

TI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA PRANCIS: PELUANG ATAU ANCAMAN?

Oleh : Rohali

Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY

Abstrak :

Tulisan bertujuan untuk membahas perkembangan Teknologi Informasi (TI) dalam pembelajaran bahasa Prancis dilihat dari dua sisi yang bertolak belakang, yaitu TI sebagai peluang dan sebagai ancaman.

Tak dapat dipungkiri bahwa TI telah membawa perubahan yang sangat besar dalam semua aspek kehidupan manusia. Pengembangan *e-commerce*, *e-life*, *e-government*, dan *e-learning* merupakan beberapa contoh perkembangan TI yang telah mengubah pola hidup manusia. Khusus dalam bidang pembelajaran bahasa Prancis, Di satu sisi, keberadaan situs-situs FLE telah membawa era baru pembelajaran bahasa Prancis dari model tatap muka-klasikal menuju pembelajaran online-akses mandiri (*online-self access learning*). Melimpahnya sumber-sumber belajar di dunia maya menjadikan pembelajaran bahasa Prancis lebih menarik, lebih efektif, dan murah. Di sisi lain, pengembangan piranti-piranti lunak kebahasaan seperti mesin penerjemah teks (google translate misalnya), piranti *Texte to Speech T2S* (seperti read please), *Speech to Speech S2S* (seperti Jibbig), dan *Speech to Texte S2T* (seperti Dictation 2.0) dapat menjadi ancaman pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Prancis, karena kemudahan penggunaan bahasa asing tanpa kita harus menguasai dan mempelajari bahasa tersebut. Dengan piranti tersebut, kita dapat berbicara, menulis, dan membaca dalam berbagai bahasa tanpa harus menguasai bahasa tersebut.

Kata kunci : ti, pembelajaran, bahasa perancis, peluang, ancaman

A. Pendahuluan

Teknologi informasi (TI) telah mengubah semua aspek kehidupan manusia. TI yang awalnya dikembangkan untuk kemajuan bidang ilmu pengetahuan seperti bidang rekayasa,, kedokteran, dan telekomunikasi, sekarang telah merambah segala aspek kehidupan manusia, baik di bidang ekonomi, komunikasi, sosial, dan bidang pendidikan.

Di bidang ekonomi, dengan pengembangan *e-commerce*, telah membangun babak baru dalam tatanan ekonomi global. Pola-pola perilaku ekonomi tradisional yang mempertemukan penjual dan pembeli telah bergeser menjadi system ekonomi “tanpa pasar” yang memungkinkan para pelaku ekonomi melakukan transaksi jarak jauh dengan cepat dan dalam wilayah yang luas.

Dalam bidang komunikasi, TI telah membuat terobosan yang sangat spektakuler dalam hal komunikasi antar individu dan antar masyarakat dan Negara. Saat ini hampir tidak ada masyarakat yang tak tersentuh oleh teknologi komunikasi. Dengan adanya telepon genggam (HP), komunikasi menjadi lebih cepat, mudah, dan murah. Dapat dikatakan, saat ini hampir tidak ada jarak dan tidak ada batas yang menyekat individu dan masyarakat.

Dalam bidang sosial, dengan dikembangkannya jejaring sosial, seperti *face book*, *twitter*, *e-buddy*, dan lainnya, memungkinkan kita menjalin hubungan sosial dengan siapa saja, kapan saja, dari Negara dan etnis mana saja dengan mudah dan murah.

Teknologi informasi dan komunikasi juga telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan dunia pendidikan. Berbagai model pembelajaran, teknologi dan media pembelajaran telah berkembang mengikuti perkembangan TI. Dalam hal media pembelajaran, kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran yang disebut dengan *computer aided instructional* (CAI). Berbagai model pembelajaran berbasis komputer dikembangkan seiring dengan perjalanan perkembangan teknologi komputer itu sendiri, seperti CAL (*computer aided learning*), CBT/L (*computer-based training/learning*), MBL (*Multimedia-based learning*), WBT/L (*web-based training/learning*), dan online learning atau e-learning.

Di satu sisi, TI telah mengubah secara revolusioner model-model pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa asing yaitu dengan dikembangkannya media dan model pembelajaran berbasis komputer (CBT), tetapi di sisi lain, perkembangan TI ini telah menjadi ancaman besar bagi pembelajaran bahasa asing. Hal ini dapat dirasakan dari semakin pesatnya software-software alih bahasa (*traduction*) dalam berbagai bahasa, seperti terjemahan teks *google translate*, terjemahan teks *to speech*, *speech to text*, dan sebagainya, yang memungkinkan seseorang untuk berbicara dalam berbagai bahasa dengan bantuan software tersebut. Dalam artikel ini akan dibahas peran TI dalam dunia pengajaran bahasa asing dari kedua sisi tersebut.

B. Pembahasan.

Banyak definisi yang dikemukakan oleh para ahli tentang teknologi informasi (TI), antara lain yang menyatakan bahwa teknologi informasi adalah seperangkat alat yang membantu kita bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. Ada pula yang menyatakan bahwa teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer yang digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirimkan informasi dan komunikasi.

Kedua definisi tersebut menunjukkan kepada kita bahwa Teknologi Informasi mencakup tiga hal yaitu (a) alat berupa teknologi komputer, (b) mengolah informasi, (c) mengirim informasi. Dengan kata lain, teknologi informasi (TI) adalah seperangkat alat berbasis komputer yang digunakan untuk mengolah dan mengirim informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dalam satu dasa warsa terakhir ini berkembang dengan sangat pesat dan mengubah pola kehidupan masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi. Saat ini, dengan adanya TI, informasi tidak hanya terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga berupa sumber informasi lainnya elektronik melalui jaringan Internet.

1. TI dalam Bidang Kehidupan Sehari-hari

Dalam kehidupan sehari-hari, TI telah banyak dikembangkan sebagai sarana untuk mempermudah kehidupan manusia. Pengembangan *e-life*, *e-commerce*, *e-learning*, dan *e-government* merupakan contoh-contoh penggunaan TI dalam kehidupan manusia.

a. E-life

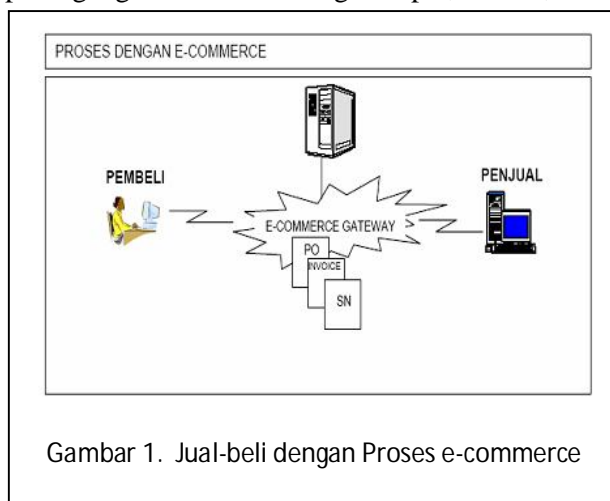
Perkembangan Teknologi Informasi dalam bidang kehidupan sosial manusia (*e-life*) telah begitu pesat. Hal ini ditandai oleh semakin banyaknya situs-situs jejaring social seperti twitter, face book dan sebagainya. Situs jejaring sosial (*Social network sites*) ini merupakan sebuah web berbasis pelayanan yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat profil, melihat daftar pengguna, serta mengundang atau menerima teman untuk bergabung dalam situs tersebut.

Munculnya situs jejaring sosial ini diilhami oleh adanya keinginan untuk mempertemukan dan menghubungkan orang-orang dari seluruh dunia, dengan tidak memandang suku bangsa maupun Negara. Pada tahun 1997 merupakan tahun dimulainya situs jejaring social ini yaitu dengan munculnya situs www.Sixdegrees.com yaitu situs e-life pertama yang nonprofit yang memiliki piranti untuk membuat profile, menambah dan mengundang teman untuk bergabung, dan mengirim pesan. Saat ini situs tersebut sudah ditutup. Tahun 2002 muncul jejaring sosial *frendster* pada situs www.frendster.com. Awalnya situs ini ditujukan kepada para remaja dan pemuda yang inging mencari pasangan. Kemudian pada tahun 2003, situs tipe ini diramaikan dengan kemunculan *flick R*, *youtube*, dan *My space*, dan sejak tahun 2006, *facebook* (FB) telah menjadi situs jejaring social yang paling diminati yang anggota terdiri atas semua kalangan, dewasa, anak muda, remaja, bahkan anak-anak.

b. E-commerce

Selain bidang social, bidang bisnis dan perdagangan juga telah mengalami perubahan dengan munculnya *e-commerce*. E-commerce adalah bentuk-bentuk perdagangan, termasuk organisasi dan perorangan yang berdasarkan pada pemrosesan dan transmisi data digital termasuk teks, suara, dan gambar-gambar visual.

Dengan *e-commerce*, para pedagang dan pembeli tidak harus saling bertemu, dan pedagang tidak harus memiliki toko yang memajang barang-barang yang dijualnya seperti dalam perdagangan tradisional. Perdagangan di dunia maya ini memungkinkan transaksi perdagangan dilakukan dengan cepat, mudah, dan murah.



Gambar 1. Jual-beli dengan Proses e-commerce

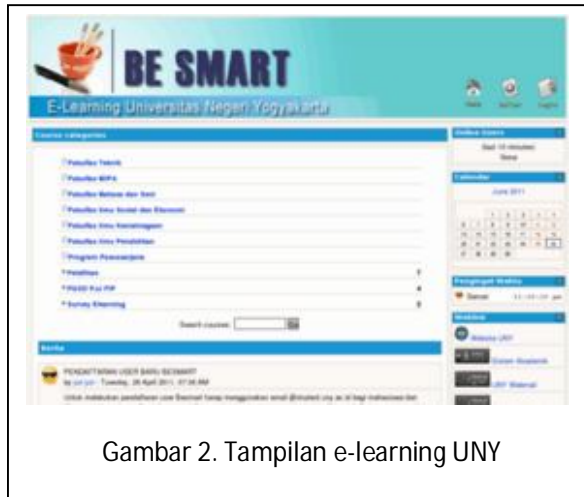
Ada dua jenis perdagangan dengan e-commerce, yaitu pedagang yang benar-benar tidak memiliki toko, sehingga ia hanya ada di internet. Sebagai contoh, www.amazon.com menjual produk mereka di website tetap. Pembeli dapat melakukan transaksi melalui fasilitas yang ada di situs tersebut, tetapi ia tidak memiliki toko. Jenis kedua adalah pedagang yang menjual dan menawarkan barang dagangan mereka di internet, pembeli dapat melihat dan memilih barang yang ingin dibeli, tetapi mereka dapat mengunjungi toko dan membeli di

sana, atau membeli melalui fasilitas yang ada di website. Contoh pedagang tipe kedua ini misalnya toko buku dan penerbit Hachette, Didier-hatier, dan sebagainya.

c. E-learning

Dalam bidang pendidikan, penggunaan *e-learning* telah menjadi *trend* di banyak perguruan tinggi. *E-learning* adalah pembelajaran dengan menggunakan jasa bantuan perangkat elektronika, khususnya perangkat computer. Oleh karena itu *e-learning* sering disebut juga dengan *on-line course*. Prinsip utama pembelajaran model *e-learning* ini adalah (a) materi disampaikan melalui web secara online, (b) tugas-tugas kuliah, dan kuis dilakukan secara online, dan (c) setiap pengguna memiliki akun sendiri, baik akun pengguna (user/ mahasiswa) atau akun pengelola (dosen atau admin).

Meskipun e-learning telah banyak dikembangkan oleh banyak perguruan tinggi, namun



Gambar 2. Tampilan e-learning UNY

dalam pelaksanaannya, belum ada perguruan tinggi yang sepenuhnya menggunakan model kuliah tersebut. Yang banyak dilakukan adalah gabungan model online dan model kuliah klasikal. Hal ini disebabkan oleh (a) masih kurangnya kemampuan menggunakan Internet sebagai sumber pembelajaran; (b) biaya yang diperlukan untuk membangun jaringan dan situsnya masih cukup mahal (c) Masih belum memadainya perhatian dari berbagai pihak terhadap pembelajaran melalui Internet dan (d) Belum memadainya infrastruktur pendukung untuk daerah-daerah tertentu, serta (d) masih adanya anggapan bahwa kuliah harus ada kelas dan dosen.

d. *E-government*

Saat ini perkembangan teknologi Internet sudah merambah tidak hanya pada bidang sosial dan ilmu pengetahuan saja, tetapi telah merambah pula pada bidang pemerintahan. Pemerintah pusat dan daerah telah mengembangkan *e-government* sebagai wahana informasi dan komunikasi pemerintah dengan rakyatnya.

Dengan menggunakan *E-government* penggunaan teknologi informasi dan telekomunikasi pelaksanaan administrasi pemerintahan menjadi lebih efisien dan efektif, serta memberikan pelayanan yang transparan dan memuaskan kepada masyarakat. *E-government* dapat dikelompokkan menjadi empat tingkat yaitu (a) tingkat pertama, *e-government* yang memuat publikasi informasi-informasi pemerintah untuk dibaca dan dipahami oleh masyarakat, misalnya informasi tentang pelayanan pemerintah, peraturan-peraturan, undang-undang, dan informasi lain yang terkait dengan kegiatan pemerintahan, (b) tingkat kedua penggunaan *e-government* untuk berinteraksi antara masyarakat dan kantor pemerintahan misalnya melalui e-mail, chat, dan pesan singkat lain yang ada di web, (c) tingkat ketiga yaitu penggunaan *e-government* yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk melakukan transaksi administrasi dengan kantor pemerintahan secara timbal balik, seperti pendaftaran pegawai secara online, pendaftaran perusahaan, pajak, dan sebagainya, (d) tingkat keempat yaitu penggunaan *e-government* untuk tujuan transaksi administratif pemerintahan seluruh kantor pemerintahan, di mana masyarakat dapat melakukan transaksi dengan seluruh kantor pemerintahan dengan menggunakan bank data, misalnya transaksi kesehatan melalui askes, pembayaran dan aplikasi pajak, dan sebagainya.

2. TI dalam Pengajaran Bahasa Asing.

Anitah (2010) mengatakan bahwa media adalah orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pembelajar untuk menerima pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa media dapat berupa orang, alat atau peristiwa-peristiwa yang dapat menciptakan kondisi belajar lebih efektif dan efisien.

Secara umum media dapat dikelompokkan atas empat jenis yaitu (a) media visual yang dibedakan atas media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan, (b) media audio, seperti kaset audio, (c) media audio visual, seperti film, dan (d) multimedia yang merupakan gabungan dari berbagai media yang ada.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, media pembelajaran di lembaga pendidikan (sekolah/ perguruan tinggi) yang berbasis TI terus dikembangkan untuk menjawab tantangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Berkaitan dengan hal tersebut, Boettcher dan Conrad (2010) mengatakan bahwa perkuliahan model *online* penting karena hal-hal berikut.

- *The faculty role shift to coaching and mentoring*
- *Meeting are asynchronous*
- *Learner are more active*
- *Learning resources and space are more flexible*
- *Assesment is continous*

Boettcher dan Conrad (2010) membagi 4 jenis kuliah kuliah model *online* yaitu (a) kuliah klasikal dengan model tatap muka di kelas, (b) kuliah berbantuan web, (c) kuliah model campuran, dan (d) kuliah model online. Secara singkat, keempat model kuliah ini dapat digambarkan seperti tabel berikut.

Tabel 1. Model perkuliahan dilihat dari prosentase pengunan web.

No	Proporsi bahan disajikan online	Jenis perkuliahan	Keterangan
1	0 %	Tatap muka (tradisional)	Kuliah tidak menggunakan teknologi online. Bahan ajar disampaikan secara tertulis atau lisan
2	1 % – 29 %	Berbantuan Web	Kuliah dengan menggunakan teknologi berbasis Web. Menngunakan system menejemen kuliah atau halaman Web untuk memposting silabus atau tugas-tugas.
3	30 % - 79 %	Campuran	Kuliah brbentuk campuran antara model online dan kuliah tatap muka. Kuliah sebagian besar dilakukan secara online, diskusi secara online, dan beberapa pertemuan tatap muka di kelas.
4	80 % atau lebih	Online	Hampir seluruh kuliah dilakukan secara online, hamper tidak ada kuliah tatap muka

Di sekolah atau di perguruan tinggi yang belum memiliki fasilitas jaringan internet memadai, pelaksanaan pembelajaran lebih banyak menggunakan model pertama, yaitu kuliah klasikal dengan tatap muka. Sementara di lembaga pendidikan yang memiliki akses jaringan internet lebih baik, menggunakan model 2, 3, atau 4. Di UNY misalnya, perkuliahan lebih banyak menggunakan model 2 dan 3, sementara model 4 masih sedikit digunakan.

Berkaitan dengan pembelajaran model ke-empat, Boettcher dan Conrad mengusulkan tahap-tahap pelaksanaan kuliah model online menjadi empat tahap yaitu (a)

tahap pertama, ditujukan bagi tahap pemula, (b) tahap atau tingkat kedua yaitu seperempat bagian awal kuliah, (c) tahap ketiga, pertengahan kuliah, dan (d) mbagian inggu terakhir kuliah. Tahap-tahap tersebut dapat digambarkan seperti table berikut.

Tabel 2. Fase 1. Kuliah untuk Pemula – Mulai dari awal dengan benar

No	Faktor	Keterangan
1	Pembelajar	Memposting latar dan gambar-gambar, cari tahu siapa saja para pembelajar; membiasakan diri dengan tujuan kuliah dan penyesuaian diri, mencoba dan menggunakan tools / piranti yang ada , memastikan bahwa mereka dapat mengakses sumber-sumber belajar, memahami silabus dan peraturan dalam perkuliahan.
2	Dosen-mentor	Menyusun kepercayaan diri secepat mungkin, menampilkan sikap social, segera mengenali latar belakang para pembelajar, kesiapan belajar, dan tujuan belajar individual; pastikan semua pembelajar hadir dan saling berhubungan; buatlah tujuan pembelajaran sejelas dan seeksplisit mungkin; hadir dan berilah dukungan agar pembelajar mengenal anda dan keahlian anda; Gunakan model kognitif dalam penyampaian bahan ajar.
3	Isi materi ajar	Materi tambahan harus tersedia; pembelajar harus mendapatkan materi pokok bahan ajar.
4	Lingkungan	Piranti untuk pengalaman belajar siswa harus tersedia, dan pembelajar tahu bagaimana menggunakannya.

Tabel 3. Fase 2. Seperempat perkuliahan – Biarkan bola bregulir

No	Faktor	Keterangan
1	Pembelajar	Mulai terbiasa dengan ritme membaca setiap minggu, memposting, bekerjasama dengan sedikitnya beberapa pembelajar dalam komunitas kuliahnya; peningkatan kepekaan terhadap permasalahan dalam materi ajar, bekerja dengan berbagai hal konseptual
2	Dosen-mentor	Melanjutkan penguatan model pembelajaran, memandu pembelajar dalam memahami hal-hal konseptual dan yang membingungkan dan menghubungkannya dengan ide-ide baru dan materi ajar; memberi dukungan pada kelompok pembelajar dan bekerja dalam kelompok kecil, menghadirkan pemahaman kognitif yang kuat, dan mendukung eksplorasi yang dilakukan pembelajar dan mencoba ide-ide mereka; Sesuaikan antara kebutuhan akan pencapaian materi ajar dengan kebutuhan akan

		pemahaman.
3	Isi materi ajar	Pembelajar tengah mengeksplorasi materi ajar secara intensif, melibatkan diri, dan tengah mengidentifikasi lebih banyak sumber-sumber belajar dan membawanya dalam kegiatan kelompok.
4	Lingkungan	Pembelajar telah terbiasa dengan berbagai piranti yang ada untuk bekerjasama, terlibat dalam tim, dan belajar.

Tabel 4. Fase 3. Pertengahan perkuliahan – Biarkan kekuatan berlanjut

No	Faktor	Keterangan
1	Pembelajar	Terlibat dengan kuliah yang bersifat konseptual dengan baik dan mengaplikasikannya dalam scenario, mengidentifikasi kaidah-kaidah dan keterkaitannya, mendukung dan menolak ide dan gagasan orang lain sebagai salah satu anggota yang diterima dalam kelompoknya, dan berani berhadapan dengan masalah-masalah yang rumit.
2	Dosen-mentor	Proses pembelajaran telah berlangsung dengan baik; semua kelompok telah bekerja dengan baik; pengajar membagi waktu dari mengajar kelompok besar menjadi mengajar kelompok kecil atau individual; membantu lebih banyak pembelajar lebih sebagai pemimpin yang berpengalaman; mereview, member nasehat tentang proyek yg dibuat, dan memanfaatkan umpan balik dari tugas-tugas yang dikerjakan.
3	Isi materi ajar	Pembelajar sedang berkreasi dengan bahan ajar sebagai mana yang dipelajari dan berbagi dengan yang lain di wiki, blog, atau proyek.
4	Lingkungan	Pembelajar secara aktif menggunakan piranti, dan mungkin juga memperluas pengetahuan dan ketrampilan mereka dengan membuat piranti pribadi dan membawanya dalam kelompok.

Tabel 5. Fase 4. Minggu terakhir perkuliahan – Pangkas-Refleksi-ringkas

No	Faktor	Keterangan
1	Pembelajar	Galilah lebih dalam hal konseptual dan sumber-sumber belajar untuk mendukung proyek-proyek yang rumit dan untuk melengkapi tugas-tugas; Pembelajar secara aktif mereview, mendukung pembelajar lain, dan mungkin lebih baik dari pengalaman belajar teman lain; Merefleksi dan

		mengidentifikasi hasil belajar mereka sendiri dari kuliah yang diikuti.
2	Dosen-mentor	Melanjutkan menghadirkan kekuatan kognitif kehadiran dalam pembelajaran; mendukung dan mengklarifikasi bahan kuliah dalam bentuk meringkas dan tugas-tugas; mengelola cara meringkas, memanfaatkan umpan balik, dan penilaian.
3	Isi materi ajar	Isi sumber belajar telah dimanfaatkan oleh pembelajar untuk memahami hal yang mendasar untuk mendukung pembiasaan tujuan dan proyek-proyek.
4	Lingkungan	Pembelajar menggunakan semua piranti untuk membantu menyelesaikan pekerjaan dan proyek mereka.

3. TI Sebagai Peluang dalam Pembelajaran Bahasa Prancis

Tak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran bahasa Prancis saat telah berkembang Menuju pembelajaran berbasis internet. Jika kita amati, model pembelajaran, media, dan sumber-sumber belajar bahasa Prancis telah banyak didapat dari internet. Saat ini banyak situs dikembangkan untuk pengembangan pembelajaran bahasa Prancis, seperti Cavilam di situs www.canalacademie.com/apprendre/, Radio France International di situs www.rfi.fr, TV 5 dengan alamat www.tv5.org, dan Bonjourdefrance di alamat <http://www.bonjourdefrance.com/>.

Beberapa contoh situs yang di kemukakan di atas menyediakan berbagai macam sumber belajar bagi pembelajar bahasa Perancis, baik materi ajar untuk ketrampilan berbahasa, maupun bahan ajar pendukung seperti *civilization*, dan *linguistique* dan *grammaire*. Pada Bonjourdefrance misalnya, terdapat 12 bahan ajar yang dapat diunduh atau dikerjakan secara online yaitu *Compréhension*, *Grammaire Française*, *Vocabulaire Français*, *Pédagogie*, *Expressions idiomatiques*, *Français des affaires*, *Mises en situation*, *Civilisation Française*, *Histoires de la francophonie*, *Nouvelles du monde*, *Découverte*, dan *Jeux*. Deskripsi singkat masing-masing bagian dapat dilihat seperti tabel berikut.

Tabel 5. Rubrik FLE pada situs Bonjourdefrance

No	Bagian / Rubrik	Keterangan
1	<i>Compréhension</i>	Berisi latihan-latihan pemahaman teks lisan (comprehension orale) maupun kemampuan pemahaman teks tulis (comprehension écrite) mulai tingkat pemula (niveau debutan) hingga tingkat mahir (niveau acance).
2	<i>Grammaire Française</i>	pembelajar dapat mempelajari dan mengetes sendiri kemampuan penguasaan tatabahasa seperti Les futurs, Les pronoms compléments , Conditionnel présent, dan sebagainya.
3	<i>Vocabulaire Français</i>	Berisi berbagai kosa kata dan latihannya yang mencakup La météo, Les pays européens, La trousse, L'ordinateur, Les vêtements, La voiture, dan La maison de campagne

4	<i>Pédagogie</i>	panduan bagi pengajar (semacam manuel / livre de professeur) yang berisi arahan langkah-langkah pembelajaran untuk materi tertentu seperti Les colocataires, Le tribunal céleste, Une photo, La boussole, dan sebagainya.
5	<i>Expressions idiomatiques</i>	Berisi berbagai expression idiomatique seperti <u>Avoir le bras long</u> , <u>Sucrer les fraises</u> , <u>Avoir la gueule de bois</u> , dan sebagainya.
6	<i>Français des affaires</i>	Berisi contoh dan latihan-latihan penggunaan bahasa Prancis dalam bisnis, seperti cara membuat letter de motivation, les petits annonce, dan sebagainya.
7	<i>Mises en situation</i>	Berisi latihan tentang penggunaan bahasa Prancis untuk situasi khusus, seperti Rechercher un travail, Week-end à Nice, Louer un appartement, dan sebagainya.
8	<i>Civilisation Française</i>	Berisi artikel tentang kebudayaan Prancis baik untuk pembelajar pemula hingga tingkat mahir
9	<i>Histoires de la francophonie</i>	Berisi sejarah francophonie, ditujukan bagi pembelajar pemula hingga mahir
10	<i>Nouvelles du monde</i>	Berisi berita dari berbagai negara, seperti Mission Europe, L'Institut de français de Munich, dan sebagainya.
11	<i>Découverte</i>	Berisi berbagai artikel dan latihan, antara lain tentang kota-kota di Prancis, makanan khas, dan resep-resep tradisional.
12	<i>Jeux</i>	Berisi pembelajaran bahasa Prancis melalui berbagai kuis dan permainan.

Selain ke-12 rubrik tersebut situs itu juga menyediakan fasilitas untuk berlangganan (*S'abonner*) mencari sumber dan situs terkait (*Rechercher*), menu forum diskusi antar pengajar bahasa Prancis (*Forum de discussion*), orang-orang yang menjadi admin dan pengembang situs (*Comité de rédaction*), dan alamat untuk korespondensi (*Nous contacter*). Dengan kata lain, situs ini memiliki beragam rubrik dan fasilitas yang dapat digunakan dalam peningkatan pembelajaran bahasa Prancis, baik pada tingkat pemula hingga tingkat mahir.



Gambar 3. Tampilan situs Bonjourdefrance

Contoh lain situs yang banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa Prancis adalah *lexiquefle* dengan alamat <http://lexiquefle.free.fr/>. Situs yang dikelola oleh famille

PERROT ini berisi bahan pembelajaran kosa kata (*lexique*) yang disusun berdasarkan tema-tema tertentu yaitu *les corps, la famille, les chiffres, l'europe, la gare, en ville, dan ma maison*. Pada situs ini juga.

Kita dapat mengunduh kosa kata dan latihan-latihan yang berbasis flash ini secara gratis atau berlatih secara online. Selain itu, pada situs ini disediakan pula fasilitas indeks materi (*index activite*), situs terkait (*liens*), admin dan orang-orang yang mendukung situs ini (*qui sommes nous*), dan alamat korespondensi, berbagai buku tentang FLE (*livre*), dan forum (*forum*).



Gambar 4. Tampilan Lexiquefle

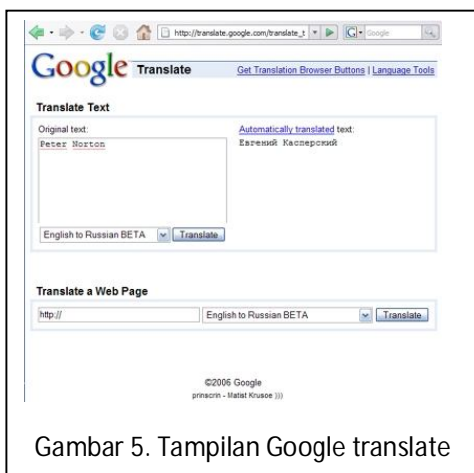
4. TI Sebagai Ancaman Pembelajaran Bahasa Asing

Pada bagian sebelumnya telah dibahas hal yang berkaitan dengan penggunaan TI dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam aspek pengajaran bahasa Prancis. Banyak manfaat TI yang dapat diraih dalam pembelajaran bahasa Prancis. Namun demikian, perkembangan TI dalam bidang pengembangan perangkat lunak kebahasaan membawa kekhawatiran bagi pengelola lembaga-lembaga pendidikan, baik lembaga pendidikan formal maupun non formal. Berikut ini dikemukakan alasan-alasan kekhawatiran tersebut.

a. Piranti Mesin Penerjemah

Kita mungkin masih ingat ketika sekitar tahun 90-an beredar mesin penerjemah TRANSTOOL. Meskipun hasil terjemahannya banyak dicari, tetapi mesin penerjemah ini menjadi *avant guard* mesin penerjemah bahasa Inggris-Indonesia. Seiring dengan perkembangan TI, semakin banyak orang membuat piranti lunak mesin penerjemah, dengan hasil terjemahan yang semakin baik pula. Sebut saja mesin penerjemah yang dikembangkan oleh Paralink di alamat www.paralink.com, Google translate di alamat www.google.com, Worldlingo di alamat www.worldlingo.com, SDL yang dapat digunakan pada alamat www.freetranslation.com, Babelfish yang beralamat di www.babelfish.yahoo.com, atau Reverso di www.reverso.net, dan Systrans yang beralamat di www.systranet.com yang dapat menerjemahkan satu teks ke dalam lebih dari 30 bahasa-bahasa di dunia.

Dengan mesin-mesin penerjemah tersebut, kita dapat dengan mudah menerjemahkan teks-teks berbahasa Indonesia ke dalam berbagai bahasa di dunia. Revolusi perangkat lunak mesin penerjemah ini bahkan memungkinkan kita tidak lagi perlu menuliskan teks ke dalam halaman teks, tetapi cukup *mengcopy – paste* saja teks tersebut dari naskah yang pernah kita buat, atau cukup *membrows* saja nama *file* yang akan kita terjemahkan. Jika pada perkembangan awal jumlah kata yang dapat dimasukkan ke dalam



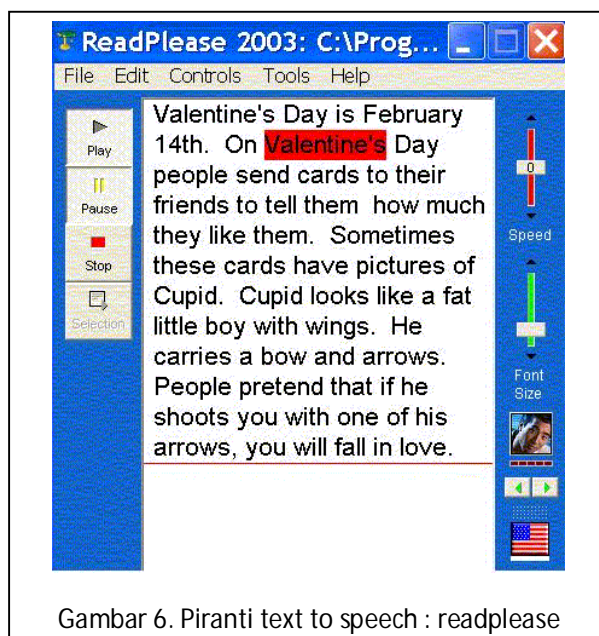
Gambar 5. Tampilan Google translate

halaman terjemahan sangat terbatas (sekitar 200 kata), saat ini kita dapat menerjemahkan suatu teks yang berhalaman-halaman jumlahnya hanya dalam hitungan detik atau menit. Bahkan pada beberapa mesin penerjemah, seperti *Systrans* dan *Freelang* dilengkapi dengan fasilitas pilihan bidang keilmuan, misalnya bidang komputer, sastra, sains, dan sebagainya, yang memungkinkan mesin itu menerjemahkan teks dengan pilihan kata sesuai dengan bidang keilmuan tertentu. Hal ini tentu saja membuat kegiatan penerjemahan menjadi lebih cepat, mudah, murah,.

Dengan revolusi bidang penerjemahan ini, (a) apakah mata kuliah teori terjemahan masih diperlukan ?, (b) apakah mata kuliah *version / traduction* masih layak diberikan di perguruan tinggi ?, (c) masih perlukan penerjemah tersumpah ?, (d) Akankah lembaga-lembaga penerjemahan tetap bertahan?.

b. Piranti *Text to Speech* (T2S)

Saat ini perkembangan piranti kebahasaan yang berbasis TI tidak terbatas pada mesin-mesin penerjemah teks saja, tetapi terus berkembang pada piranti kebahasaan yang memungkinkan mesin membantu manusia membacakan teks yang dibuat. Perkembangan piranti lunak *text to speech* atau dari inputan teks menjadi suara sebagai *outputnya*, telah banyak dilakukan, bahkan telah mengalami banyak kemajuan dengan penambahan fitur-fitur warna suara, intonasi, dan prononsiasi bahasa-bahasa di dunia. Diantara piranti itu antara lain *Readplease* dan *Speak aloud* yang memiliki narator berbahasa asing, dan *IndoTTSV0924* yang bernarator bahasa Indonesia.



Gambar 6. Piranti text to speech : readplease

Salah satu piranti *text to speech* yang banyak digunakan adalah *Readplease*. Piranti lunak ini memiliki kemampuan membacakan teks dalam berbagai macam bahasa seperti bahasa Inggris, Perancis, Spanyol, Cina (sayangnya belum mencakup bahasa Indonesia). Kita dapat memilih warna suara dan bahasa narator dengan cara mengklik tanda panah ke kanan atau ke kiri pada bagian bawah gambar narator. Jika teks berbahasa Perancis, maka kita dapat memilih narator yang berbahasa perancis, demikian pula jika teksnya berbahasa Inggris, kita dapat memilih narator yang berbahasa Inggris. Selain itu, piranti ini dilengkapi pula dengan pengaturan kecepatan (*speed*) suara, dari kecepatan normal, *slow*, *slower*,

atau *speed* yang memungkinkan kita mendengarkan teks tersebut sesuai dengan kecepatan yang diinginkan.

Dengan demikian, untuk mendengarkan *e-book*, cerpen, atau novel dalam berbagai bahasa, kita tidak perlu lagi membaca teks yang panjangnya puluhan, atau mungkin ratusan halaman, yang mungkin membuat mata perih, perut mual, dan kepala pening. Dengan piranti ini, kita dapat mendengarkan naskah-naskah yang ingin kita baca itu. Bahkan, orang yang tuna aksara pun dapat menambah ilmu pengetahuan cara mendengarkan teks-teks yang ingin dibacakan.

Dengan terus berkembangnya piranti *Tex to speech* ini; (a) apakah masih dibutuhkan pelajaran membaca ?, (b) Apakah masih dibutuhkan pelajaran atau mata kuliah *pronunciation* ?.

c. Piranti Speech to Speech (S2S)

Pergaulan antar masyarakat dunia membutuhkan pemahaman bahasa dan budaya kedua masyarakat tersebut. Akan tetapi sering kali kita dihadapkan pada kenyataan sulitnya menjadi bilingualisme, apalagi multilingualisme, karena belajar bahasa kedua saja cukup sulit, apalagi belajar bahasa asing.



Gambar 7.
Piranti speech to speech : Jibbigo

Menyadari hal itulah para ahli TI mulai membuat piranti yang dapat menerjemahkan secara langsung ujaran (*speech*) seseorang yang berbicara menggunakan bahasa tertentu sebagai *inputnya*, dan menjadi ujaran (*speech*) bahasa lain sebagai *outputnya*.

Pengoperasian piranti ini tidaklah sulit, *user* cukup berbicara melalui *speaker headset* atau *speaker* yang ada di pesawat *i-phone* atau *i-pad*, misalnya dengan input bahasa Inggris, kemudian mesin akan merekam suara itu, setelah itu kita dapat memilih bahasa lain sebagai *outputnya*, misalnya bahasa Prancis, Cina, Rusia, dan sebagainya. Beberapa piranti *speech to speech* yang telah dikembangkan antara lain S2S buatan IBM yang prototipenya pernah digunakan dalam perang teluk. S2S Jibbigo, dan piranti lunak yang dapat dijalankan di *i-phone*, *i-pad*, dan mini komputer android. Kelebihan piranti lunak ini adalah sebagai berikut

- *Audibly and visually translates between two languages*
- *2-way translation of “free form” conversational speech*
- *Target for instantaneous & highly accurate Speech-to-Speech (S2S) translation on mobile devices (handhelds, smartphone etc.)*
- *No need for server connectivity*
- *Robust & speaker independent large vocabulary speech recognition, accommodating differences in tone and accent with online speaker adaptation*
- *Data-driven statistical machine translation Machine learning techniques ubiquitously applied, which enables rapid development for new languages & domains*

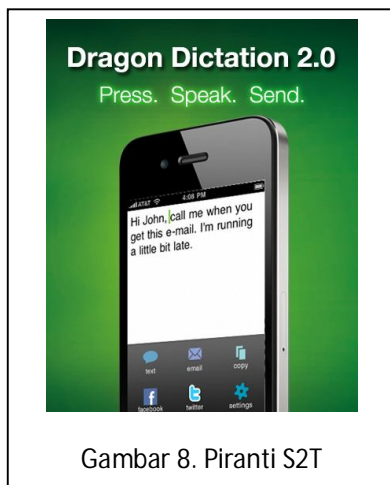
(https://researcher.ibm.com/researcher/view_page.php?id=2286)

Dengan piranti S2S ini, halangan komunikasi karena faktor bahasa menjadi lebih kecil, karena kita cukup menggunakan bahasa kita sendiri, misalnya bahasa Indonesia, tetapi kita dapat berkomunikasi dengan orang lain dengan berbagai bahasa yang berbeda. Piranti ini telah dilengkapi dengan lebih dari 30 bahasa di dunia, belum termasuk Indonesia ?. Dengan bentuk peralatan yang semakin canggih, semakin kecil (bandingkan dengan prototype IBM yang sebesar laptop), dan semakin banyak pilihan bahasa dan warna suara, piranti S2S cocok digunakan oleh para pengusaha yang membutuhkan komunikasi langsung dalam berbagai bahasa dengan relasi dari berbagai belahan dunia, para wisatawan, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Menyadari hal itu; (a) apakah pembelajaran berbicara (*expression orale*) masih dibutuhkan di sekolah / Perguruan Tinggi ?. (b) Apakah masih dibutuhkan lembaga pendidikan bahasa asing ? Apakah CCF masih dibutuhkan ? apakah Jurusan bahasa Prancis di Perguruan Tinggi masih dibutuhkan ?. (c) apakah para wisatawan asing masih membutuhkan pemandu wisata ?

d. *Piranti Speech to Text (S2T)*

Reformasi bidang piranti lunak kebahasaan yang lain adalah piranti adalah piranti *Speech to Text (S2T)*, yaitu piranti lunak yang memungkinkan kita menuliskan ide dan gagasan kita tanpa kertas dan pena. Ada dua jenis piranti S2T yaitu yang dijalankan di pesawat *handphone i-phone* atau *i-pad*, dan piranti yang dijalankan di PC atau minikomputer.



Gambar 8. Piranti S2T

Pengoperasian piranti ini tidak sulit. *User* cukup memencet tombol *start* yang ada di *i-phone* atau *i-pad*, kemudian mulailah berbicara (mesin akan merekam ujaran kita), kemudian mesin akan menuliskan ujaran kita di lembar kerja. Beberapa piranti lunak S2T ini antara lain *Dragon dictation 2.0* dan *Trippo* yang dijalankan di *i-phone* atau *i-pad*, *speak to Text 2.0* dan *Dictation Pro* yang dijalankan di PC atau minikomputer.

Kelebihan piranti S2T yang dijalankan di *i-phone* atau di *i-pad* adalah teks *out put* dapat langsung dikirim ke e-mail atau ke akun situs jejaring sosial yang kita miliki, seperti facebook, twitter, dan sebagai, tanpa harus *mengcopy-paste* lagi. Dengan piranti ini, kegiatan mengirim berita, surat di *e-mail*, atau *update* status di situs jejaring sosial menjadi lebih mudah dan cepat,

bahkan dalam berbagai output bahasa yang kita inginkan. Perkembangan ke depan, peralatan ini akan dilengkapi dengan *spelling* dan *grammar check*, yang memungkinkan mesin memperbaiki dan menyelaraskan tata bahasa dan ejaan pada bahasa *output*.

Saat ini ada tersedia lebih dari 20 pilihan bahasa. Alat ini cocok digunakan bagi para pengusaha yang sibuk, mereka yang tidak punya cukup waktu untuk mengetik naskah surat-surat, bermanfaat bagi sekretaris, cocok bagi mahasiswa, masyarakat umum yang senang *facebookan*, atau *twitteran*. Melihat perkembangan piranti ini, (a) apakah mata kuliah menulis (*expression ecrire*) masih dibutuhkan ?, (b) Apakah mata kuliah *grammaire* masih perlu dipertahankan ?

C. Penutup

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) telah banyak mengubah tatanan kehidupan manusia dalam berbagai domain, termasuk domain pendidikan. Hampir tidak ada sekolah, perguruan tinggi, lembaga pendidikan nonformal, guru, siswa, dosen, dan mahasiswa yang tak tersentuh oleh derasnya perkembangan TI. Penggunaan VCD, DVD, internet, dan media-media berbasis TI digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Prancis.

Perkembangan TI ini membawa dua dampak, seperti mata uang. Di satu sisi, penggunaan TI menjadi peluang dalam peningkatan proses pembelajaran bahasa Prancis karena kemudahan akses sumber belajar, tetapi di sisi yang lain, ia dapat menjadi « ancaman » proses pembelajaran dan pengembangan lembaga pendidikan bahasa Prancis karena kemudahan orang menggunakan bahasa asing tanpa harus belajar bahasa itu.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir dan Terra Triwahyuni, Ch. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi* Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Baron, Ann E and Orwig, Gary W. 1995. *Multimedia Technologies for Training : an Introduction*, Englewood, Colorado : Libraries Unlimited, Inc.
- Boetcher, J and Conrad, R-M. 2010. *The online Teaching Survival Guide. Simple and Practicl Pedadigical Tips*. San Francisco: Jossey-Bas
- Sri Anitah. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka