

CERITA RAKYAT DALAM FORMAT BUKU AUDIO DIGITAL UNTUK BELAJAR BAHASA INGGRIS

FOLKLORE ON DIGITAL-AUDIO BOOK FOR ENGLISH LEARNING

Faiza Indriastuti

Balai Produksi Media Radio Pendidikan (BPMRP), Kemendikbud
Jln. Sorowajan Baru No. 367, Banguntapan, Yogyakarta, Indonesia
faiza.indriastuti@kemdikbud.go.id

Diterima tanggal: 03 Juni 2015, dikembalikabn untuk direvisi tanggal: 15 Juni 2015, disetujui tanggal 01 Juli 2015

ABSTRAK: *Penguasaan bahasa asing, terutama bahasa Inggris, adalah mutlak diperlukan di era pasar global ini. Sayangnya, tidak semua peserta didik mempunyai kompetensi yang sama dalam penguasaan bahasa asing tersebut. Sebagian besar permasalahan adalah pada penguasaan kompetensi menyimak yang kemudian berdampak pada kemampuan bertutur (speaking dan pronunciation). Beberapa permasalahan yang ditemukan di lapangan yang menghambat pencapaian penguasaan kompetensi tersebut, diantaranya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik dan mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Kajian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yaitu pengembangan buku audio digital untuk membantu meningkatkan kompetensi menyimak dan bertutur dalam pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik. Konten yang digunakan dalam buku audio digital adalah cerita rakyat dalam bentuk dwibahasa. Hasil kajian ini menunjukkan perlunya pengembangan konten yang tidak hanya terbatas pada bahasa asing saja, namun juga pada bahasa daerah. Ketersediaan media audio pembelajaran ini dinilai dan diharapkan mampu menjembatani kesenjangan tersebut. Melalui kelebihan-kelebihan media tersebut, peserta didik diharapkan dapat termotivasi untuk menguasai kompetensi bahasa Inggris terutama kemampuan menyimak dan bertutur. Selanjutnya, pemanfaatan buku audio digital ini diharapkan dapat membantu peserta didik dengan mode belajar auditif serta membantu peserta didik tunanetra dan disleksia atau gangguan bahasa dalam mempelajari bahasa asing.*

Kata kunci: *Pembelajaran Bahasa Inggris, Cerita Rakyat Dwibahasa, Buku Audio Digital*

ABSTRACT: *Foreign language mastery, especially English, seems to be absolutely required for global market era competition. Unfortunately, not all students have sufficient competence on English. Their biggest problem is on listening competence, which in turn influences their speaking and pronunciation competencies. Other problems that hamper the mastery of those competencies are the lack of interesting learning media that can bridge the un-equal competencies among the students. This study is focused on the development of digital-audio book to enhance the students listening as well as speaking competencies in their learning English. The content for digital-audio book is bilingual folklore. The study result shows the necessity for the development of the content which does not only focus on foreign language, but also on local languages. The availability of such learning audio media is valued and expected to be able to bridge the un-equal competencies among the students. With its excellencies, such learning media is expected to be able to highly motivate the students to master English, especially on listening and speaking competencies. Next, the use of digital-audio book is expected to be able to help students with auditive-learning model, and to help visually-impaired students or dyslexia students in learning English.*

Keywords: *English Learning, Bilingual Folklore, Digital-Audio Book*

PENDAHULUAN

Pada tahun 2015 ini, perdagangan bebas ASEAN telah mulai efektif diberlakukan. Pemberlakuan pasar global di ASEAN melalui kebijakan Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) telah mulai berjalan. Dalam *blueprint* ASEAN *Economy Community* (AEC), disepakati bersama bahwa bahasa bisnis yang digunakan adalah bahasa Inggris. Selain mempengaruhi bisnis, bahasa Inggris juga berpengaruh pada pasar tenaga kerja dan budaya (*medanbisnisdaily.com*). Untuk menjawab tantangan tersebut, maka penguasaan bahasa Inggris bagi masyarakat Indonesia menjadi sebuah kompetensi penting yang harus dimiliki (*okezone.com*).

Penyiapan sumber daya manusia dalam menghadapi pasar global serius dilakukan oleh pemerintah. Salah satunya adalah memberikan perhatian khusus pada pendidikan, terutama pendidikan bahasa. Pendidikan bahasa di Indonesia, merupakan salah satu mata pelajaran penting bagi semua peserta didik. Oleh karena itu, pemerintah memasukkan mata ujian Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris kedalam Ujian Nasional (UN) sebagai salah satu mata pelajaran wajib sebagai prasyarat kelulusan. Dua bahasa yang harus dikuasai oleh peserta didik, selain bahasa daerah masing-masing, adalah bahasa Indonesia sebagai bahasa ibu (bahasa utama) dan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua (bahasa asing).

Pembelajaran bahasa Inggris di Indonesia dimulai sejak dini. Dalam jenjang PAUD, bahasa Inggris telah diperkenalkan secara terbatas pada penyebutan obyek melalui *vocabulary*. Sedangkan pada jenjang SD, SMP, SMA/SMK dan Perguruan Tinggi, Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran atau mata kuliah wajib. Penguasaan terhadap bahasa Inggris dilakukan melalui empat keterampilan berbahasa, yaitu: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Keempat keterampilan tersebut tentunya saling mengait atau berhubungan, sehingga perlu mendapatkan perhatian dalam pelaksanaan pembelajarannya agar hasil belajar yang diperoleh sesuai dengan harapan. Selain keempat keterampilan tersebut, diperlukan juga penguasaan terhadap

unsur-unsur kebahasaan, yaitu: tata bahasa dan kosa kata, yang nantinya akan berpengaruh pada penguasaan keterampilan berbahasanya.

Beberapa alasan dalam pengenalan bahasa Inggris dalam pendidikan di antaranya adalah: (1) karena bahasa Inggris merupakan salah satu piranti komunikasi yang berperan penting dan diperlukan untuk berkompetisi dalam pasar global, (2) memenuhi kewajiban untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana amanat pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa setiap anak berhak mendapatkan pendidikan dan pembelajaran guna pengembangan kepribadian dan kecerdasannya sesuai dengan minat dan bakatnya, dan (3) secara konseptual, pengenalan bahasa Inggris sebagai bahasa kedua dapat dikenalkan bahkan sejak usia dini.

UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 45 ayat 1 menyebutkan bahwa setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi kepentingan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial emosional, dan kejiwaan peserta didik. Dengan demikian, penggunaan media dalam pembelajaran menjadi permasalahan nasional dalam ranah penyediaan sarana dan prasarana pendidikan. Namun realitanya, penggunaan media dalam pembelajaran belum sepenuhnya optimal, terutama pada daerah-daerah yang tidak terjangkau listrik, infrastruktur dan prangkat teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Untuk itu, diperlukan modifikasi teknologi dalam penggunaan media dalam pembelajaran. Modifikasi tersebut disesuaikan dengan situasi dan kondisi daerah-daerah yang membutuhkan.

Telah banyak penelitian yang dilakukan tentang pengaruh media pembelajaran terhadap penguasaan bahasa Inggris, terutama media audio yang mampu mengisi kekurangan media pembelajaran lainnya. Media audio tersebut, digunakan untuk memenuhi kompetensi dan meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa Inggris. Kompetensi-kompetensi yang dapat dilengkapi melalui media audio pembelajaran tersebut adalah kompetensi menyimak (*listening skills*). Misalnya, media audio pembelajaran

bahasa Inggris dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan kemampuan menyimak pada peserta didik SD kelas 5 (Robica, 2012:1). Media audio secara signifikan juga dapat meningkatkan kemampuan *listening skills*. Dalam eksperimen yang dilakukannya, terbukti peserta didik yang ada dalam kelas eksperimen, menggunakan media audio pembelajaran bahasa Inggris mempunyai nilai rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang ada dalam kelas kontrol yang belajar dengan menggunakan metode ceramah dan buku teks (Findarno, 2013:1). Hal tersebut menunjukkan bahwa media audio cocok untuk pembelajaran menyimak bahasa Inggris.

Peningkatan kemampuan yang lain adalah kemampuan berbicara atau *speaking skills* dan pengucapan atau *pronunciation skills*. Penggunaan metode audio visual dapat membantu meningkatkan kompetensi *speaking* dan *listening* pada penguasaan bahasa Inggris peserta didik SD (Anwar, 2014:2). Setidaknya, melalui media audio, dapat dihadirkan sosok *native speaker* sehingga dapat menambah penguasaan kompetensi yang diinginkan.

Bentuk-bentuk media audio pembelajaran pada era TIK sekarang telah mengalami kemajuan pesat. Penggunaan media audio dalam pembelajaran tidak hanya terbatas pada rekaman analog dalam bentuk kaset saja, namun juga dalam bentuk digital yang disimpan dalam bentuk CD/DVD dan file audio. Penggunaan buku audio digital (*digital audiobooks*) dapat meningkatkan kemampuan berbahasa. Penggunaan buku audio digital dapat meningkatkan kemampuan membaca dan prestasi akademik bahasa Inggris untuk peserta didik dan penutur asli (*native speaker*) (Montgomery, 2009:2). Artinya media audio dapat meningkatkan kefasihan pengucapan dan pemahaman arti dan meningkatkan motivasi peserta didik untuk membaca dalam bentuk bahasa asing. Penggunaan buku audio digital tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa, namun juga digunakan dalam peningkatan kemampuan sastra dan budaya (Alcantud-Diaz, 2014: 3-4) di Spanyol. Jadi, menurut penulis, penggunaan buku audio digital merupakan terobosan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran yang mempunyai dampak positif pada

pendidikan dasar. Selain itu, penggunaan buku audio digital tidak hanya membantu peserta didik meningkatkan kompetensi bahasa namun juga keterampilan sastra.

Kemampuan berbahasa seseorang akan nampak dari empat keterampilan berbahasanya, yaitu: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut mencakup fonologi, gramatika, lexis, semantik dan stailistik. Sehingga terlihat bahwa hal tersebut berkaitan dengan pemahaman dan pengetahuan seseorang terhadap bahasa yang dipakainya (Alwasilah, 1990:125). Namun, di Indonesia, beberapa permasalahan terkait penguasaan kompetensi berbahasa Inggris di antaranya adalah pembelajaran *speaking*. Selain itu, ada kesulitan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran yang ideal. Untuk itu, dilakukan penelitian tindakan kelas melalui 2 siklus dan mengaplikasikan pembelajaran kontekstual (Cholifah, 2006: 1).

Pengaruh pendekatan pembelajaran dan kemampuan verbal peserta didik ternyata berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Hal ini dialami oleh para peserta didik tingkat SMA di Medan. Terdapat perbedaan kemampuan berbicara bahasa Inggris antara peserta didik yang diajar dengan menggunakan pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, kenyataan di lapangan membuktikan terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kemampuan verbal terhadap kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris (Simbolon, 2014:225). Kemampuan *speaking* yang sangat rendah juga dialami oleh peserta didik Sekolah Dasar di daerah Cibiru, sehingga dibutuhkan *treatment* pembelajaran *speaking* melalui teknik *role play* (Harun dan Nadiroh, 2010:1).

Kemampuan menyimak para peserta didik juga terlihat tidak memuaskan pada saat Ujian Akhir Nasional. Mereka kesulitan menentukan jawaban yang tepat. Hal ini disebabkan oleh faktor teknis maupun non teknis. Namun, dibalik itu semua, para peserta didik harus berlatih dengan baik dan secara terencana. Salah satunya melalui model pembelajaran *complete sentence* sehingga dapat meningkatkan

kemampuan menyimak peserta didik (Rahmat, 2015:2).

Penguasaan kompetensi menyimak dalam bahasa Inggris selain diperlukan untuk melengkapi kompetensi yang lain, juga diperlukan untuk memahami apa yang disampaikan. Untuk itu, melalui teknik pembacaan cerita rakyat oleh *native speaker*, yang teksnya dibacakan secara utuh, dinilai dapat membantu peserta didik untuk memahami keseluruhan bacaan dan membantu dalam meningkatkan kompetensi menyimak.

Beberapa permasalahan lain tentang pembelajaran bahasa Inggris dalam mencetak calon tenaga pendidik SD yang mengampu mata pelajaran bahasa Inggris, yaitu desain kurikulum dan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran disinggung mengenai ketersediaan media pembelajaran dan sumber belajar yang tidak menarik bagi peserta didik, sehingga aktivitas peserta didik masih terkesan pasif dan kurang menyenangkan (Mustadi, 2015: 297-300). Selain permasalahan pembelajaran, sarana dan prasarana, terdapat permasalahan lain yaitu kompetensi pendidik yang mengajar bahasa Inggris masih kurang mumpuni. Pendidik menyatakan bahwa mereka harus membuat silabus sendiri dan mengkombinasikan tiga macam silabus (berdasarkan situasi, topik dan penugasan) (Ritia, 2014:1).

Berdasarkan beberapa hasil penelitian di beberapa tempat tersebut, terdapat beberapa permasalahan muncul dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada anak, yaitu: (1) kurangnya penguasaan kompetensi kebahasaan paling banyak muncul adalah keterampilan *speaking* atau bertutur, (2) kurang menariknya teknik pembelajaran yang diajarkan terkait dengan kurangnya metode yang digunakan dalam pembelajaran, (3) kurangnya sarana prasarana, mulai dari kurangnya referensi pembelajaran, baik dalam bentuk buku (buku pegangan, buku cerita atau dongeng), alat peraga maupun dalam bentuk media yang lain (audio, audio visual/video, multimedia). Hal ini dinilai dapat menurunkan motivasi belajar bahkan dapat menghambat proses pembelajaran, (4) kurangnya kompetensi pendidik pengampu mata pelajaran

bahasa Inggris. Beberapa pendidik yang mengajar mata pelajaran bahasa Inggris kebanyakan bukan merupakan pendidik dengan latar belakang pendidikan bahasa Inggris, yang pada akhirnya kurang menguasai bahasa Inggris dengan baik.

Dari latar belakang pemikiran di atas, terlihat bahwa media audio dalam pembelajaran bahasa Inggris sangat penting untuk dihadirkan dengan tujuan agar peserta didik mempunyai kompetensi keterampilan berbahasa yang lengkap sehingga mampu berkomunikasi aktif, baik lisan maupun tulisan dalam literasi bahasa Inggris. Keterampilan berbahasa, baik lisan maupun tulisan, akan berhubungan dengan fungsi bahasa sebagai sarana komunikasi dan menambah wawasan. Melalui keempat komponen bahasa yang dikuasai oleh peserta didik pada gilirannya akan berpengaruh pada peningkatan kemampuan berfikirnya.

Selain itu, penyediaan media dalam pembelajaran menjadi hal yang penting karena sesuai dengan tuntutan model pembelajaran abad 21, pendidik bukanlah menjadi satu-satunya sumber belajar. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran di lingkungan yang dapat menjadi sumber belajar lain yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik mutlak diperlukan.

Untuk mengatasi masalah penguasaan kompetensi dalam kebahasaan tersebut diperlukan pengembangan media pembelajaran. Salah satu upaya yang memadai adalah dengan melakukan pengembangan media pembelajaran, khususnya media audio pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan penguasaan keterampilan berbahasa Inggris dalam bertutur (*speaking skills*) termasuk pelafalan (*pronunciation skills*), dan penguasaan keterampilan menyimak (*reading skills*). Media audio pembelajaran modern yang sedang dikembangkan dewasa ini adalah *digital audiobook* atau buku audio digital. Salah satu format buku audio digital untuk penguasaan kompetensi bertutur dan menyimak adalah bentuk cerita dwibahasa (*bilingual story*). Dengan menggunakan buku audio digital dalam bentuk cerita dwibahasa tersebut, diharapkan dapat membantu peserta didik yang mengalami kesulitan penguasaan kompetensi bertutur dan menyimak.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam kajian ini adalah bagaimana pemanfaatan buku audio digital dalam bentuk cerita rakyat dwibahasa untuk membantu peserta didik meningkatkan penguasaan keterampilan berbahasa Inggris pada kompetensi menyimak dan bertutur? Selain itu, perlu adanya kajian yang mendalam tentang bagaimana format buku audio digital dalam bentuk cerita rakyat dengan dwibahasa dapat membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi menyimak dan bertutur dalam bahasa Inggris?

Melalui Kajian ini diharapkan bermanfaat untuk lembaga sebagai inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran di bidang audio pembelajaran. Sedangkan manfaat kajian ini bagi pendidikan, yaitu: (1) membantu penyediaan media audio pembelajaran bahasa Inggris bagi peserta didik dengan kompetensi bertutur dan menyimak, (2) penyediaan media audio pembelajaran dalam pendidikan karakter melalui cerita, dan (3) memaksimalkan penggunaan atau pemanfaatan media audio sebagai media pembelajaran bahasa.

KAJIAN LITERATUR DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran konvensional dengan menggunakan buku dan tatap muka dalam mata pelajaran bahasa telah biasa kita temukan. Bagaimana dengan penggunaan buku audio digital dalam pembelajaran?. Pada awal kemunculannya, buku audio digital “*mengguncang*” kebiasaan orang dalam membaca melalui buku menjadi mendengarkan buku.

Buku audio digital (*Digital audiobook*)

Istilah buku berbicara muncul pada tahun 1930-an, yang dirancang oleh pemerintah Inggris untuk pembaca yang mengalami kebutaan. Sedangkan istilah *audiobook* mulai digunakan pada tahun 1970-an ketika kaset mulai menggantikan buku catatan. Pada tahun 1994, *The Audio Publishers Association* mengemukakan tentang istilah *audiobook* sebagai istilah standar dalam industri rekaman (Wikipedia, diakses pada 2015).

Di Indonesia, *audiobook* di kalangan Pengembang Teknologi Pendidikan/Pembelajaran (PTP) tentunya

bukan istilah asing karena *audiobook* telah lama hadir. Dalam bahasa Indonesia, istilah *audiobook* kemudian diterjemahkan menjadibuku audio. Dalam terminologi bahasa Indonesia, buku audio (*audiobook*) adalah rekaman teks buku atau bahan tertulis lainnya (naskah) yang dibacakan oleh seseorang atau sekelompok orang penyuar (Wikipedia, diakses pada 2015).

Buku yang diaudiokan terdiri dari dua jenis, yaitu: (1) *unabridged* yaitu buku yang diaudiokan secara lengkap, dan (2) *abridged* yaitu buku audio digital singkat, atau naskah tertulis yang diaudiokan. Penggunaan buku audio di Indonesia masih terbatas pada tunanetra dan masih sedikit produksi buku audio bagi umum. Sedangkan *digital audiobook* adalah gabungan dari kata *digital* dan kata *audiobook* yang dimaknai sebagai sebuah buku atau naskah yang diaudiokan (dibacakan dan diilustrasikan) dan disimpan dalam bentuk *file digital*. *File* buku audio digital cerita dwibahasa ini terdiri dari dua macam, yaitu *file* audio dan *file* tampilan dalam bentuk teks dan gambar atau grafik dan sejenisnya. *File* tersebut kemudian dapat didengarkan sekaligus dibaca melalui *player* yang sesuai dan telah diinstal sebelumnya pada personal komputer atau *netbook/notebook*.

Beberapa lembaga pemerintah telah menerbitkan buku dalam bentuk audio ini. Pusat Kurikulum dan Perbukuan (Puskurbuk) Kemendikbud, menerbitkan Buku Sekolah Elektronik (BSE), dan buku dalam bentuk audio yang pendistribusiannya terbatas. Selain itu, Balai Pengembangan Media Radio Pendidikan (BPMRP) Kemendikbud, juga mengembangkan dan memproduksi buku dalam bentuk audio yang dinamai Buku Sekolah Audio (BSA).

Penggunaan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran bahasa asing telah banyak digunakan dan diteliti. Di antaranya adalah penelitian tentang penggunaan buku audio (*audiobook*) dan buku elektronik (*ebook*) yang digunakan dalam pembelajaran dan *review* sastra yang semakin populer di kalangan pendidikan di luar negeri. Penggunaan buku audio dan buku elektronik, pada penggunaannya tidak hanya terbatas pada pembelajaran bahasa, namun juga menjadi koleksi yang populer dalam perpustakaan di Universitas Winsconsin, Milwaukee

(Moyer, 2011:1). Dalam penelitian lain, manfaat buku audio untuk anak-anak dan remaja adalah sebagai pendorong dalam membaca melalui mendengarkan, memperkenalkan topik dan judul asing (APA, 2010:1-2). Penelitian tersebut kemudian dilengkapi dengan adanya kontribusi dari buku audio untuk mengembangkan literasi dan pengetahuan pendengar. Selain itu, disebutkan juga adanya eksplorasi tentang kelebihan-kelebihan *audiobooks* yang digunakan oleh peserta didik sehingga mengalami peningkatan karena kemudahan akses dan penggunaan terutama dalam bentuk *digital audiobooks* (Cahill dan Richey, 2014:2-3).

Mengetahui banyaknya manfaat dari buku audio, maka pemanfaatan buku audio dalam pembelajaran di kelas dan eksplorasinya juga telah dibakukan dalam salah satu panduan. Dalam panduan pemanfaatan melalui pembelajaran tersebut dipaparkan penggunaannya oleh pendidik melalui cara *reading centers*, *book backpack*, *sharing audiobook in classroom* dan pembuatan *book clubs*. Melalui buku audio, peserta didik menjadi pembaca yang lebih baik. Hal tersebut terlihat dengan meningkatnya minat baca melalui audio dan membantu peserta didik untuk menjelajahi dunia membaca literatur melalui audio. Dari sisi orang tua, penggunaan buku audio sangat membantu dalam memberikan kesempatan untuk mendiskusikan apa yang mereka dengarkan. Manfaat tersebut tidak berhenti hanya pada peserta didik dan orang tua saja, namun juga berefek atau berdampak bagi guru. Di antaranya adalah meningkatnya motivasi belajar peserta didik karena buku audio lebih menarik sehingga meningkatkan antusiasme belajar melalui buku audio (Serafini, 2010: 5-9).

Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Media Audio

Ada beberapa teknik dan upaya yang dilakukan untuk dapat menguasai bahasa asing. Baik melalui pendidikan formal (di sekolah) maupun pendidikan non formal (kursus atau les). Banyak institusi yang menawarkan pembelajaran dengan metode pembelajaran yang disertai dengan fasilitas yang cukup memadai. Salah satu metode pembelajaran bahasa yang digunakan adalah metode *audiolingual*. Model ini oleh banyak ahli sangat disarankan bagi

peserta didik untuk memenuhi kompetensi keterampilan berbahasa dalam menyimak dan keterampilan secara lisan (bertutur dan pelafalan).

Metode *audiolingual* adalah hasil perpaduan antara linguistik struktural dengan psikologi behavioris yang memandang proses pembelajaran dari sudut *conditioning* (Prabayanthi, 2011:3). Metode *audiolingual* ini pertama kali dicetuskan oleh Fries, seorang professor dari Universitas Michigan Amerika. Metode ini bersandar pada teori-teori dari linguistik struktural (Prabayanthi, 2011:3). Sejalan dengan teori yang dianutnya, tujuan pembelajaran yang melekat pada model *audiolingual* terbagi kedalam dua hal, yaitu: (1) tujuan jangka pendek mencakup latihan mendengarkan yang difokuskan pada kemampuan mengenal, membedakan dan melafalkan fonem-fonem bahasa sasaran, penguasaan kosakata dan struktur, serta penguasaan makna bahasa sasaran (keakuratan *pronounciationnya*), (2) tujuan jangka panjang yaitu penguasaan bahasa sasaran setara penutur asli (Sundayana, 2010:8). Pendidik yang mengajarkan bahasa Inggris menggunakan metode ini harus mempunyai tingkat kemahiran berbahasa (*proficiency*) yang mendekati kemampuan penutur asli (*native speaker*). Bila pendidik dengan kemampuan seperti ini tidak tersedia, maka penerapannya dapat dibantu dengan menggunakan media audio pembelajaran.

Salah satu konten pembelajaran bahasa Inggris untuk meningkatkan keterampilan berbahasa asing adalah dalam bentuk cerita. Bacaan-bacaan berupa buku cerita maupun buku teks secara teoritis dapat membantu meningkatkan kemampuan penguasaan kebahasaan seseorang, di antaranya keterampilan menyimak, bertutur, dan kefasihan pengucapan literasi pada bahasa asing. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1994:28). Kegiatan menyimak tidak hanya sekedar mendengar melainkan lebih dari itu, menyimak terdiri dari proses berfikir atau menangkap makna dari lisan yang

didengar. Dalam kegiatan menyimak, dapat dilakukan dua strategi yaitu strategi memusatkan perhatian dan membuat catatan (Mulyati, 2009:2.6). Strategi pemusatan perhatian salah satunya dapat dilakukan melalui bacaan, baik buku teks maupun cerita.

Cerita bagi anak, selain sebagai pengantar tidur juga menjadi ragam pilihan media pembelajaran di sekolah. Terdapat beberapa kriteria bagi seorang pendidik yang dapat digunakan dalam memilih cerita yang dapat dijadikan sebagai konten pembelajaran bahasa Inggris dan relevan, yaitu: (1) tingkat bahasa yang sesuai, (2) konten yang menarik, menyenangkan, memotivasi, mudah diingat, dan mendorong peran serta peserta didik, (3) dari segi visualisasi menarik, (4) pengucapan, intonasi, dan ritme yang jelas, dan (5) memotivasi karena mampu mengembangkan imajinasi, membangkitkan rasa ingin tahu dan menarik minat mendengarkan (Loukia, 2006:3-4).

Dari pengertian tentang pendekatan pemahaman bahasa melalui metode audiolingual dan keterampilan kebahasaan yang dapat dikuasai oleh peserta didik tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa media audio dapat berperan dalam membantu pendidik untuk menyajikan bacaan secara auditif. Pembacaan buku cerita maupun buku teks secara langsung oleh pendidik dapat dibantu melalui pemutaran media audio sehingga pembelajaran lebih menarik, karena kelebihan-kelebihan media audio dapat dimaksimalkan. Diantaranya yaitu: (1) narator dalam rekaman menggunakan penutur asli (*native speaker*) sehingga tidak perlu menghadirkan langsung penutur asli, (2) dalam cerita dapat disajikan dialog seperti dalam drama, dan (3) disisipkan ilustrasi baik berupa musik maupun penggunaan *sound effect* untuk membangun suasana, sehingga dapat dimungkinkan pembelajaran bahasa yang lebih menarik.

Pembelajaran bahasa Inggris melalui Cerita Rakyat Dwibahasa.

Mengintegrasikan cerita rakyat dalam pembelajaran Bahasa ini jarang dilakukan. Hal tersebut, dinilai dapat meningkatkan kemampuan penguasaan bahasa lebih cepat karena cerita rakyat dianggap lebih menarik secara konten, dibandingkan dengan cerita ilmiah atau pengetahuan populer. Selain

itu, efek penggunaan cerita rakyat dapat membantu memotivasi peserta didik dan membentuk sikap untuk kehidupannya. Hal ini menyiratkan bahwa peserta didik tidak hanya akan mengerti dan menguasai kompetensi bahasa namun juga penguasaan kosakata yang melebar atau banyak, peningkatan kemampuan menyimak (yang terlihat dari ekspresi) dan pada saat yang sama pengetahuan tentang kebudayaan juga diperoleh (Fabusuyi, 2014: 246).

Cerita rakyat sebagai salah satu bentuk sastra dapat dijadikan pilihan tepat untuk menjadikan pembelajaran bahasa Inggris dapat mencapai tujuan pembelajaran, yaitu menciptakan peserta didik yang mampu berkomunikasi dalam bahasa Inggris. Selain itu, cerita rakyat menjadi salah satu pilihan dalam pendekatan pembelajaran bahasa Inggris karena struktur bahasa yang digunakannya cukup sederhana dan mudah dimengerti (Damayanti, 2014:2).

Penyajian cerita rakyat yang selama ini banyak ditemukan dalam pembelajaran adalah melalui cerita lisan oleh pendidik yang adakalanya dibacakan melalui buku. Untuk itu, agar sajian cerita rakyat tersebut lebih menarik, dapat menggunakan media pembelajaran, terutama media audio. Melalui kelebihan-kelebihan media audio yang mampu mendramatisasi cerita dengan tambahan *sound effect* dan penambahan musik untuk membangun suasana membuat media audio menjadi lebih menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.

Konten dwibahasa atau *bilingual* dalam konteks cerita rakyat ini terdiri dari bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Tujuan penggunaan dwibahasa dalam media ini adalah: (1) peserta didik dapat mengecek kembali (*cross check*) kata-kata (*vocabulary*) sulit dalam cerita. Jadi, sajian cerita dalam bentuk dwibahasa menjadi semacam kamus terbatas dalam konteks cerita rakyat tersebut, (2) peserta didik dapat mempelajari pengucapan atau penuturan (*pronunciation*) secara benar dan baik, karena konten cerita dalam bentuk bahasa Inggris dibacakan atau didialogkan oleh penutur asli atau *native speaker*.

Adaptasi Cerita Rakyat Kedalam Buku Audio Digital

Pada dasarnya, format buku audio digital adalah merupakan adaptasi dari satu bentuk media cetak kedalam bentuk media audio digital. Adaptasi tersebut termasuk pengembangan media cetak menjadi media cetak bersuara dan ditambahkan beberapa komponen audio (musik, *soud effect*, dan dramatisasi) serta ditambahkan navigasi, sehingga memudahkan pengguna dalam memanfaatkannya.

Proses adaptasi tersebut melibatkan beberapa komponen yang saling terkait, yaitu: (1) *brainware*. Adalah orang yang memiliki, membangun dan menjalankan sistem (Rahmawati, 2013:24-25). *Brainware* merupakan sumberdaya pengetahuan yang beragam jenisnya dan harus terdistribusi dengan tepat sesuai dengan kebutuhan masing-masing bidang (Susanto, 2010:21). Komponen *brainware* yang ada dalam pengembangan buku audio digital ini adalah penulis naskah (*script*), ahli media, ahli materi, ahli pembelajaran, programmer atau sutradara, operator, dan editor; (2) *hardware*, adalah merupakan komponen perangkat keras yang terdiri dari desain, *script/naskah*, studio rekaman, komputer pengolahan data audio (*editing* dan *mixing*), serta komputer input data pengunggahan pada laman; (3) *software*, merupakan perangkat lunak sebagai pengolah data audio dan tampilan serta pemutar; dan (4) *dataware*, adalah seperangkat data yang membentuk berbagai gugusan informasi yang siap untuk diakses atau diunduh oleh pengguna (Susanto, 2010:21). Data yang dimaksud dalam hal ini adalah berupa gabungan *file* buku audio digital dan teks atau gambar, sebagai konten yang akan digunakan.

Pola Pemanfaatan Buku Audio Digital Cerita Rakyat Dwibahasa

Pemanfaatan buku audio digital dengan konten cerita rakyat dalam bentuk dwibahasa sebagai media pembelajaran ini terdiri dari dua, yaitu: (1) Pemanfaatan dalam situasi kelas (*classroom setting*) atau klasikal. Pemanfaatan dalam situasi kelas ini bersifat terpadu/terintegrasi dengan pembelajaran dan pemanfaatannya dikendalikan oleh pendidik. Dalam kegiatan ini, buku audio digital cerita dwibahasa

dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan tema cerita yang ada dalam program. Dalam merencanakan pemanfaatan buku audio digital ini, pendidik harus menyinkronkan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tujuan tersebut, serta strategi pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

Agar pemanfaatan secara klasikal dapat berhasil dengan baik, dapat dilakukan di laboratorium bahasa dengan kelengkapan komputer dan kualitas audio yang baik; (2) Pemanfaatan di luar kelas. Sesuai dengan penyebutannya, pola pemanfaatan diluar kelas ini merupakan penggunaan buku audio digital di luar pembelajaran secara mandiri oleh individu maupun kelompok. Selain itu, dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Pemanfaatan secara individu dan atau kelompok dapat menggunakan *notebook* atau *netbook*.

Teknik Pemanfaatan Buku Audio Digital Cerita Rakyat Dwibahasa

Teknik disebut juga dengan cara. Teknik pemanfaatan media audio ini merupakan cara yang harus ditempuh untuk dapat menggunakan program-program audio dengan tertib sehingga mendapatkan hasil sesuai dengan petunjuk pemanfaatan yang telah ditetapkan. Adapun cara pemanfaatan model media audio ini terbagi menjadi tiga, yaitu sebagai berikut:

Pertama, menurut kegunaannya. Menurut kegunaannya, media audio ini terbagi menjadi dua, yaitu: (1) sebagai bahan belajar yang terintegrasi dalam pembelajaran. Media audio ini dapat digunakan pada saat pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi menyimak dan bertutur. Pemanfaatannya dapat disesuaikan sebagai suplemen yang dapat digunakan sebagai ganti kehadiran penutur asli dan digunakan sebagai appersepsi sebelum kegiatan pembelajaran berlangsung. Misalnya untuk membangun konsep dan imajinasi tentang materi yang akan disampaikan; dan (2) sebagai bahan belajar yang dapat digunakan untuk pengayaan materi, mengulang kembali materi dalam cerita dan dapat memotivasi belajar peserta didik di luar kelas.

Kedua, menurut penggunaannya. Pemanfaatan media audio ini menurut penggunaannya terbagi menjadi tiga, yaitu: (1) pendidik/pendidik, (2) peserta didik/peserta didik, dan (3) pengguna lainnya termasuk para orang tua yang akan mengajarkan kemampuan berbahasa bagi putra/putrinya.

Ketiga, menurut alat pemutar yang digunakan. Alat pemutar yang digunakan juga menyesuaikan dengan lingkungan tempat dimanfaatkannya media audio ini, yang terbagi menjadi 2, yaitu: (1) komputer dan komponen audio untuk digunakan di laboratorium bahasa atau laboratorium komputer yang dapat diputar menggunakan *software* AMIS *player*, dan (2) *notebook* atau *netbook* yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja diluar pembelajaran menggunakan *software* AMIS *player*.

Penggunaan Buku Audio Digital Konten Cerita Rakyat dalam Dwibahasa untuk Pembelajaran Bahasa Inggris

Pada dasarnya, penggunaan buku audio digital tidak terbatas pada pembelajaran atau dimanfaatkan oleh peserta didik maupun pendidik, namun dapat dimanfaatkan oleh segala usia. Pengembangan buku audio digital bahkan telah merambah pada sastra dan budaya. Namun demikian, pengembangan teknologi media audio ini dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pendidikan. Bagi pengguna yang tidak suka membaca atau menghabiskan waktu untuk melakukan aktivitas membaca, munculnya buku dalam bentuk audio ini dapat memberikan motivasi ekstra dalam “mendengarkan” buku.

Teknologi buku audio digital membuat pengguna memahami buku dengan lebih mudah karena kecepatan membaca dapat disesuaikan sedemikian rupa namun tidak mengubah makna dan mengurangi kualitas audionya. Selain itu, teknologi buku audio digital ini mampu langsung menuju ke halaman (*go to page*) yang ingin didengarkan dan dibaca (jika menggunakan model *synchronous* dengan teksnya), menandai halaman tertentu (*bookmark*) atau menandai bacaan tertentu (*highlight*) dan lain-lain. Metode membaca yang terealisasi melalui teknologi tersebut dapat membantu dan memudahkan pengguna dalam memahami isi buku. Melalui

kemudahan-kemudahan yang ada pada buku audio digital ini, sesuai atau cocok untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa terutama bahasa Inggris.

Pengembangan dan difusi perangkat lunak pada akhirnya membuat penggunaan *file* audio dalam bentuk digital menjadikan berbagai materi pembelajaran dalam bentuk audio lebih mudah dan menarik untuk digunakan. Penggunaan media audio dalam pembelajaran bahasa asing masih sangat relevan untuk digunakan, terutama dalam mengatasi kekurangan dalam hal penuturan. Penutur asli bagaimanapun juga akan lebih membantu dibandingkan dengan penutur yang menggunakan bahasa asing sebagai bahasa kedua.

Pengembangan buku audio digital dalam pembelajaran memang belum banyak dirujuk, karena kurangnya konten-konten pembelajaran yang sesuai yang disediakan di lapangan. Selama ini, konten audio digital yang ada di Indonesia masih bersifat *text to speech* (TTS) atau melakukan konversi dari teks menjadi ucapan secara otomatis. Konversi tersebut dilakukan oleh mesin otomatis sehingga hasil pengucapannya tentu saja menjadi kurang alami dan terkesan aneh. Hal inilah yang kemudian melatarbelakangi kekurangmenarik media audio dalam bentuk *text to speech*.

Buku audio digital dengan konten cerita rakyat dalam bentuk dwibahasa ini secara khusus diperuntukkan dalam pembelajaran bahasa Inggris dalam mengatasi kekurangan sarana dan prasarana pembelajaran. Sebagai media pembelajaran, buku audio ini merupakan media pengayaan bagi peserta didik di luar pembelajaran dan alat bantu mengajar bagi pendidik dalam pembelajaran.

Konten buku audio digital dengan konten cerita dalam bentuk dwibahasa ini terdiri dari dua *file* utama, yaitu: (1) *file* audio digital yang berisi cerita audio dalam versi dwibahasa yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Konten cerita audio terdiri dari narasi, dialog atau dramatisasi, musik latar, dan efek suara (*sound effect*) sehingga cerita dalam versi audio ini menjadi lebih menarik dan terkesan hidup. Khusus untuk versi bahasa Inggris, cerita dinarasikan, didialogkan atau didramatisasikan oleh penutur asli (*native speaker*); (2) *file* tampilan. *File* ini berupa teks atau gambar

sebagai *file* penyerta. Konten tampilan tersebut berupa cerita dalam bentuk teks yang disertai dengan gambar atau ilustrasi (jika ada) yang sedang dinarasikan, didialogkan atau didramatisasi.

Disertakannya *file* tampilan cerita dwibahasa dalam bentuk teks dan atau gambar tersebut dengan tujuan agar pengguna (dalam hal ini peserta didik) dapat menyimak dan mencermati makna kalimat dalam cerita tersebut, sehingga peserta didik dapat langsung mempelajari dan mendengarkan penuturan serta pelafalan kalimat yang benar dalam cerita tersebut melalui audio dan teks. Sebagaimana *file* audio digital, tampilan cerita berupa teks juga terdiri dari dua versi, bahasa Indonesia dan bahasa Inggris. Ditampilkannya cerita dalam dwibahasa tersebut mempunyai tujuan agar pengguna dapat sekaligus mempelajari kosakata (*vocabulary*) dan pelafalan (*pronunciation*) yang ada dalam cerita tersebut, sehingga secara praktis mengurangi kesibukan untuk mencari makna kosakata dalam kamus jika mengalami kesulitan menerjemahkannya.

Pembelajaran bahasa dengan metode *audiolingual* melalui buku audio digital

Buku audio digital dengan konten cerita rakyat dalam dwibahasa ini merupakan alat bantu yang disusun sebagai bahan belajar dan sumber belajar dalam melatih dan mengembangkan penguasaan bahasa Inggris bagi peserta didik. Terutama pada kompetensi menyimak dan bertutur. Media ini melatih penggunaan struktur bahasa yang diajarkan melalui metode cerita dan berperan dalam memberi contoh penuturan atau pelafalan unsur-unsur bahasa yang dituturkan oleh *native speaker*.

Penggunaan buku audio digital sebagai salah satu metode *audiolingual* dalam pembelajaran bahasa Inggris dinilai mampu meningkatkan kemampuan bertutur (kefasihan dan kebenaran pelafalan) serta menyimak, karena beberapa faktor berikut ini.

Pertama, kemudahan mengakses konten tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar peserta didik bukan hanya di dalam kelas namun juga belajar secara individual maupun kelompok di luar kelas. Ketersediaan media tersebut juga memberikan kemudahan dan kepraktisan bagi pendidik dalam mengajar.

Kedua, adanya kebiasaan yang ditumbuhkan setiap hari, di mana saja dan kapan saja untuk mendengarkan sekaligus membaca teks yang ada pada tampilan.

Ketiga, terdapat media pendukung berupa tampilan teks dan atau gambar sehingga peserta didik dapat mendengarkan sekaligus membaca dan memeriksa kembali (*cross check*) antara pengucapan (*pronunciation*) dengan tulisannya.

Keempat, kemenarikan media audio yang dirasa lebih modern dan parktis tanpa harus menghadirkan penutur asli (*native speaker*). Selain itu, cerita dalam bentuk audio menjadi lebih menarik karena disisipi ilustrasi musik dan *sound effect* sebagai pembangun suasana.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Era perdagangan bebas ASEAN yang mensyaratkan penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa bisnis oleh ASEAN *Economic Community* menjadi tantangan bagi generasi sekarang untuk mampu menguasai bahasa Inggris. Penguasaan bahasa Inggris tersebut berupa penggunaan bahasa Inggris secara aktif sebagai bahasa tutur dan bahasa tulis. Kemampuan penguasaan bahasa Inggris tersebut juga akan berpengaruh pada pasar persaingan tenaga kerja dan budaya.

Permasalahan utama yang banyak dihadapi oleh pendidik dalam pembelajaran bahasa Inggris pada peserta didiknya adalah menyimak dan menuturkan kembali dengan pelafalan yang baik dan benar. Dalam bertutur, bagi pendidik yang tidak menguasai pelafalan (*pronunciation*), tentunya membutuhkan penutur asli/*nativespeaker*. Untuk itulah pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan media pembelajaran dalam menangani kesenjangan tersebut.

Penggunaan media dalam pembelajaran secara jelas telah memberikan manfaat dalam pembelajaran. Buku audio digital dengan konten cerita rakyat dalam bentuk dwibahasa hadir untuk membantu menjembatani kesenjangan antara pembelajaran dan hasil capaian pada sisi tertentu dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sisi tertentu tersebut adalah kekurangan kemampuan kompetensi menyimak dan

bertutur. Penggunaan media audio berupa buku audio digital ini, dinilai menarik dan mampu memotivasi peserta didik dalam belajar karena: (1) kemudahan penggunaannya, (2) kepraktisan penyimpanannya, dan (3) kemenarikan programnya.

Namun demikian, media ini masih memiliki kekurangan yaitu belum tersedianya program dalam bentuk *epub* (*electronic publication*) sehingga dapat dimanfaatkan menggunakan *handphone* atau *smartphone*. Hal ini dikarenakan keterbatasan teknologi pengembangan dan masih diperlukannya *upgrading brainware* terkait kemampuan pengembangan *software*-nya. Dengan kekurangan tersebut, diharapkan dapat dilakukan pengembangan teknologi dalam bentuk yang lain sehingga dapat dihasilkan program-program sejenis yang dapat diputar menggunakan *handphone* atau *smartphone*. Selain itu, distribusi konten diharapkan dapat lebih praktis sehingga dapat dimanfaatkan secara luas.

PUSTAKA ACUAN

- Alcantud-Diaz, Maria, 2014. *Audiolibros: mejorar la fluidez e inculcar habilidades literarias y educación para el desarrollo*[online],<http://iesgtballester.juntaextremadura.net>,diunduhpada tanggal 19 Maret 2015.
- Alwasilah, A.C. 1990. *Sosiologi Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- Anwar, Stevany M., 2014.*Peningkatan Speaking dan Listening Bahasa Inggris Melalui Metode Audio Visual SDK Yakobus Makassar*, <http://repository.unhas.ac.id:4001/digilib>,diunduhpada tanggal 19 Maret 2015.
- Audio Publishers Association (APA), 2010. *Audiobook listeners are affluent, well-educated and avid book readers*. APA 2010 Consumer Survey Data Released, <http://www.audiopub.org/2010ConsumerSurveyreleasefinal.pdf>,diunduhpada tanggal 24 Maret 2015.
- Cahill, Maria & Richey. Jennifer, 2014. *Do You Hear What I Hear? Questioning the Legitimacy of Audiobook "Reading" Material*.Online Journal http://www.reseau-canope.fr/ifla-seminarebnf/pdf/cahill_article.pdf,diunduhpada tanggal 24 Maret 2015.
- Cholifah, Maria, 2006. *Peningkatan Speaking Skill Melalui Pendekatan Kontekstual di Universitas Kajuruhan*, Malang: Jurnal Syntagma, Volume 1, No. 1, Maret 2006.
- Damayanti, Indah, 2014.*Pemanfaatan Cerita Rakyat (Folklore) Dalam Pengajaran Bahasa Inggris*.Makalah Seminar Nasional Pengajaran Bahasa Inggris, <http://repository.unib.ac.id/8022/1/Indah>,diunduh pada tanggal 9 April 2015.
- Harun, Charlotte A. & Nadiroh, Siti,2010. *Role Play dalam Pembelajaran Speaking di Kelas III Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar Universitas Pendidikan Indonesia, No. 14, Oktober 2010. pp. 3-6.
- Fabuyusi, Ajibola Akin, 2014. *Integrating Folktales in the Teaching of German-A Practical Approach*. International Journal of Humanitis and Social Science. Vol. 4, No. 11 (1), September 2014. pp 246-251.
- Fidarno, Bayu. 2013.*Pengaruh Media Audio Listening Skills Peserta didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VIII SMPN 2 Depok, Sleman*. E-journal TP Vol. II, No. 3. <http://journal.student.uny.ac.id/jurnal/artikel/4019/93/439>,diunduh pada tanggal 19 Maret 2015.

Saran

Sebagai salah satu inovasi dalam pengembangan media audio pembelajaran, buku audio digital ini masih belum termanfaatkan dengan baik karena kurangnya informasi yang disampaikan ke pengguna sebagai alternatif membaca buku dalam versi yang lebih praktis. Untuk itu diperlukan upaya distribusi konten dengan lebih praktis melalui penyediaan ruang di portal atau laman.

Konten yang dikembangkan masih terbatas pada konten pembelajaran bahasa Inggris saja. Sehingga kedepan, supaya dikembangkan konten dalam pembelajaran bahasa daerah untuk lebih memperkenalkan budaya asli daerah dan dapat menumbuhkan rasa cinta tanah air bagi peserta didik. Pengembangan buku audio digital ini secara teknis masih dikembangkan dalam bentuk *file* yang hanya dapat dimanfaatkan melalui komputer, *notebook* maupun *netbook*. Kedepan perlu dikembangkan dalam versi *mobile*dalam bentuk *epub*(*electronic publication*), sehingga pemanfaatannya semakin praktis dan menarik.

- Loukia, Nitinou, 2006. *Teaching Young Learners Trough Stories: The Development of A Handy Parallel Syllabus*. The Reading Matrix. Vol. 6, No. 1, April 2006. Pp 25-40.
- Mulyati, Yeti. 2009. *Keterampilan Berbahasa Indonesia SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mustadi, Ali. 2015. *Pengembangan Competency-Task Based Curriculum Design dalam Pembelajaran Bahasa Inggris di PGSD*. Jurnal Online Didaktika UNY. pp. 296-310, <http://journal.uny.ac.id/index.php/didaktikadiunduh> pada tanggal 14 April 2015.
- Montgomery, JR. 2009. *Using Audio Books to Improve Reading and Academic Performance*. Peer-Review Journal. <http://files.eric.ed.gov>, diunduh pada tanggal 19 Maret 2015.
- Moyer, Jessica E. 2012. *Audiobooks and Ebooks; A Literature Review*. Academic Journal Article. Vol. 51, No. 4, Summer 2012, www.questia.com/library/journal, diunduh pada tanggal 19 Maret 2015.
- Prabayanthi, Desak Made. 2011. *Peningkatan Penguasaan Kosakata Peserta didik Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Audiolingual pada Lembaga Kursus Kumon English As A Foreign Language Gatot Subroto Barat, Denpasar, Bali*. Tesis. Bali: Universitas Udayana.
- Rahmawati. 2013. *Peranan Brainware dalam Sistem Informasi Manajemen*. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 7, No. 1, Juni 2013, pp 19-29.
- Rahmat, Mamat. 2015. *Penggunaan Model Complete Sentence Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Listening Siswa Kelas IX C SMP Negeri 2 Cistitu*. Jurnal Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Inggris, www.em-rahmat.com/2015, diunduh pada tanggal 14 April 2015.
- Ristia, Litia. 2014. *Pengajaran Bahasa Inggris Kejuruan di Kelas Bahasa Inggris Kejuruan di SMK Negeri Malang*. Malang: Tesis. Universitas Malang.
- Robica**, 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Audio dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Peserta didik Sekolah Dasar*. Abstrak Tesis. Surabaya: UNESA, <http://pasca.unesa.ac.id/s-2-teknologi-pendidikan/jurnal>, diunduh pada tanggal 19 Maret 2015.
- Serafini, Frank, 2010. *Educators Guide to Using Audiobook*. Artikel ilmiah pada Listening Library, A Division of Random House, Inc. New York, www.listeninglibrary.com, diunduh pada tanggal 15 April 2015.
- Simbolon, Naeklan. 2014. *Pengaruh Pendekatan Pembelajaran dan Kemampuan Verbal Terhadap Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris Peserta didik SMA Negeri 14 dan 21, Medan*. Jurnal Cakrawala Pendidikan. Tahun XXXIII, No. 2. Juni 2014. pp. 225-235.
- Sundayana, Wachyu. 2010. *Landasan Pengembangan Kurikulum Bahasa*. Artikel Kajian Perbandingan Kurikulum Berdasarkan Pendekatan Audiolingual dengan Pendekatan Komunikatif, <http://file.upi.edu>, diunduh pada tanggal 18 Maret 2015.
- Susanto, Setyo Edi, 2010. *Desain dan Standar Perpustakaan Digital*. Jurnal Pustakawan Indonesia Vol 10, No. 2, Nopember 2010, pp 17-23.
- Tarigan, Henry Guntur, 1994. *Membaca sebagai Suatu Keterampilan Bahasa*. Bandung: Angkasa.
- UU RI No. 20 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.
- Wikipedia. *Buku audio digital*, http://id.wikipedia.org/wiki/Buku_audio. Diunduh pada tanggal 19 Maret 2015.
- Wikipedia. *Audiobook*. <http://en.wikipedia.org/wiki/Audiobook>, diunduh pada tanggal 24 Maret 2015.
- <http://news.okezone.com/read/2014/06/23/373/1002925/hadapi-aec-2015-dengan-kemampuan-bahasa-inggris>, diunduh pada tanggal 18 Maret 2015.
- <http://www.medanbisnisdaily.com/news/read/2014/06/13/100344/pentingnya-bahasa-inggris-dalam-pasar-bebas-asean-2015>, diunduh pada tanggal 18 Maret 2015.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyadari bahwa artikel ini dapat diselesaikan atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Kepala BPMRP dan secara khusus kepada Drs. Bambang Warsita, M.Pd sebagai dewan redaksi jurnal Teknodik atas koreksi dan masukannya. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan beliau.
