing dan surfing. Dua materi tersebut bisa digabungkan dengan berbagai materi ajar bahasa Inggris misalnya berbagai jenis teks dan expression. Dengan menggunakan search engine seperti [www.google.com](http://www.google.com) dan [www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), para peserta didik dapat mencari tentang lowongan- lowongan pekerjaan yang ada di dunia, tidak hanya dalam lingkup Negara Indonesia. Setelah menemukan iklan lowongan pekerjaan, para peserta didik diminta untuk membuat contoh surat lamaran berbahasa Inggris yang sesuai dengan lowongan pekerjaan yang ditemukannya. Hal ini akan menjadi lebih menarik karena seolah-olah para peserta didik benar-benar melamar pekerjaan yang ditawarkan oleh pihak yang bersangkutan.

Selain untuk hal tersebut di atas, guru yang bersangkutan juga

dapat mengajak para peserta didik untuk belajar bahasa Inggris secara *online*. Sang guru bisa memberikan alamat-alamat *website* yang bisa diakses para peserta didik dari rumah sehingga mereka mempunyai waktu untuk belajar bahasa Inggris yang tidak terbatas hanya di dalam kelas saja. Alamat-alamat situs antara lain <http://www.englishfirst.co.id>, <http://www.belajaringgris.net>, <http://englishland.or.id> dan lain-lain .

### 5.3 Jejaring Sosial (*Friendster, Facebook, Twitter* dan Lain-Lain)

Guru bahasa Inggris dapat membagi akun jejaring sosialnya kepada para peserta didik. Hal ini bertujuan agar guru yang bersangkutan dapat selalu memberikan info secara *up to date* kepada para peserta didiknya melalui akun jejaring social tersebut. Info-info tersebut bisa tentang tugas-tugas, materi- materi yang akan disampaikan pada pertemuan berikutnya, atau pengumuman-pengumuman yang lain yang bersangkutan dengan proses belajar mengajar di kelas. Hal ini dapat membantu proses penyebaran informasi dengan cepat dan meluas.

### 5.4 *Chat Room*

Guru bahasa Inggris dapat menggunakan aplikasi ini untuk melatih para peserta didik menghasikan percakapan bahasa Inggris sehari-hari. Para peserta didik dapat diajak untuk berinteraksi melalui chat room agar proses bercakap-cakap menjadi lebih menarik dan membuat para peserta didik lebih antusias untuk bergabung. Berkomunikasi memberikan rasa percaya diri pada peserta didik dibandingkan dengan berkomunikasi secara langsung dengan guru. Kadang-kadang peserta didik merasa sungkan untuk berbicara dalam bahasa Inggris dengan guru mereka karena beberapa alasan diantaranya mereka takut melakukan kesalahan baik dari segi kosa kata, grammar, pronunciation maupun ide. Akibatnya mereka lebih banyak diam dan tidak memberikan komentar atau respon ketika guru mengajukan pertanyaan atau

meminta pendapat mereka.

### 5.5 *Blog*

Blog dapat digunakan oleh para guru bahasa Inggris untuk mengunggah hasil-hasil kerja para peserta didiknya. Sebelum mengunggah hasil pekerjaan peserta didik-peserta didiknya, guru memberikan pengumuman, atau semacam peringatan, bahwa semua hasil tugas mereka akan dipublikasikan melalui blog secara online sehingga akan dapat diakses oleh siapa saja dari seluruh dunia. Mengingat hal ini, maka guru dapat memberikan peringatan keras bagi peserta didik-peserta didiknya untuk tidak melakukan plagiat atas pekerjaan orang lain. Guru bahasa Inggris dapat menggunakan berbagai fasilitas blog gratis yang disediakan oleh jaringan internet. Blog-blog gratis tersebut diantaranya adalah *www.blogspot.com*, *www.wordpress.com*, *www.tumblr.com*, dan lain sebagainya. Menurut Mulyana (2017), ada beberapa media berbasis TIK yang dapat digunakan untuk berkreasi dan berkolaborasi diantaranya:

#### 1. *www.facebook.com* dan *twitter*

Baik pendidik maupun peserta didik dapat membuat grup untuk berkomunikasi melalui media sosial ini. Peserta didik dapat menyimpan portofolio mereka di media sosial ini. Selain itu media ini juga dapat untuk berkomunikasi secara tertulis maupun dalam bentuk video. Media sosial ini tidak berbayar.

#### 2. *www.skype.com*

Media ini dapat digunakan untuk berkomunikasi secara langsung, dapat secara perorangan maupun berkelompok. Misalnya untuk mendiskusikan suatu proyek, mencari solusi dari masalah yang terkait

dengan problem based learning, ataupun untuk saling berbagi pengetahuan. Skype ini dapat digunakan dengan jarak jauh, sebagai misal berkomunikasi antar negara. Media sosial ini ada yang berbayar dan tidak berbayar.

### 3. *Edmodo, maker, screencast o'matic, wordscloud*

Media ini untuk mengoptimalkan daya kreasi, imajinasi, daya kritis peserta didik. Peserta didik dapat memanfaatkan media ini untuk berkreasi dan berbagi hasil karya mereka baik dengan teman sekelas mereka maupun teman dari berbagai negara. Media ini ada yang berbayar (*screencast o'matic*) dan tidak berbayar (*Edmodo dan Cartoon Maker*).

### 4. *Power point, keynote dan prezi*

Media ini diperlukan untuk membuat presentasi yang menarik. Dapat digunakan juga presentasi dengan menggunakan suara dan gambar yang menarik. Produk ini ada yang berbayar dan tidak berbayar

Berikut ini adalah sebuah contoh pemanfaatan beberapa media TIK secara terintegrasi dalam pembelajaran Teks Naratif bahasa Inggris khususnya *Short Story*. Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan motivasi yang diawali dengan menampilkan beberapa potongan gambar melalui *power point*. Gambar-gambar tersebut merupakan rangkaian dari sebuah cerita yang ditampilkan secara terpisah. Sambil menampilkan gambar-gambar tersebut guru mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik. Diantara pertanyaan tersebut adalah: "*What can you see in the slide?. What happened in the picture? When did it happen?. Where did it happen?.*"

Berdasarkan jawaban yang diberikan peserta didik, guru merangkai kalimat-kalimat tersebut menjadi sebuah paragraph tentang cerita pendek tentang gambar-gambar tadi. Kegiatan selanjutnya adalah guru memaparkan penjelasan materi teks Naratif mengenai *purpose, generic structure, dan language features* dari teks. Lalu guru menayangkan sebuah video singkat untuk memvisualisasikan bagian awal (*orientation*) dari teks. Guru mengajukan

beberapa pertanyaan kepada peserta didik tentang topik, siapa tokoh-tokoh dalam film tersebut, kapan dan dimana peristiwa itu terjadi. Setelah itu, guru membimbing peserta didik melakukan diskusi kelas tentang pertanyaan-pertanyaan tadi.

Selanjutnya guru melanjutkan penjelasan tentang struktur teks Naratif secara lengkap dan dilanjutkan dengan pemutaran video yang berisi cerita lengkap. Setelah menonton, guru memberikan pertanyaan kepada peserta didik mulai dari level rendah berupa pemahaman sampai level tinggi yang meliputi keterampilan menganalisis, mengevaluasi, menalar, dan menyimpulkan seperti: *"What is the movie about?, who are the participants and how are their character?, What are the conflicts?, How do the character solve the conflicts?, What do you think will happen if the characters did not do that?, If you are the character, what will you do?, What is the moral value of the story?.* Pertanyaan-pertanyaan tersebut didiskusikan secara klasikal.

Kegiatan berikutnya adalah guru menugaskan peserta didik untuk menulis cerita secara individu. Cerita-cerita tersebut harus dikirim ke email guru untuk diberi penilaian. Sebagai tugas projek, secara berkelompok peserta didik membuat cerita untuk bermain peran (*Role Play*) dan direkam dalam bentuk video. Video tersebut nantinya dibuat dalam bentuk *Youtube*.

## **SIMPULAN**

Dalam era digital saat ini, guru dapat memanfaatkan TIK dalam proses belajar mengajar khususnya bagi guru bahasa Inggris. Keberadaan media TIK memberikan banyak manfaat bagi guru dan peserta didik. Berdasarkan kajian teoritis diatas dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan TIK dalam pembelajaran bahasa Inggris dapat meningkatkan kemandirian dan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aceplutvi. <http://www.lyceum.id>, diunduh tanggal 23-10-2016. Dikutip tanggal 10 Februari 2018
- Ariyanto, Yoki dkk. 2018. Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Program Peningkatan Kompetensi Pembelajaran Berbasis Zonasi. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan' Jakarta
- Arwendia. 2009. Pengelolaan Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Memanfaatkan TIK : Strategi Memicu dan Memacu Siswa untuk Menulis diakses di <http://arwendria.wordpress.com/2009/04/20>.
- Brown, Douglas. 2001. *Teaching by Principles; an Interactive Approach to Language Pedagogy (3<sup>rd</sup> Edition)*: San Francisco State University
- Johnson, B. 2002. *Contextual Teaching and Learning*. California: SAGE Publication.
- Mulyana, Sahadadi dkk. 2018. *Modul Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan Bahasa Inggris SMA/SMK terintegrasi Penguatan Pendidikan Karakter dan Penilaian Berbasis Kelas, Kelompok Kompetensi E Pedagogik*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan; Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta
- Rumi Ati. <https://www.kompasiana.com>.2017. Dikutip pada tanggal 10 Februari 2018
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen