



# STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

*Berbasis Keterampilan  
Abad 21*

Ika Oktaria cahyaningrum, S. S., M. Hum.  
Dimas Adika, S.Pd., M.Hum  
Diyah Nur Hidayati, M. Pd.  
Al Ikhwan Fadqur Roqhim, S.Pd., M.Pd  
Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

# **STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21**

Ika Oktaria cahyaningrum, S. S., M. Hum

Dimas Adika, S.Pd., M.Hum

Diyah Nur Hidayati, M. Pd.

Al Ikhwan Fadqur Rohqim, S.Pd., M.Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah



# **STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS BERBASIS KETERAMPILAN ABAD 21**

Penulis:

Ika Oktaria cahyaningrum, S. S., M. Hum

Dimas Adika, S.Pd., M.Hum

Diyah Nur Hidayati, M. Pd.

Al Ikhwan Fadqur Rohqim, S.Pd., M.Pd

Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd

ISBN:

9786349656740

Editor:

Diyah Nur Hidayati, M. Pd.

Cover:

Maftuhul Ilma Wiratama

Redaksi:

Office I

Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari, Kec. Tuban, Kabupaten Tuban,  
Jawa Timur 62314

Office II

Perumahan Menilo Garden, Tuban, Jawa Timur, 62372

Email: hn.publishing24@gmail.com

Cetakan Pertama: Desember, 2025

Ukuran:

15.5x23 cm

*Hak pengarang dan penerbit dilindungi Undang-undang No. 28 Tahun 2014. Dilarang memproduksi Sebagian atau seluruhnya dalam bentuk apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku “Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Keterampilan Abad 21” ini dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini hadir sebagai respons terhadap tantangan pendidikan global yang terus berkembang, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris yang kini tidak lagi hanya berfokus pada aspek linguistik, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk beradaptasi, berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif di era digital.

Keterampilan abad 21 seperti critical thinking, creativity, communication, dan collaboration menjadi tuntutan utama dalam dunia pendidikan dan dunia kerja modern. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris harus dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi berbahasa, tetapi juga untuk membentuk peserta didik yang mampu mengoptimalkan teknologi, memahami berbagai konteks global, serta memiliki literasi informasi dan literasi digital yang kuat. Buku ini disusun untuk memberikan panduan praktis dan teoritis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dalam penyusunan buku ini, penulis mengintegrasikan konsep pedagogi modern, pendekatan berbasis proyek, pemanfaatan teknologi digital, serta prinsip komunikasi interkultural yang menjadi kunci dalam pembelajaran bahasa Inggris masa kini. Diharapkan buku ini dapat menjadi referensi berharga bagi guru, mahasiswa pendidikan bahasa Inggris, peneliti, maupun praktisi pendidikan yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif dan bermakna bagi peserta didik.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga kehadiran buku ini dapat memberikan manfaat yang luas dan menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris di Indonesia.

Salam,  
Penulis

## **DAFTAR ISI**

Sampul	i
Sampul Dalam	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	iv
<b>BAB 1 HAKIKAT KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS</b>	<b>1</b>
A. Pengertian dan Ruang Lingkup Keterampilan Abad 21	1
B. Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)	6
C. Relevansi Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	12
D. Hubungan Keterampilan Abad 21 dengan Kurikulum Nasional dan Internasional	14
E. Peran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Global dalam Era Abad 21	17
<b>BAB 2 TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI ERA DIGITAL DAN GLOBALISASI</b>	<b>20</b>
A. Perubahan Paradigma Pembelajaran Bahasa Inggris	20
B. Dampak Teknologi Digital terhadap Metode Pembelajaran	22
C. Globalisasi dan Tuntutan Kompetensi Bahasa Inggris	24
D. Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa	26
<b>BAB 3 PERAN PENDIDIK BAHASA INGGRIS SEBAGAI FASILITATOR KETERAMPILAN ABAD 21</b>	<b>29</b>
A. Guru sebagai Motivator, Fasilitator, dan Mentor	29

B. Peningkatan Kompetensi Profesional Pendidik	30
C. Keterampilan Pedagogis dalam Mengintegrasikan 4C	31
D. Membangun Lingkungan Belajar yang Kolaboratif dan Inklusif	32
E. Peran Pendidik dalam Membangun Karakter dan Soft Skills	33
BAB 4 STRATEGI PENGEMBANGAN CRITICAL THINKING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS	35
A. Konsep Critical Thinking dalam Konteks Bahasa Inggris	35
B. Teknik Questioning dan Problem-Based Learning	36
C. Analisis Teks, Debat, dan Diskusi Kritis	37
D. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Berpikir Tingkat Tinggi	38
E. Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis	40
BAB 5 STRATEGI MENDORONG KREATIVITAS PESERTA DIDIK DALAM BAHASA INGGRIS	44
A. Definisi dan Pentingnya Kreativitas dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	44
B. Metode Creative Writing dan Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	46
C. Drama, Role Play, dan Simulasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	50
D. Pemanfaatan Media dan Teknologi untuk Kreativitas dalam ELT	53
E. Penilaian Produk Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	56
BAB 6 PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI EFEKTIF	61

A. Konsep Komunikasi Efektif dalam Bahasa Inggris	61
B. Strategi Pembelajaran Speaking dan Listening	62
C. Penggunaan Authentic Materials untuk Latihan Komunikasi	64
D. Interaksi Lintas Budaya dan Kesantunan Berbahasa	66
E. Penilaian Kompetensi Komunikasi Peserta Didik	68
<b>BAB 7 KOLABORASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS</b>	<b>71</b>
A. Konsep dan Manfaat Kolaborasi	71
B. Cooperative Learning dan Collaborative Learning	73
C. Jenis- Jenis Strategi pada Cooperative dan Collaborative Learning	76
D. Membangun keterampilan Abad 21 (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication (4c's)) Melalui Cooperative dan Collaborative Learning	78
E. Sistem Penilaian Kinerja pada Cooperative dan Collaborative Learning	80
<b>BAB 8 INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ABAD 21</b>	<b>84</b>
A. Peran Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa: Tinjauan Akademik	84
B. Platform Digital dan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	90
C. Gamifikasi dan Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pendidikan Bahasa	95
D. Pembelajaran Jarak Jauh dan Blended Learning dalam Pengajaran Bahasa Inggris	98

E. Tantangan dan Etika Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Bahasa Inggris: Plagiarisme dan Penyalahgunaan AI	100
<b>BAB 5 PENILAIAN AUTENTIK DAN PORTOFOLIO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ABAD 21</b>	<b>104</b>
A. Pengertian Penilaian Autentik	104
B. Prinsip-Prinsip Penilaian Autentik	105
C. Konsep Penilaian Autentik	107
D. Jenis-Jenis Penilaian Autentik	109
E. Desain Penilaian Berbasis Kinerja	111
F. Pengertian dan Fungsi Portofolio	120
G. Komponen Portofolio dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	122
H. Strategi Penerapan Penilaian Autentik dan Portofolio	126
I. Manfaat Penilaian Autentik dan Portofolio	127
J. Portofolio Digital sebagai Instrumen Evaluasi	129
K. Rubrik Penilaian Keterampilan 4C abad 21	138
L. Pemanfaatan Hasil Penilaian untuk Perbaikan Pembelajaran	144
M. Tantangan dan Solusi dalam Penilaian Autentik	145
N. Pemanfaatan Teknologi dalam Penilaian	151
O. Keterlibatan Peserta Didik dalam Self-Assessment dan Peer Assessment	153
P. Manfaat Self-Assessment dan Peer-Assessment	154
Q. Pemanfaatan Hasil Penilaian untuk Perbaikan Pembelajaran	157
R. Studi Kasus Penilaian Autentik dan Portofolio	159

BAB 10 TANTANGAN DAN SOLUSI IMPLEMENTASI STRATEGI ABAD 21 DALAM KELAS BAHASA INGGRIS	163
A. Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Abad 21	163
B. Hambatan di Tingkat Guru dan Peserta Didik	167
C. Keterbatasan Sarana dan Prasarana	173
D. Perbedaan Latar Belakang dan Kemampuan Peserta Didik	177
E. Faktor Sosial dan Budaya	179
F. Solusi untuk Mengatasi Tantangan di Tingkat Guru dan Peserta Didik	181
G. Strategi Mengatasi Kendala Implementasi Strategi Abad 21 dalam Kelas Bahasa Inggris	188
H. Rekomendasi Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris di Masa Depan	191
I. Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Abad 21	193
J. Peran Peserta Didik dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Strategi Abad 21	195
K. Dukungan Psikologis dalam Pembelajaran Abad 21	198
L. Dukungan Kebijakan dan Peran Lembaga Pendidikan	200
M. Peran Teknologi dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran	202
N. Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Komunitas	205
O. Pengembangan Profesional Guru Bahasa Inggris	206
DAFTAR PUSTAKA	209
PROFIL PENULIS	220

# **BAB 1**

## **HAKIKAT KETERAMPILAN ABAD 21 DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

---

### **A. Pengertian dan Ruang Lingkup Keterampilan Abad 21**

#### 1. Pengertian Keterampilan Abad 21

Keterampilan Abad ke-21 mengacu pada seperangkat pengetahuan, kemampuan, dan karakter yang luas yang penting untuk meraih kesuksesan di dunia yang berubah dengan cepat, digerakkan oleh teknologi, dan saling terhubung saat ini. Keterampilan ini tidak hanya mencakup kemampuan akademis, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, berkomunikasi, berinovasi, serta memiliki literasi digital dan karakter yang kuat.

Istilah ini muncul sebagai jawaban atas tuntutan dunia kerja dan kehidupan di era modern, yang mengharuskan manusia untuk lebih fleksibel, inovatif, serta mampu menyelesaikan permasalahan rumit dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan informasi.

Aburden (1990) mengatakan latar belakang yang menyebabkan munculnya keterampilan abad 21 salah satunya adalah adanya kebutuhan sebagai respons terhadap perubahan besar yang terjadi akibat revolusi industri 1.0 hingga 5.0 yang mengubah cara kerja manusia dan melahirkan teknologi baru, disertai masuknya abad pengetahuan dan globalisasi yang

membuat informasi tersebar cepat serta ilmu pengetahuan semakin terhubung. Transformasi dari masyarakat agraris menjadi masyarakat industri hingga berpengetahuan memicu perubahan sosial-budaya yang semakin cepat akibat derasnya arus informasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (ICT) menghadirkan dunia tanpa batas dengan otomatisasi pekerjaan di berbagai bidang. Selain itu, globalisasi memunculkan gaya hidup modern yang memengaruhi cara berkomunikasi, bertransportasi, dan berperilaku, sementara dunia pendidikan dan kerja menuntut sumber daya manusia yang memiliki kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, kolaboratif, serta menguasai literasi digital dan keterampilan hidup untuk dapat bertahan dan bersaing di era ini (Maharani Efendi, dkk: 2023)

Ketrampilan ini bukan hanya membahas tentang pengetahuan faktual, tetapi juga tentang bagaimana pengetahuan itu diterapkan dan dikembangkan melalui berbagai keterampilan.

## 2. Ruang Lingkup Keterampilan Abad 21

Secara umum, ruang lingkup keterampilan abad 21 dapat dikelompokkan menjadi tiga bidang utama:

### 2.1. Cognitive (Learning) Skills

Kemampuan mental yang memungkinkan individu untuk memperoleh, memproses, memahami, dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai konteks. Keterampilan ini merupakan fondasi dari proses belajar sepanjang hayat (lifelong learning) dan pemecahan masalah kompleks di abad 21. Pada kemampuan ini terbagi lagi menjadi beberapa bagian:

1. Berpikir Kritis (Critical Thinking) adalah kemampuan menganalisis informasi secara logis, mengevaluasi bukti, dan membuat keputusan rasional.

Contoh: Menilai kevalidan sumber berita di media sosial.

2. Kreativitas & Inovasi (Creativity & Innovation) adalah kemampuan menghasilkan ide orisinal dan menerapkannya secara praktis.  
Contoh: Merancang solusi ramah lingkungan untuk masalah sampah.
3. Pemecahan Masalah Kompleks (Complex Problem Solving) adalah kemampuan mengidentifikasi masalah, mengembangkan strategi, dan menerapkan solusi efektif.  
Contoh: Menyelesaikan konflik proyek tim dengan pendekatan sistematis.
4. Literasi Informasi & Digital (Information & Digital Literacy) adalah kemampuan mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi serta teknologi secara bertanggung jawab.  
Contoh: Memanfaatkan tools AI untuk analisis data.
5. Metakognisi (Metacognition) adalah kesadaran tentang cara belajar sendiri (self-regulated learning).  
Contoh: Mengevaluasi metode belajar yang paling efektif untuk diri sendiri.
6. Kemampuan Numerasi & Literasi Dasar (Numeracy & Literacy) adalah pemahaman mendasar tentang matematika, sains, membaca, dan menulis.  
Contoh: Menghitung risiko investasi atau menulis laporan analitis.

## 2.2. Interpersonal (Social) Skills

Kemampuan individu untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan bekerja sama secara efektif dengan orang lain. Keterampilan ini mencakup cara seseorang membangun hubungan, memahami perspektif orang lain, dan menyesuaikan diri dalam berbagai situasi sosial. Komponen Utama Interpersonal Skills teridiri dari:

1. Komunikasi Efektif adalah kemampuan menyampaikan ide secara jelas (lisan, tulisan, atau nonverbal) dan mendengarkan secara aktif.  
Contoh: Presentasi yang persuasif atau menulis email profesional.
2. Empati  
Kemampuan memahami perasaan dan kebutuhan orang lain.  
Contoh: Menanggapi keluhan rekan kerja dengan sikap supportif.
3. Kolaborasi & Kerja Tim  
Kemampuan bekerja sama dalam kelompok, menghargai kontribusi anggota, dan menyelesaikan konflik.  
Contoh: Berdiskusi untuk mencapai solusi dalam proyek tim.
4. Kepemimpinan (Leadership)  
Kemampuan memengaruhi, memotivasi, dan mengarahkan orang lain.  
Contoh: Memimpin rapat dengan efektif atau menjadi mentor.
5. Manajemen Konflik  
Kemampuan menyelesaikan perbedaan pendapat secara konstruktif.  
Contoh: Mediasi antara dua rekan yang berselisih.
6. Jaringan Sosial (Networking)  
Kemampuan membangun dan memelihara hubungan profesional/personal.  
Contoh: Menjalin relasi di konferensi industri.
7. Kecerdasan Budaya (Cultural Intelligence)  
Kemampuan berinteraksi dengan orang dari latar belakang budaya berbeda.  
Contoh: Beradaptasi dengan norma komunikasi di lingkungan multinasional.

- 2.3. Intrapersonal (Emotional & Self-Management) Skills  
Kemampuan individu untuk memahami, mengelola, dan mengarahkan diri sendiri secara efektif.

Keterampilan ini berkaitan dengan kesadaran diri (self-awareness), pengaturan emosi (emotional regulation), motivasi, dan adaptasi dalam menghadapi tantangan. Keterampilan ini terbagi menjadi beberapa jenis yaitu:

1. Self-Awareness (Kesadaran Diri) adalah kemampuan mengenali emosi, kekuatan, kelemahan, nilai, dan dampak diri terhadap orang lain.  
Contoh: Menyadari bahwa stres memengaruhi kinerja, lalu mengambil tindakan untuk menguranginya.
2. Self-Regulation (Pengaturan Diri) adalah kemampuan mengendalikan emosi, impuls, dan reaksi spontan.  
Contoh: Tetap tenang saat menghadapi kritik, tidak reaktif secara emosional.
3. Motivation & Grit (Motivasi & Ketekunan) adalah kemampuan memotivasi diri sendiri, memiliki tujuan jangka panjang, dan bertahan menghadapi kegagalan.  
Contoh: Tetap semangat belajar meskipun mengalami kesulitan.
4. Adaptability & Resilience (Adaptasi & Ketahanan Mental) adalah kemampuan menyesuaikan diri dengan perubahan dan bangkit dari kegagalan.  
Contoh: Cepat beradaptasi dengan teknologi baru di tempat kerja
5. Initiative & Self-Direction (Inisiatif & Kemampuan Mengarahkan Diri) adalah kemampuan mengambil tindakan proaktif dan mengelola pembelajaran/pengembangan diri.  
Contoh: Secara mandiri mencari pelatihan untuk meningkatkan keterampilan.
6. Ethical & Responsible Decision-Making (Pengambilan Keputusan Etis & Bertanggung Jawab) adalah kemampuan membuat pilihan berdasarkan nilai moral dan dampak sosial.  
Contoh: Menolak menyontek meskipun ada kesempatan.

## **B. Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration)**

Dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja, penguasaan 4C menjadi prasyarat untuk mengaplikasikan keterampilan abad 21 secara holistik. Jika keterampilan abad 21 mencakup tiga domain besar (kognitif, sosial, dan intrapersonal), maka 4C berperan sebagai poros utama dalam domain kognitif dan sosial. Kompetensi 4C tidak berdiri sendiri, tetapi saling melengkapi keterampilan abad 21 lainnya. Kompetensi 4C terdiri dari Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration berasal dari kerangka teori yang dikembangkan oleh Partnership for 21st Century Skills (P21) sekarang dikenal sebagai Battelle for Kids pada awal 2000-an oleh koalisi yang terdiri dari pendidik, pembuat kebijakan, dan pemimpin dunia usaha di Amerika Serikat, dengan tujuan mengidentifikasi keterampilan utama yang dibutuhkan peserta didik agar sukses di dunia kerja dan kehidupan abad 21 (Battelle for Kids: 2019).

### **1. Critical Thinking**

Pada konsep 4C, Critical Thinking adalah kemampuan berpikir secara mendalam, logis, dan reflektif untuk menganalisis informasi, mengevaluasi bukti, mempertimbangkan berbagai sudut pandang, dan memecahkan masalah secara efektif, keterampilan ini menjadi fondasi untuk pemecahan masalah dan pengambilan keputusan yang efektif di abad ke-21.

Ciri-Ciri Critical Thinking

1. Analitis adalah memecah informasi kompleks menjadi bagian-bagian kecil untuk dipahami.  
Contoh: Membedakan fakta dan opini dalam berita.
2. Evaluatif adalah menilai kredibilitas sumber, validitas argumen, atau keandalan data.  
Contoh: Mengecek referensi penelitian sebelum mempercayai klaim ilmiah.
3. Reflektif adalah mempertimbangkan sudut pandang lain dan mengoreksi bias diri sendiri.  
Contoh: Merevisi pendapat pribadi setelah mendengar argumen yang lebih kuat.

4. Solutif adalah mengembangkan solusi berbasis bukti, bukan asumsi.

Contoh: Memilih strategi pemasaran berdasarkan data pelanggan, bukan spekulasi.

Critical Thinking penting dalam 4C karena menjadi dasar bagi keterampilan lainnya. Kreativitas yang efektif membutuhkan analisis mendalam terhadap masalah sebelum menghasilkan ide inovatif. Komunikasi yang baik harus ditopang oleh argumen logis dan alur pemikiran yang jelas, sementara kolaborasi akan lebih produktif jika setiap anggota tim mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan konflik dan membagi peran secara tepat.

Penerapan Critical Thinking terlihat di berbagai konteks, seperti di sekolah ketika siswa mengevaluasi kelebihan dan kekurangan dua teori sejarah sebelum menarik kesimpulan, di dunia kerja saat manajer menganalisis data penjualan untuk menentukan perlu atau tidaknya perubahan strategi, dan dalam kehidupan sehari-hari ketika seseorang membandingkan risiko serta keuntungan sebelum memutuskan produk investasi yang akan dipilih.

Critical Thinking dapat dilatih dengan mengajukan pertanyaan kritis seperti “Apa buktinya?” atau “Apa alternatif solusinya?”, berlatih debat untuk mempertahankan argumen secara logis, menggunakan metode Sokratik dengan menguji ide melalui pertanyaan mendalam, serta membaca berbagai sumber untuk membandingkan perspektif berbeda tentang suatu topik.

Critical Thinking berfokus pada analisis dan evaluasi, misalnya menilai kevalidan suatu penelitian, sedangkan kreativitas berfokus pada menghasilkan ide-ide baru, seperti merancang produk inovatif.

## 2. Creativity

Kemampuan ini untuk menghasilkan ide, solusi, atau pendekatan yang orisinal dan bernilai dalam menghadapi berbagai tantangan. Berbeda dengan pandangan tradisional yang sering mengaitkan kreativitas hanya dengan seni, dalam konteks 4C kreativitas dipahami sebagai

keterampilan esensial yang dapat diterapkan di semua bidang kehidupan.

Dalam konsep 4C, kreativitas memiliki beberapa karakteristik utama yang menjadi landasan pengembangannya, yaitu Karakteristik Utama Creativity dalam 4C:

1. Orisinalitas (Originality): Menghasilkan gagasan yang unik dan tidak biasa.

Contoh: Merancang model bisnis yang berbeda dari kompetitor.

2. Keluwesan (Flexibility): Kemampuan melihat masalah dari berbagai perspektif.

Contoh: Memecahkan masalah teknis dengan pendekatan lintas disiplin.

3. Elaborasi (Elaboration): Mengembangkan ide sederhana menjadi konsep yang lebih rinci.

Contoh: Menyempurnakan prototipe produk melalui berbagai iterasi.

4. Nilai Tambah (Value Creation): Menciptakan solusi yang memberikan manfaat nyata.

Contoh: Merancang aplikasi yang menyelesaikan masalah spesifik di masyarakat.

Dalam kerangka 4C, kreativitas berperan penting melengkapi critical thinking dengan menghadirkan solusi alternatif setelah analisis masalah, misalnya setelah tim menganalisis kelemahan produk, mereka merancang fitur baru yang lebih menarik. Kreativitas juga memperkaya komunikasi melalui cara penyampaian pesan yang efektif, contohnya menggunakan infografis interaktif untuk menjelaskan data yang kompleks. Selain itu, kreativitas memperkuat kolaborasi dengan mendorong sinergi ide-ide inovatif, seperti dalam sesi brainstorming yang menghasilkan konsep produk baru yang membedakan diri dari kompetitor.

Penerapan kreativitas terlihat di berbagai konteks, seperti di pendidikan saat siswa merancang eksperimen sains baru atau mahasiswa menciptakan solusi sosial untuk komunitas, di dunia kerja ketika tim pemasaran

membuat kampanye iklan unik atau engineer menyederhanakan proses produksi, serta dalam kehidupan sehari-hari melalui modifikasi resep masakan dan perancangan sistem manajemen waktu yang lebih efektif.

Kreativitas dapat dikembangkan melalui latihan berpikir lateral dengan teknik “bagaimana jika” untuk mengeksplorasi kemungkinan baru, memperluas wawasan lewat eksposur multidisiplin, menggunakan mind mapping untuk menemukan pola ide, serta menerima kegagalan sebagai bagian dari proses kreatif. Perbedaan antara Creativity dengan Critical Thinking, apabila Creativity lebih berorientasi pada penciptaan hal baru dengan fokus keluar dari pola pikir biasa, seperti merancang produk baru, sedangkan critical thinking berorientasi pada evaluasi dengan mengutamakan logika dan analisis, misalnya mengevaluasi kelemahan produk.

### 3. Communication

Dalam kerangka 4C, communication (komunikasi) adalah kemampuan menyampaikan ide, informasi, dan emosi secara jelas dan efektif melalui berbagai media dan format, sekaligus menjadi pendengar yang aktif. Keterampilan ini berperan sebagai penghubung yang memadukan critical thinking, creativity, dan collaboration dalam penerapan nyata.

Dimensi Utama Communication dalam 4C:

1. Komunikasi Verbal adalah penyampaian pesan melalui kata-kata lisan dengan struktur yang jelas  
Contoh: Presentasi bisnis, diskusi tim, atau negosiasi
2. Komunikasi Non-Verbal adalah penyampaian pesan melalui bahasa tubuh, ekspresi wajah, dan nada suara  
Contoh: Menggunakan gestur yang tepat saat memimpin rapat
3. Komunikasi Tertulis adalah penyampaian ide melalui teks dengan tata bahasa dan struktur yang baik  
Contoh: Menulis laporan profesional atau email bisnis

4. Komunikasi Digital adalah adaptasi komunikasi untuk media digital dan virtual  
Contoh: Berkolaborasi melalui platform seperti Slack atau Zoom
5. Kemampuan Mendengar Aktif adalah memahami pesan secara utuh sebelum merespons  
Contoh: Memberikan umpan balik yang relevan setelah menyimak presentasi

Dalam 4C, komunikasi berperan strategis sebagai penghubung antara critical thinking dan tindakan dengan menyampaikan ide secara jelas, menjadi penguat kreativitas melalui komunikasi persuasif untuk mendapat dukungan, serta menjadi fondasi kolaborasi yang efektif lewat komunikasi transparan dan empatik.

Penerapan komunikasi dalam berbagai konteks dapat terlihat di pendidikan melalui presentasi riset dengan visualisasi data yang menarik dan diskusi kelompok yang melibatkan semua anggota, di dunia profesional lewat rapat lintas departemen dengan agenda jelas serta proposal proyek yang mudah dipahami semua pihak, dan dalam kehidupan sehari-hari melalui dialog produktif untuk menyelesaikan konflik keluarga serta interaksi efektif dengan layanan publik.

Keterampilan komunikasi dapat dikembangkan dengan beberapa cara, antara lain melatih struktur pesan menggunakan pyramid principle—menyampaikan kesimpulan terlebih dahulu diikuti penjelasan—agar informasi lebih mudah dipahami, menyesuaikan bahasa dan tingkat detail sesuai pengetahuan audiens, serta meningkatkan literasi digital dengan memahami etika berkomunikasi di media sosial dan platform profesional. Selain itu, penting untuk mempraktikkan mendengar aktif dengan teknik parafrasa seperti “Jadi yang Anda maksud adalah...”, dan memanfaatkan media visual seperti diagram atau infografis untuk menjelaskan informasi yang kompleks secara lebih jelas dan menarik.

Communication berfokus pada pertukaran informasi, seperti saat melakukan presentasi ide, sedangkan collaboration berfokus pada kerja sama untuk mencapai

tujuan bersama, misalnya kerja tim dalam mengembangkan sebuah produk.

#### 4. Collaboration

Collaboration adalah kemampuan untuk bekerja sama secara efektif dalam tim yang beragam guna mencapai tujuan bersama. Keterampilan ini melampaui sekadar kerja kelompok biasa, tetapi mencakup sinergi pemikiran, pembagian peran strategis, dan manajemen konflik yang produktif.

Elemen Kunci Collaboration dalam 4C:

1. Interdependensi Positif adalah kemampuan setiap anggota tim saling bergantung dengan peran yang saling melengkapi  
Contoh: Developer dan desainer bekerja sama membuat aplikasi mobile
2. Akuntabilitas Individual adalah sebuah kemampuan yang dimiliki setiap anggota bertanggung jawab atas kontribusi spesifiknya  
Contoh: Peneliti junior bertanggung jawab atas pengumpulan data tertentu
3. Keterampilan Sosial adalah sebuah kemampuan berinteraksi, berempati, dan memecahkan konflik  
Contoh: Menengahi perbedaan pendapat tentang strategi pemasaran
4. Proses Kelompok yang Efektif adalah mekanisme kerja yang terstruktur dan evaluasi berkala.  
Contoh: Sprint review dalam metode agile development
5. Refleksi Tim adalah evaluasi bersama terhadap proses kolaborasi.

Contoh: Retrospective meeting setelah penyelesaian proyek  
Collaboration memiliki hubungan erat dengan tiga keterampilan lain dalam 4C: critical thinking meningkatkan kualitas solusi tim, creativity memperkaya ide dalam brainstorming, dan communication memastikan informasi mengalir lancar antar anggota.

Penerapan collaboration tampak di berbagai bidang, seperti dalam pendidikan melalui pembelajaran berbasis proyek lintas keahlian dan sistem peer-review, di dunia profesional

lewat kerja sama tim lintas fungsi untuk mengembangkan produk maupun kolaborasi antar dokter spesialis, serta di masyarakat digital melalui kontribusi open-source dan wiki collaboration. Untuk meningkatkan kemampuan collaboration, strategi yang dapat dilakukan antara lain membangun psychological safety agar anggota tim berani berpendapat, memanfaatkan tools kolaboratif seperti Trello atau Google Workspace, melatih kerja sama dalam cross-functional project, menggunakan teknik facilitation seperti design thinking untuk diskusi produktif, serta menerapkan sistem umpan balik 360 derajat agar setiap anggota saling memberi masukan.

### **C. Relevansi Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Keterampilan abad 21 sangat relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris karena bahasa tidak hanya dipelajari sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai kompetensi global yang mendukung kesiapan peserta didik menghadapi tantangan era digital dan globalisasi. Kompetensi 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) misalnya, terintegrasi dalam praktik pembelajaran bahasa: critical thinking diperlukan untuk menganalisis teks, mengevaluasi informasi, serta membedakan fakta dan opini; creativity mendorong siswa menulis esai, membuat proyek, atau mempresentasikan ide dengan cara inovatif; communication menjadi inti karena pembelajaran bahasa Inggris berfokus pada kemampuan menyampaikan ide secara efektif, baik lisan maupun tulisan; sedangkan collaboration muncul dalam kegiatan diskusi, kerja kelompok, atau proyek berbasis masalah.

Disamping itu, Keterampilan Abad 21 bukan hanya sekadar sarana komunikasi, melainkan juga medium utama untuk mengasah berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi dalam konteks global. Critical thinking dan problem-solving terwujud saat siswa menganalisis teks berbahasa Inggris, mengevaluasi sumber, atau berdebat mengenai isu global dengan argumen logis, sesuai kerangka P21 yang menempatkannya sebagai inti dari literasi informasi.

Kreativitas dan inovasi muncul ketika pembelajar mengekspresikan ide melalui penulisan cerita, puisi, atau membuat konten digital seperti podcast dan video, sejalan dengan pandangan OECD (2018) bahwa kreativitas adalah keterampilan kunci dalam ekonomi digital. Komunikasi menjadi inti karena bahasa Inggris berfungsi sebagai alat komunikasi global, baik dalam presentasi proyek untuk audiens internasional maupun kolaborasi daring menggunakan platform digital, sebagaimana ditekankan WHO dan UNESCO. Kolaborasi juga menonjol dalam pembelajaran bahasa, misalnya melalui proyek virtual lintas negara atau simulasi konferensi internasional, yang didukung oleh temuan World Economic Forum (2020) bahwa kerja sama adalah keterampilan utama abad 21. Selain itu, keterampilan lain yang terintegrasi meliputi digital literacy (pemanfaatan tools seperti Duolingo, Grammarly, Google Translate), cultural awareness (memahami budaya penutur asli lewat sastra, film, dan diskusi lintas budaya), serta self-direction (kemandirian mengakses sumber internasional). Semua keterampilan ini penting karena bahasa Inggris berperan dalam bisnis, akademik, dan diplomasi internasional, dibutuhkan dalam kompetensi profesional, dan mendominasi media digital sehingga literasi bahasa serta teknologi harus berjalan beriringan.

Strategi pembelajaran bahasa Inggris berbasis keterampilan abad 21 dapat diterapkan melalui berbagai model, misalnya Project-Based Learning (PBL), di mana siswa bekerja dalam kelompok untuk meneliti isu global lalu membuat kampanye digital berbahasa Inggris, sehingga mereka terlatih berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Selain itu, Collaborative Learning dapat dilakukan lewat program virtual pen pal yang mempertemukan siswa dengan rekan dari sekolah lain atau luar negeri untuk berdiskusi tentang budaya dan isu terkini, sehingga mengasah komunikasi otentik, kolaborasi lintas budaya, dan kesadaran global. Pembelajaran juga dapat diperkaya dengan Blended Learning menggunakan platform digital seperti Google Classroom atau Padlet, di mana siswa menulis argumen dalam bahasa Inggris, saling memberi peer feedback, sekaligus

melatih literasi digital dan etika komunikasi online. Melalui strategi-strategi ini, pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan kompetensi linguistik, tetapi juga membekali peserta didik dengan keterampilan abad 21 yang relevan untuk pendidikan, dunia kerja, dan kehidupan global.

#### **D. Hubungan Keterampilan Abad 21 dengan Kurikulum Nasional dan Internasional**

Keterampilan abad 21 telah menjadi acuan utama dalam pengembangan kurikulum nasional dan internasional. Integrasi keterampilan ini bertujuan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global yang kompleks dan dinamis.

##### **a. Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Nasional (Indonesia)**

Dalam Kurikulum Merdeka, keterampilan abad 21 diintegrasikan melalui pembelajaran berdiferensiasi, project-based learning, dan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Critical thinking diasah ketika siswa menganalisis isu sosial dan lingkungan dalam proyek P5, creativity dikembangkan melalui penciptaan solusi inovatif untuk masalah lokal seperti ekonomi kreatif atau teknologi sederhana, sedangkan collaboration diwujudkan lewat kerja kelompok lintas mata pelajaran dalam proyek kolaboratif yang menekankan gotong royong dan sinergi antar siswa.

Profil Pelajar Pancasila dengan enam dimensinya, seperti bernalar kritis, kreatif, dan gotong royong, memiliki keterkaitan erat dengan keterampilan abad 21. Misalnya, siswa yang meneliti dampak plastik di laut mengasah kemampuan critical thinking, sementara saat merancang kampanye daur ulang mereka melatih creativity sekaligus communication untuk menyampaikan pesan secara efektif, sehingga pembelajaran tidak hanya relevan secara lokal tetapi juga selaras dengan kompetensi global.

##### **b. Keterampilan Abad 21 dalam Kurikulum Internasional**

Kurikulum internasional juga menekankan keterampilan abad 21 melalui berbagai pendekatan. International

Baccalaureate (IB) mengintegrasikannya lewat inquiry-based learning dengan Theory of Knowledge (TOK) yang melatih critical thinking terhadap bias pengetahuan, serta program CAS (Creativity, Activity, Service) yang menumbuhkan kreativitas dan kolaborasi melalui proyek komunitas, sesuai dengan IB Learner Profile yang menekankan peran siswa sebagai thinkers dan communicators.

Cambridge Curriculum berfokus pada pendekatan konstruktivis dan penilaian berbasis keterampilan, misalnya mata pelajaran Global Perspectives yang mendorong analisis isu dunia melalui critical thinking dan collaboration, serta literasi digital melalui pemanfaatan teknologi untuk penelitian dan presentasi.

Sementara itu, OECD Learning Compass 2030 menekankan transformative competencies untuk masa depan, yaitu creating new value (inovasi dan kreativitas), reconciling tensions (critical thinking dalam mengelola dilema), dan taking responsibility (kolaborasi etis lintas budaya), yang semuanya menegaskan keselarasan keterampilan abad 21 dengan kebutuhan global. Bisa disimpulkan dalam bagan penjelasan di bawah ini:

Keterampilan Abad 21	Kurikulum Merdeka (Indonesia)	Kurikulum IB/Cambridge
Critical Thinking	Dimensi <i>Bernalar Kritis</i> pada Profil Pelajar Pancasila, misalnya menganalisis isu sosial dan lingkungan dalam proyek P5.	<i>Theory of Knowledge (TOK)</i> pada IB melatih siswa berpikir kritis terhadap bias pengetahuan, sementara <i>Global Perspectives</i> pada Cambridge mendorong analisis isu dunia secara kritis.
Creativity	Proyek kreatif dalam P5 (misalnya solusi inovatif untuk masalah lokal di bidang lingkungan atau ekonomi kreatif).	Program CAS ( <i>Creativity, Activity, Service</i> ) di IB mendorong eksplorasi kreatif, sedangkan mata pelajaran Seni & Desain di Cambridge mengembangkan ekspresi

		kreatif siswa.
Collaboration	Dimensi <i>Gotong Royong</i> melalui kerja kelompok lintas mata pelajaran dalam proyek kolaboratif.	Kegiatan <i>group projects</i> baik dalam IB maupun Cambridge mendorong kerja sama lintas budaya dan disiplin ilmu.
Communication	Literasi informasi dan komunikasi sebagai bagian dari Profil Pelajar Pancasila, misalnya presentasi hasil proyek P5.	Keterampilan komunikasi diasah melalui presentasi, debat, serta penyusunan argumen dalam bahasa akademik.

Integrasi keterampilan abad 21 dalam kurikulum menghadapi tantangan, baik nasional maupun internasional. Di Indonesia, hambatan utama adalah guru yang belum sepenuhnya memahami pendekatan *project-based learning* serta keterbatasan infrastruktur teknologi, terutama di daerah 3T. Pada konteks internasional, biaya implementasi yang tinggi membatasi akses bagi sekolah non-elit, sementara keseimbangan antara konteks lokal dan global juga menjadi isu penting. Untuk mengatasi hal tersebut, strategi implementasi yang efektif dapat dilakukan melalui pelatihan guru seperti *workshop design thinking* dan integrasi teknologi, pemanfaatan sumber daya terbuka seperti Rumah Belajar dan Khan Academy, serta kolaborasi lintas kurikulum antara guru bahasa, sains, dan seni dalam proyek tematik. Dampaknya, peserta didik lebih siap menghadapi tantangan global, mampu bersaing di ajang internasional seperti PISA dan olimpiade sains, sekaligus mengembangkan *soft skills* penting seperti adaptasi, empati, dan *lifelong learning*. Sinergi antara kurikulum nasional dan kerangka internasional memastikan bahwa pendidikan Indonesia tidak kehilangan identitas lokal, tetapi tetap terbuka terhadap perkembangan global.

## **E. Peran Bahasa Inggris sebagai Bahasa Global dalam Era Abad 21**

Bahasa Inggris telah mengukuhkan posisinya sebagai bahasa global (*lingua franca*) yang menghubungkan masyarakat dunia dalam abad ke-21. Perannya tidak terbatas pada komunikasi sehari-hari, tetapi telah menjadi alat esensial dalam pendidikan, teknologi, bisnis, diplomasi, dan inovasi. Berikut penjelasan mendalam tentang perannya:

### **a. Bahasa Inggris sebagai Penghubung Global**

Bahasa Inggris berperan penting sebagai sarana komunikasi lintas batas karena memungkinkan individu dari berbagai negara dan budaya untuk berkolaborasi tanpa terhambat perbedaan bahasa. Hal ini tampak dalam berbagai konteks seperti konferensi internasional, proyek riset global, hingga negosiasi bisnis. Selain itu, bahasa Inggris juga menjadi kunci akses informasi karena sekitar 60% konten internet, termasuk jurnal ilmiah, berita, dan platform edukasi, ditulis dalam bahasa ini, sehingga penguasaan bahasa Inggris membuka peluang lebih luas bagi seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan mengikuti perkembangan global.

### **b. Bahasa Inggris dalam Dunia Pendidikan**

Kurikulum internasional seperti IB, Cambridge, serta standar tes bahasa seperti TOEFL dan IELTS menggunakan bahasa Inggris sebagai medium utama, sehingga penguasaan bahasa ini menjadi syarat penting dalam pendidikan global. Mobilitas akademik juga sangat bergantung pada kemampuan bahasa Inggris, baik untuk melanjutkan studi ke luar negeri maupun untuk publikasi penelitian di jurnal internasional. Selain itu, banyak sumber pembelajaran modern seperti Coursera, edX, dan Khan Academy yang menyediakan konten berbahasa Inggris, sehingga keterampilan ini membuka akses luas bagi pelajar untuk memperoleh ilmu dari berbagai disiplin dan institusi dunia.

### **c. Bahasa Inggris dalam Teknologi dan Inovasi**

Bahasa Inggris memiliki peran dominan dalam dunia teknologi dan digital. Mayoritas bahasa pemrograman seperti Python, Java, dan C++ menggunakan syntax serta kata kunci berbasis bahasa Inggris, sehingga penguasaan bahasa ini memudahkan seseorang dalam belajar coding. Selain itu,

berbagai AI dan digital tools populer seperti ChatGPT, Grammarly, dan Google Workspace juga beroperasi dalam bahasa Inggris, menjadikannya standar dalam penggunaan teknologi modern. Dalam ekosistem startup dan digital global, bahasa Inggris menjadi bahasa utama dalam penyusunan pitch deck, dokumentasi teknis, hingga komunikasi tim lintas negara, sehingga kompetensi berbahasa Inggris menjadi keterampilan kunci bagi inovator dan profesional di era digital.

#### d. Bahasa Inggris dalam Bisnis dan Perdagangan

Dalam dunia bisnis global, bahasa Inggris berfungsi sebagai penghubung utama dalam berbagai sektor. Pada rantai pasok internasional (global supply chain), bahasa ini digunakan dalam proses negosiasi, penyusunan kontrak, hingga koordinasi logistik lintas negara. Di bidang pemasaran digital, bahasa Inggris menjadi sarana efektif untuk menjangkau audiens global melalui kampanye dan konten yang mudah dipahami secara universal. Selain itu, banyak perusahaan multinasional seperti Samsung, Toyota, dan Unilever menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa kerja internal untuk memastikan komunikasi yang lancar antar karyawan dari berbagai negara dan budaya.

#### e. Bahasa Inggris dalam Diplomasi dan Hubungan Internasional

Bahasa Inggris juga memiliki peran penting dalam diplomasi dan kerja sama internasional. Sebagai salah satu bahasa resmi di berbagai organisasi dunia seperti PBB, WTO, dan WHO, bahasa ini digunakan dalam sidang, laporan, serta komunikasi antarnegara. Selain itu, banyak perjanjian internasional, termasuk dokumen penting seperti Perjanjian Paris tentang perubahan iklim, ditulis dan disepakati dalam bahasa Inggris, sehingga menjadikannya instrumen utama untuk menjembatani dialog, negosiasi, dan kesepakatan global.

#### f. Bahasa Inggris sebagai Kunci Penguasaan Keterampilan Abad 21

Penguasaan bahasa Inggris sangat erat kaitannya dengan keterampilan abad 21. Dalam critical thinking, misalnya, diskusi isu global seperti perubahan iklim atau keadilan sosial menuntut kemampuan memahami dan mengolah informasi berbahasa Inggris. Pada aspek collaboration, banyak proyek virtual dengan tim lintas negara hanya dapat berjalan efektif jika komunikasi dilakukan dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kerja global.

Sementara itu, dalam digital literacy, pemahaman terhadap berbagai tools teknologi dan media sosial juga sangat bergantung pada kemampuan berbahasa Inggris, mengingat mayoritas fitur, instruksi, dan konten digital menggunakan bahasa ini.

Bahasa Inggris memiliki peran penting secara global, namun juga menghadapi tantangan dan kritik. Dominasi bahasa ini sering dipandang sebagai bentuk hegemoni yang berpotensi mengikis bahasa lokal dan identitas budaya, menimbulkan kesenjangan akses bagi masyarakat di daerah terpencil, serta memunculkan kritik tentang linguistic imperialism atau dominasi budaya Barat. Untuk mengatasi hal tersebut, strategi yang dapat dilakukan antara lain melalui pendidikan inklusif dengan metode menyenangkan seperti game-based learning, peningkatan kompetensi guru lewat sertifikasi internasional, pemanfaatan teknologi berbasis AI seperti Duolingo dan ELSA Speak, serta promosi multilingualisme agar bahasa Inggris berkembang seimbang dengan pelestarian bahasa ibu. Di Indonesia, penerapan strategi ini terlihat dalam Kurikulum Merdeka yang menggunakan pendekatan komunikatif dan proyek kolaboratif, program international class di sekolah yang menyiapkan siswa untuk bersaing global, serta praktik startup lokal seperti Gojek dan Traveloka yang menggunakan bahasa Inggris untuk mendukung ekspansi internasional.

Bahasa Inggris bukan sekadar alat komunikasi, tetapi katalisator untuk kemajuan di abad ke-21. Penguasaan bahasa Inggris membuka pintu bagi akses ilmu pengetahuan dan teknologi terbaru, peluang karir dan bisnis di tingkat global dan partisipasi dalam percakapan dunia tentang isu-isu kritis. Namun, penting untuk mempromosikan penggunaan bahasa Inggris yang inklusif dan berimbang, tanpa mengabaikan keanekaragaman bahasa dan budaya lokal.

## **BAB 2**

# **TRANSFORMASI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI ERA DIGITAL DAN GLOBALISASI**

---

### **A. Perubahan Paradigma Pembelajaran Bahasa Inggris**

Transformasi pembelajaran bahasa Inggris dalam era digital menunjukkan perubahan paradigma yang sangat signifikan dari model tradisional menuju pendekatan yang lebih komunikatif, adaptif, dan berpusat pada siswa. Pada masa sebelumnya, pembelajaran bahasa Inggris didominasi oleh pendekatan grammar-translation method, yakni pembelajaran yang berfokus pada hafalan aturan tata bahasa, penerjemahan kalimat, dan latihan struktural tanpa memberi perhatian yang cukup pada kemampuan berkomunikasi secara nyata. Menurut Richards dan Rodgers (2014), metode ini memandang bahasa sebagai seperangkat aturan yang harus dihafal, bukan sebagai alat komunikasi, sehingga siswa seringkali memahami struktur tetapi kesulitan dalam praktik berbicara di konteks sosial sebenarnya. Seiring berkembangnya teori linguistik dan pedagogi bahasa, terjadi pergeseran menuju Communicative Language Teaching (CLT) yang menekankan penggunaan bahasa sebagai alat komunikasi fungsional. CLT melihat keberhasilan pembelajaran bukan hanya pada akurasi gramatikal, tetapi juga kelancaran (fluency), kemampuan negosiasi makna, dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial yang relevan (Brown, 2018). Transformasi ini

menghadirkan implikasi terhadap kurikulum dan sistem penilaian, di mana asesmen tidak lagi hanya berbasis tes tertulis, tetapi mencakup penilaian autentik seperti proyek, portofolio, presentasi, dan penilaian performatif berbasis tugas (task-based assessment) yang mencerminkan penggunaan bahasa dalam kehidupan nyata (Bachman & Palmer, 2010).

Perubahan paradigma ini juga menggeser posisi guru dari sekadar “knowledge provider” menjadi learning facilitator atau fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan berperan sebagai mentor, pelatih (coach), dan mediator pembelajaran yang membantu siswa mengembangkan strategi belajar, refleksi, serta pemecahan masalah dalam proses belajar bahasa. Menurut Harmer (2015), peran guru modern mencakup desain pengalaman belajar, pemberian umpan balik formatif, serta penyediaan lingkungan belajar kolaboratif yang memungkinkan peserta didik belajar melalui interaksi, proyek, diskusi kelompok, dan simulasi kehidupan nyata. Pendekatan ini mendukung project-based learning dan collaborative learning, yang terbukti meningkatkan motivasi belajar, rasa memiliki (sense of ownership), dan penggunaan bahasa dalam konteks sosial yang autentik (Thomas, 2020).

Selain itu, paradigma pembelajaran bahasa berkembang menuju pendekatan berpusat pada siswa (learner-centered approach), yang memberikan ruang bagi diferensiasi kebutuhan, tujuan belajar, minat, serta gaya belajar peserta didik. Dalam konteks ini, muncul konsep personalization dan adaptive learning yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyesuaikan materi, kecepatan belajar, dan tingkat kesulitan berdasarkan kemampuan masing-masing siswa. Pembelajaran ini juga mendukung self-paced learning dan autonomous learning, di mana peserta didik didorong untuk mengembangkan kemandirian belajar, metakognisi, serta tanggung jawab terhadap perkembangan kemampuan bahasanya sendiri (Benson, 2013). Pendekatan ini sejalan dengan

perkembangan ekosistem pembelajaran digital seperti Learning Management Systems (LMS), aplikasi penguasaan bahasa, kecerdasan buatan (AI), dan analisis pembelajaran (learning analytics) yang memberikan umpan balik adaptif dan personal.

Perubahan paradigma ini juga ditandai oleh integrasi multiliteracies dalam pengajaran bahasa, yakni perluasan kompetensi bahasa bukan hanya pada aspek kebahasaan (linguistic literacy), tetapi juga visual literacy, media literacy, dan digital literacy. Konsep multiliteracies yang dikembangkan oleh The New London Group (1996) menekankan bahwa kemampuan berbahasa di era global memerlukan penguasaan komunikasi dalam berbagai mode representasi, termasuk teks digital, audio-visual, multimodal resources, serta kemampuan berpartisipasi dalam ruang komunikasi global berbasis teknologi. Sebagai respons, model pengajaran bahasa Inggris kini mengadopsi multimodal pedagogy, yang memadukan teks, gambar, audio, video, animasi, dan interaksi digital untuk meningkatkan makna, keterlibatan, dan pemahaman siswa (Kress & Bezemer, 2020). Dengan demikian, transformasi pembelajaran bahasa Inggris tidak hanya merupakan pergeseran teknis, tetapi transisi filosofis dan pedagogis menuju pembelajaran yang lebih humanistik, komunikatif, relevan secara global, serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan abad ke-21.

## **B. Dampak Teknologi Digital terhadap Metode Pembelajaran**

Perkembangan teknologi digital membawa dampak yang signifikan terhadap metode pembelajaran bahasa Inggris dan menjadikan proses belajar lebih fleksibel, personal, dan berbasis kebutuhan aktual siswa. Salah satu perubahan paling menonjol adalah munculnya model e-learning dan hybrid learning, yang menggabungkan pembelajaran daring dengan tatap muka sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih adaptif. Model ini dapat terjadi dalam format sinkron melalui pertemuan

virtual real-time menggunakan platform seperti Zoom atau Microsoft Teams, maupun asinkron, di mana siswa belajar melalui materi rekaman, modul digital, dan aktivitas mandiri tanpa waktu belajar yang seragam. Sistem ini dikelola melalui Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, dan Canvas yang memungkinkan guru mengatur materi, memberikan tugas, mengelola penilaian, serta memonitor perkembangan belajar siswa. Menurut Anderson (2011), e-learning menciptakan ruang pembelajaran yang “fleksibel, interaktif, dan tidak dibatasi ruang serta waktu,” sehingga memberikan akses yang lebih luas bagi siswa dengan latar belakang berbeda.

Selanjutnya, kemajuan digital menghadirkan pendekatan Mobile-Assisted Language Learning (MALL) yang memungkinkan pembelajaran terjadi kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile. Aplikasi seperti Duolingo, ELSA Speak, BBC Learning English, dan Grammarly menghadirkan pengalaman belajar berbasis latihan kosakata, pelafalan, tata bahasa, serta listening dan speaking secara interaktif. Pendekatan ini memanfaatkan fitur digital seperti gamifikasi, pengenalan suara, spaced repetition, dan adaptive feedback, yang terbukti meningkatkan motivasi belajar dan retensi bahasa (Godwin-Jones, 2017). Gamifikasi — melalui poin, level, badge, misi, dan tantangan — menjadikan proses belajar menyerupai permainan sehingga menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi. Learner tracking juga membuat siswa dapat memantau perkembangan keterampilan mereka secara real time.

Selain itu, Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu inovasi paling berpengaruh dalam transformasi pembelajaran bahasa Inggris. Teknologi seperti ChatGPT, automated writing evaluation (AWE), machine translation improvement, speech recognition, dan sistem rekomendasi personal membuat pembelajaran semakin adaptif dan personal. AI mampu menilai tulisan siswa, memberi instant feedback, mengoreksi kesalahan bahasa, bahkan memberikan simulasi komunikasi layaknya percakapan

nyata. Hal ini memperkuat tren menuju pembelajaran yang personalized, karena AI dapat menyesuaikan materi berdasarkan kemampuan, tujuan belajar, kecepatan belajar, dan preferensi siswa (Heil et al., 2021). Guru dalam konteks ini bukan tergantikan, melainkan terbantu untuk melakukan pengajaran yang lebih bermakna dan berfokus pada interaksi manusiawi seperti bimbingan, diskusi, dan penguatan nilai.

Perkembangan berikutnya adalah munculnya Virtual Learning Environment (VLE) dan pendekatan immersive learning, yaitu pembelajaran bahasa yang berlangsung melalui lingkungan digital imersif yang menghadirkan pengalaman seolah-olah berada dalam situasi komunikasi nyata. Teknologi seperti Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) memungkinkan siswa berlatih bahasa dalam konteks simulatif, seperti memesan makanan di restoran, melakukan percakapan bisnis, atau bersosialisasi dengan penutur asli (native speaker simulation). Menurut Lan (2022), pembelajaran dengan VR meningkatkan kepercayaan diri siswa dan mengurangi language anxiety karena ruang belajar terasa aman dan tanpa tekanan sosial. Pendekatan ini memperkaya pengalaman belajar dari sekadar memahami struktur bahasa menjadi praktik komunikasi kontekstual, multimodal, dan berbasis pengalaman.

### **C. Globalisasi dan Tuntutan Kompetensi Bahasa Inggris**

Dalam era globalisasi, bahasa Inggris telah berkembang menjadi lingua franca yang digunakan secara luas dalam berbagai bidang seperti pendidikan, teknologi, bisnis internasional, diplomasi, dan publikasi ilmiah. Posisi ini menjadikan bahasa Inggris bukan sekadar mata pelajaran sekolah, tetapi kompetensi strategis yang menentukan akses seseorang terhadap jejaring global dan kesempatan ekonomi. Seiring meningkatnya interdependensi antar negara, kebutuhan akan kemampuan berbahasa Inggris menjadi semakin signifikan dalam konteks mobilitas akademik, kerja lintas negara, dan pertukaran pengetahuan. Crystal (2012)

menjelaskan bahwa penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa global bukan hanya fenomena linguistik, tetapi fenomena sosial, ekonomi, dan politik yang memengaruhi dinamika hubungan antarbangsa.

Transformasi fungsi bahasa Inggris melahirkan paradigma English as an International Language (EIL), yaitu penggunaan bahasa Inggris yang tidak lagi dimonopoli oleh penutur asli, tetapi digunakan secara fleksibel oleh berbagai komunitas global dengan aksen, variasi, dan norma yang beragam. EIL menekankan bahwa tujuan belajar bahasa Inggris bukan untuk menjadi mirip penutur asli, tetapi untuk mampu berkomunikasi secara efektif dengan berbagai latar belakang pengguna bahasa. Sejalan dengan itu, kemampuan bahasa Inggris pada era global menuntut lebih dari sekadar penguasaan grammar dan vocabulary, melainkan kemampuan memahami konteks sosial dan budaya dalam komunikasi.

Di sinilah muncul kebutuhan terhadap Intercultural Communicative Competence (ICC). Byram (1997) menjelaskan ICC sebagai kemampuan menggunakan bahasa sambil memahami perbedaan nilai, norma, budaya, dan perspektif lawan bicara. Dalam praktiknya, ICC mencakup toleransi terhadap aksen berbeda, penggunaan register bahasa yang sesuai konteks, hingga kemampuan membangun komunikasi yang saling menghormati. Pendekatan ini sangat penting karena kesalahpahaman bukan hanya berasal dari kesalahan bahasa, tetapi juga dari perbedaan budaya dalam gaya komunikasi, ekspresi emosi, dan struktur interaksi.

Untuk memastikan kualitas dan konsistensi pembelajaran bahasa Inggris secara global, berbagai lembaga internasional telah mengembangkan standar kemahiran bahasa, seperti CEFR (Common European Framework of Reference for Languages), TOEFL, IELTS, dan TOEIC. Standar ini tidak hanya mengukur kemampuan bahasa, tetapi juga menjadi acuan dalam penyusunan kurikulum, perencanaan pembelajaran, dan pengembangan asesmen nasional. CEFR, misalnya,

memetakan kemampuan mulai dari level A1 (pemula) hingga C2 (mahir) berdasarkan kemampuan listening, speaking, reading, dan writing. Menurut O'Neill (2021), standardisasi ini memainkan peran penting dalam memfasilitasi mobilitas akademik dan profesional lintas negara.

Namun, globalisasi dan penetrasi standar global juga menghadirkan tantangan bagi sistem pendidikan nasional, terutama pada aspek kesenjangan akses, kesiapan guru, dan pemerataan infrastruktur teknologi. Banyak sekolah di daerah urban dengan akses teknologi mumpuni mampu menerapkan pembelajaran modern berbasis platform digital dan internasionalisasi kurikulum, sementara sekolah di daerah rural masih menghadapi keterbatasan sumber daya. Selain itu, kesiapan guru dalam pedagogi global, literasi digital, dan pendekatan komunikatif sering menjadi hambatan bagi implementasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis kompetensi global.

Meski demikian, perubahan ini juga membuka peluang inovasi. Kurikulum nasional dapat mengintegrasikan pendekatan pembelajaran berbasis budaya global, platform pembelajaran bahasa berbasis teknologi, dan penilaian kompetensi komunikatif yang lebih autentik. Pendekatan adaptif ini memungkinkan pendidikan bahasa Inggris di era globalisasi bergerak dari sekadar pengajaran bahasa menjadi pembentukan warga dunia yang mampu berpartisipasi dalam komunikasi dan kolaborasi global secara etis, efektif, dan berperspektif antarbudaya.

#### **D. Peran Literasi Digital dalam Pembelajaran Bahasa**

Perkembangan teknologi digital telah memberikan perubahan signifikan dalam cara individu memperoleh, mengolah, dan memproduksi informasi, termasuk dalam konteks pembelajaran bahasa. Dalam era informasi saat ini, literasi digital menjadi kompetensi yang tidak hanya sekadar kemampuan mengakses teknologi, tetapi juga memahami, mengevaluasi, serta memproduksi konten digital secara kritis dan bertanggung jawab. Pembelajaran

bahasa Inggris tidak lagi terbatas pada buku teks dan ruang kelas tradisional, melainkan melibatkan berbagai platform daring, multimedia interaktif, dan lingkungan digital yang mendorong kemandirian belajar. Oleh karena itu, literasi digital menjadi fondasi penting dalam mengoptimalkan pengalaman belajar bahasa di era globalisasi.

Komponen utama literasi digital mencakup kemampuan mengakses, menganalisis, mengevaluasi, dan memproduksi informasi dalam format digital. Peserta didik perlu memiliki *critical digital literacy*, yaitu kemampuan membaca dan memahami teks digital secara mendalam, termasuk memperhatikan konteks, tujuan komunikasi, serta potensi bias informasi. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, komponen ini meningkatkan kemampuan memahami ragam sumber seperti artikel ilmiah, video pembelajaran, platform sosial, maupun media global. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi konsumen informasi, tetapi juga produsen konten berbahasa Inggris yang kreatif dan berkualitas.

Selain itu, aspek etika dan keamanan digital (*digital ethics and safety*) merupakan bagian penting dalam penerapan literasi digital dalam pembelajaran. Peserta didik harus memahami prinsip *digital citizenship* yang mencakup penggunaan teknologi secara aman, bertanggung jawab, dan etis. Kesadaran terhadap isu plagiarisme, keamanan data pribadi, dan perilaku daring yang sehat menjadi bagian dari kompetensi yang perlu ditanamkan sejak dini. Selain itu, penggunaan sumber daring harus dilakukan dengan memperhatikan hak cipta, akurasi informasi, dan validitas sumber sehingga peserta didik mampu memanfaatkan teknologi bukan hanya sebagai alat belajar, tetapi juga sebagai ruang berinteraksi secara profesional dan bermoral.

Peran literasi digital juga berkaitan dengan penguatan *critical thinking* dan *media awareness*. Di tengah banjir informasi, peserta didik perlu memilah jenis konten yang kredibel dari misinformasi atau konten yang bersifat manipulatif. Kemampuan menganalisis konten

digital berbahasa Inggris, seperti berita internasional, vlog edukatif, maupun artikel ilmiah, membantu dalam meningkatkan pemahaman bahasa, memperluas wawasan, serta membangun sikap kritis dalam menghadapi fenomena digital global. Dengan demikian, literasi digital berfungsi meningkatkan kompetensi linguistik sekaligus kemampuan berpikir analitis.

Lebih jauh, pembelajaran bahasa Inggris berbasis digital turut membuka peluang pembelajaran kolaboratif melalui berbagai platform seperti learning management systems, forum diskusi, dan peer assessment. Melalui teknologi, peserta didik dapat berinteraksi dan berkarya secara kolaboratif dalam lingkungan global melalui Massive Open Online Courses (MOOCs), komunitas pembelajar internasional, dan aplikasi belajar bahasa berbasis komunitas. Interaksi dalam jejaring tersebut tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga memperkuat kemampuan komunikasi interkultural serta membangun kepercayaan diri dalam menggunakan bahasa Inggris sebagai instrumen komunikasi global.

## **BAB 3**

# **PERAN PENDIDIK BAHASA INGGRIS SEBAGAI FASILITATOR KETERAMPILAN ABAD 21**

### **A. Guru sebagai Motivator, Fasilitator, dan Mentor**

Kini kita telah memasuki abad 21, yang dimulai sejak tahun 2001. Di era abad 21 ini, peran seorang guru Bahasa Inggris lebih menantang dibanding abad sebelumnya. Misalnya, guru Bahasa Inggris masa kini mesti mampu berperan lebih dari sekadar memberikan atau menjelaskan materi pelajaran. Motivasi adalah salah satu kunci utama yang menggerakkan siswa untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran. Sebagai contoh, guru bisa memulai pembelajaran dengan menceritakan kisah pribadi atau pengalaman yang relevan, seperti bagaimana penguasaan bahasa Inggris membuka peluang kerja atau pendidikan di luar negeri. Hal ini akan memberikan gambaran nyata kepada siswa tentang pentingnya bahasa Inggris dalam kehidupan mereka (Yuwana et al., 2024).

Sebagai fasilitator, guru harus menciptakan ruang belajar yang memungkinkan siswa untuk mengakses informasi secara mandiri. Guru dapat memanfaatkan media digital untuk memberikan materi pembelajaran yang menarik, seperti video pembelajaran bahasa Inggris atau podcast tentang budaya berbahasa Inggris. Selanjutnya, dalam konteks diskusi kelompok, siswa dapat diarahkan untuk mencari informasi sendiri dan mendiskusikannya dalam kelompok. Ini bukan hanya

meningkatkan keterampilan Bahasa Inggris, melainkan juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa dalam memecahkan masalah.

Sebagai mentor, peran guru adalah memberikan bimbingan yang lebih mendalam, baik dalam hal akademik maupun personal. Contohnya, dalam pembelajaran berbasis proyek, seorang guru dapat memberikan bimbingan kepada siswa untuk menyelesaikan proyek kelompok yang melibatkan keterampilan berbicara, menulis, dan bekerja sama dalam bahasa Inggris. Di sini, mentor bukan hanya mengoreksi kesalahan, tetapi juga memberi arahan dan dukungan moral yang berkelanjutan.

Peran guru dalam memotivasi, memfasilitasi, dan membimbing siswa tidak hanya terbatas pada pencapaian akademik, tetapi juga dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan global di mana penguasaan bahasa Inggris dan keterampilan abad ke-21 menjadi krusial (SALAM et al., 2025). Menanggapi hal tersebut, guru Bahasa Inggris dituntut untuk secara inovatif mengintegrasikan empat keterampilan penting abad ke-21, yakni berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, dalam setiap aspek pembelajaran guna membekali peserta didik agar kompetitif di era global (Abidin, 2023). Lebih dari itu, guru dianjurkan untuk tidak hanya sebagai penyampai materi atau pengetahuan saja, namun juga dituntut untuk bisa mendukung pengetahuan para peserta didik dalam mengeksplorasi dan kreativitasnya dalam menyelesaikan masalah melalui pembelajaran yang disampaikan (BASUKI, 2023). Bagian sub bab dari bab 3 ini akan membahas apa saja yang perlu dimiliki guru Bahasa Inggris abad 21 mulai dari peningkatan kompetensi profesional pendidik, keterampilan pedagogis untuk mengintegrasikan 4C, membangun lingkungan belajar yang kolaboratif dan inklusif, dan peran guru Bahasa Inggris abad 21 dalam membangun karakter dan soft skill.

## **B. Peningkatan Kompetensi Profesional Pendidik**

Peningkatan kompetensi profesional guru Bahasa Inggris di masa kini adalah hal yang tidak bisa ditawar dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Salah satu hal yang perlu

diperhatikan adalah penguasaan teknologi. Misalnya, penggunaan platform seperti Google Classroom dan Zoom dalam pembelajaran daring memungkinkan guru Bahasa Inggris untuk mengakses berbagai platform pendidikan dan berinteraksi dengan siswa secara langsung meskipun dalam ruang maya. Guru perlu memahami cara memanfaatkan teknologi ini tidak hanya untuk menyampaikan materi, tetapi juga untuk mendalami analisis data pembelajaran, seperti melihat perkembangan siswa dalam tugas atau ujian daring. Selain itu, untuk mendukung pengajaran yang efektif, guru Bahasa Inggris perlu mengasah kemampuan dalam manajemen kelas. Misalnya, melalui strategi pembelajaran berbasis proyek (PBL), guru dapat mendorong siswa untuk belajar bahasa Inggris melalui pembuatan video presentasi atau proyek berbasis isu sosial yang mengharuskan mereka untuk meneliti, menulis, dan berbicara dalam bahasa Inggris (Angelianawati et al., 2025). Peningkatan kompetensi ini juga mencakup pemahaman budaya global (Rita, 2022). Guru harus membekali diri dengan wawasan yang lebih luas tentang bagaimana bahasa Inggris digunakan di berbagai belahan dunia, serta kesadaran akan keberagaman budaya yang ada. Sebagai contoh, memahami perbedaan penggunaan bahasa Inggris di negara-negara dengan latar belakang budaya yang berbeda akan memperkaya pengalaman belajar siswa.

### **C. Keterampilan Pedagogis dalam Mengintegrasikan 4C**

Keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, and Creativity) sangat relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21. Guru perlu mengintegrasikan keempat keterampilan ini ke dalam setiap aspek pembelajaran (Adika et al., 2024). Mari kita mulai dari C yang pertama, Critical Thinking dapat diterapkan melalui kegiatan analisis teks. Siswa dapat diminta untuk membaca artikel atau cerita pendek dalam bahasa Inggris dan kemudian menganalisis sudut pandang penulis, mengidentifikasi bias, serta membandingkan teks tersebut dengan sumber lainnya untuk membentuk opini mereka sendiri.

Kemampuan Communication dapat dikembangkan melalui kegiatan berbicara atau menulis, seperti debate atau public speaking. Guru dapat memfasilitasi debat dalam bahasa Inggris

tentang topik-topik yang relevan, yang dapat melatih siswa dalam menyampaikan argumen dengan jelas dan meyakinkan. Kegiatan ini membantu siswa meningkatkan kepercayaan diri dan kemampuan berbicara mereka dalam bahasa Inggris. Topik debat tidak perlu terlalu berat, disesuaikan dengan kemampuan dan pemahaman yang telah dimiliki siswa.

Keterampilan berikutnya adalah *collaboration*. Kemampuan ini dapat dilakukan dengan cara misalnya membentuk kelompok-kelompok diskusi. Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa untuk bekerja dalam kelompok untuk mempresentasikan analisis film berbahasa Inggris, di mana para siswa harus berbagi tugas ada yang menonton, menganalisis, dan mempresentasikan hasilnya. Pembelajaran berbasis proyek ini mengajarkan siswa bagaimana bekerja dalam tim dan berkomunikasi secara efektif untuk mencapai tujuan bersama.

Keterampilan yang keempat adalah *creativity*. *Creativity* dapat dipupuk dengan cara memberikan tugas yang menantang siswa untuk berpikir kreatif dalam menggunakan bahasa Inggris. Misalnya, membuat cerita pendek atau vlog yang mengangkat tema budaya Indonesia dalam bahasa Inggris. Ini melatih siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyampaikan pesan.

#### **D. Membangun Lingkungan Belajar yang Kolaboratif dan Inklusif**

Keterampilan 4C yang telah kita bahas sebelumnya akan menjadi maksimal apabila lingkungan belajar telah kolaboratif dan inklusif. Pembelajaran yang kolaboratif dan inklusif memungkinkan setiap siswa untuk berkembang sesuai dengan kemampuan mereka. Guru bahasa Inggris perlu menciptakan lingkungan di mana setiap siswa merasa dihargai dan diterima, terlepas dari latar belakang suku, agama, ras dan adat mereka. Salah satu cara untuk menciptakan lingkungan ini adalah dengan membentuk kelompok belajar yang heterogen (Adika et al., 2024). Dalam kelompok belajar heterogen ini, siswa dengan kemampuan berbeda bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang sama. Sebagai contoh, dalam proyek kelompok yang membahas isu global, siswa yang lebih mahir dapat membantu teman sekelas mereka yang membutuhkan bantuan, sementara siswa yang

kurang dapat belajar dan menjadi paham dengan dukungan teman-temannya. Aktifitas seperti ini akan saling melengkapi sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal.

Selain itu, lingkungan belajar yang inklusif dapat diwujudkan dengan memberikan materi yang mencerminkan keberagaman budaya. Sebagai contoh, guru bisa mengangkat tema tentang keberagaman budaya global dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam topik ini, siswa dapat belajar tentang berbagai kebiasaan, nilai, dan tradisi yang ada di dunia melalui bahasa yang mereka pelajari. Ini membantu siswa untuk menjadi lebih terbuka dan menghargai perbedaan.

### **E. Peran Pendidik dalam Membangun Karakter dan Soft Skills**

Pendidikan abad 21 menuntut pengembangan karakter dan soft skills yang mendalam. Dua hal ini adalah sangat urgen di abad 21. Karakter dengan budaya timur yang penuh sopan santun saat ini mudah sekali tergerus dengan karakter budaya luar Indonesia yang mudah diakses tanpa filter. Bila yang dicontoh adalah karakter baik, maka ini tidak menjadi masalah. Selanjutnya, soft skill juga sangat penting saat ini. Di beberapa tempat yang penulis perhatikan, banyak orang yang memiliki hardskill bagus, tetapi bila soft skillnya kurang, maka orang tersebut tidak akan bertahan lama di tempat kerja. Kaitannya dengan peran guru dalam membangun karakter dan soft skill adalah sebagai berikut, misalnya guru bahasa Inggris dapat mengintegrasikan pengembangan karakter melalui berbagai pendekatan dalam pembelajaran apakah itu dengan menggunakan cerita pendek atau drama yang menggambarkan nilai-nilai seperti kejujuran, kerjasama, empati, dan tanggung jawab. Setelah membaca cerita, siswa dapat berdiskusi mengenai perilaku tokoh dalam cerita tersebut dan bagaimana nilai-nilai tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Guru juga dapat mengadakan simulasi peran di mana siswa diharuskan berperan sebagai tokoh-tokoh yang menunjukkan kualitas karakter tertentu. Sebagai contoh, dalam sebuah diskusi kelompok, siswa bisa berperan sebagai pemimpin yang harus mengambil keputusan sulit, atau sebagai pembicara

yang berbicara di depan umum. Aktivitas ini membantu siswa mengembangkan soft skills seperti kepemimpinan, kepercayaan diri, dan kemampuan bekerja dalam tim.

### **Kesimpulan**

Bagian awal bab 3 ini menyoroti pentingnya peran pendidik bahasa Inggris sebagai motivator, fasilitator, dan mentor dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan berorientasi pada keterampilan abad 21. Guru tidak hanya sekadar mentransfer ilmu, tetapi juga menginspirasi dan membimbing siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri dan kreatif. Melalui pendekatan yang inklusif dan kolaboratif, guru mampu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan keterampilan bahasa dan soft skills siswa. Peningkatan kompetensi profesional pendidik juga menjadi faktor kunci dalam memajukan kualitas pendidikan.. Mengintegrasikan keterampilan 4C dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah langkah yang tepat untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan. Guru bahasa Inggris memiliki tanggung jawab besar dalam membangun karakter siswa, di mana nilai-nilai positif seperti kerja sama, kepemimpinan, dan empati dapat dipupuk melalui pembelajaran berbasis proyek dan simulasi peran. Dengan peran yang lebih kompleks ini, guru tidak hanya mengajarkan bahasa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang sukses dalam kehidupan mereka.

## **BAB 4**

# **STRATEGI PENGEMBANGAN CRITICAL THINKING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

### **A. Konsep Critical Thinking dalam Konteks Bahasa Inggris**

*Critical thinking* (berpikir kritis) adalah keterampilan kognitif yang penting dalam abad 21. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, berpikir kritis melibatkan kemampuan untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan informasi yang ada secara objektif dan logis. Untuk membuat *Critical thinking* berhasil dalam proses pembelajaran, maka diperlukan strategi pembelajaran yang tepat. *Critical thinking* tidak hanya diperlukan untuk menginterpretasikan teks dalam bahasa Inggris, tetapi juga untuk membuat argumen yang kuat, mengeksplorasi berbagai perspektif, dan mengambil keputusan yang informasional dalam berbagai situasi. Sebagai contoh, dalam pembelajaran bahasa Inggris, siswa dapat diberikan sebuah artikel atau esai yang mengandung perspektif yang berbeda. Tugas mereka adalah menganalisis argumen yang disampaikan oleh penulis, kemudian mengidentifikasi kelemahan atau kelebihan dalam argumen tersebut. Siswa kemudian dapat membandingkan artikel tersebut dengan sumber lain dan menyusun opini mereka berdasarkan bukti yang ada. Hal ini melatih kemampuan mereka untuk berpikir kritis, menghindari bias, dan memahami sudut pandang yang beragam, yang juga dijelaskan oleh Ali (2022) yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan ini melalui analisis teks

yang mendalam.

Selain itu, guru bahasa Inggris juga perlu mengajarkan siswa untuk tidak menerima informasi begitu saja, tetapi untuk mempertanyakan validitas dan reliabilitas sumber yang digunakan. Dalam pembelajaran berbasis media sosial atau berita online, misalnya, siswa dapat diminta untuk menganalisis sebuah berita dan mendiskusikan apakah informasi yang disajikan dapat dipercaya, serta mengidentifikasi teknik manipulatif yang mungkin digunakan untuk membentuk opini (Ali, 2022) ([Arjulayana et al., 2025](#)). Aktifitas tersebut merupakan contoh dari berpikir kritis dalam pembelajaran menggunakan Bahasa Inggris menggunakan media social dan berita online yang mana saat ini sangat banyak perlu validasi akan keabsahan isinya.

Keterampilan berpikir kritis ini melibatkan analisis dan evaluasi informasi. Keduanya merupakan fondasi penting dalam pemecahan masalah dan penciptaan pengetahuan baru ([Yuwana et al., 2024](#)). Kemampuan berpikir kritis juga mencakup pemikiran reflektif dan produktif, yang melibatkan evaluasi pembuktian, dan merupakan proses mental yang efektif untuk mendapatkan pengetahuan yang relevan dan benar ([Akhyaruddin, 2022](#)). Maka dari itu, pengintegrasian *critical thinking* ke dalam kurikulum bahasa Inggris tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan kognitif tingkat tinggi yang krusial untuk navigasi kompleksitas informasi di era digital ([Angelianawati et al., 2025](#)).

## **B. Teknik *Questioning* dan *Problem-Based Learning***

Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah melalui *questioning techniques* dan *problem-based learning (PBL)*. *Questioning techniques* memungkinkan guru untuk mendorong siswa untuk berpikir lebih dalam dengan mengajukan pertanyaan yang terbuka dan memicu refleksi. Pertanyaan seperti "Apa alasan penulis menyarankan solusi ini?" atau "Bagaimana pendapatmu jika situasi ini diterapkan di masyarakat kita?" dapat merangsang siswa untuk menganalisis dan mengkritisi informasi yang diberikan.

*Problem-Based Learning (PBL)* adalah pendekatan

pembelajaran yang berfokus pada pemecahan masalah dunia nyata. Dalam konteks bahasa Inggris, PBL dapat diimplementasikan dengan memberikan siswa sebuah kasus atau skenario yang menantang mereka untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menggunakan bahasa Inggris untuk mencari solusi. Misalnya, guru dapat menyajikan kasus tentang krisis lingkungan dan meminta siswa untuk merancang kampanye komunikasi yang efektif dalam bahasa Inggris untuk meningkatkan kesadaran tentang isu tersebut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya mengembangkan keterampilan berpikir kritis, tetapi juga keterampilan komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan profesional (Prasetyo & Hermawan, 2023).

Dalam metode ini, siswa tidak hanya belajar tata bahasa dan kosakata, tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan bahasa mereka dalam konteks yang bermakna, sehingga meningkatkan kemampuan mereka dalam menganalisis berbagai teks tertulis, seperti ekspresif, kreatif, argumentatif, dan analitis ([Angelianawati et al., 2025](#)). Pendekatan pembelajaran berbasis masalah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan kemampuan analisis dan sintesis mereka setelah penerapannya ([ASROFI et al., 2024](#)). Model ini secara khusus mampu menumbuhkan pola pikir yang terbuka, reflektif, dan aktif pada siswa, sekaligus memperkuat kemampuan mereka dalam pemecahan masalah, komunikasi, kerja kelompok, dan keterampilan interpersonal ([Haryanti, 2017](#)).

### **C. Analisis Teks, Debat, dan Diskusi Kritis**

Analisis teks, debat, dan diskusi kritis adalah strategi lainnya yang efektif untuk melatih berpikir kritis dalam pembelajaran bahasa Inggris. Analisis teks mendorong siswa untuk mendalami struktur, bahasa, dan pesan yang ada dalam teks ([Adika et al., 2025](#)). Guru dapat memberikan teks bacaan yang kompleks, seperti artikel berita atau esai ilmiah, dan meminta siswa untuk mengidentifikasi argumen utama, menganalisis gaya bahasa, dan menilai bukti yang digunakan penulis (Prasetyo & Hermawan, 2023).

Contoh analisis teks, dalam membaca sebuah artikel berita

tentang perubahan iklim, guru bisa meminta siswa untuk menganalisis cara penulis menyampaikan argumen, mendeteksi bias, dan mempertimbangkan perspektif alternatif yang tidak dibahas dalam artikel tersebut. Aktivitas ini mengajarkan siswa untuk tidak hanya memahami teks secara *surface structure*, juga untuk mengevaluasi kualitas dan kredibilitas informasi yang diberikan.

Kedua tentang debat. Debat adalah cara yang sangat efektif untuk melatih keterampilan berpikir kritis. Dalam debat, siswa harus mampu membela posisi mereka dengan argumen yang kuat dan juga mampu mengkritisi argumen lawan dengan cara yang konstruktif. Misalnya, debat tentang hak asasi manusia atau keadilan sosial dalam konteks global dapat memberikan ruang bagi siswa untuk berlatih menyusun argumen yang logis dan membantah argumen pihak lain dengan bukti yang jelas (Ali, 2022).

Ketiga mengenai diskusi. Diskusi kritis juga penting dalam mengembangkan berpikir kritis. Guru dapat memfasilitasi diskusi kelas di mana siswa membahas topik tertentu, misalnya, peran media sosial dalam pendidikan. Dalam diskusi ini, siswa tidak hanya berbicara tentang opini mereka, tetapi juga diajak untuk menganalisis sudut pandang yang berbeda, mempertanyakan asumsi yang ada, dan menyusun kesimpulan yang didasarkan pada bukti dan fakta. Melalui diskusi, siswa secara aktif terlibat dalam analisis, evaluasi, dan sintesis informasi yang kompleks, mengeksplorasi berbagai sudut pandang, serta menyajikan argumen yang rasional (Adika et al., 2024). Strategi pendidik dalam memfasilitasi diskusi dan interaksi sangat banyak dilakukan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan berbasis inkuiri (Adika et al., 2024). Pendekatan semacam ini mendorong siswa untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui pemecahan masalah yang dirancang dari kehidupan sehari-hari, yang esensial untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis (Fitriana, 2021).

#### **D. Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Berpikir Tingkat Tinggi**

Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning, PBL) adalah salah satu metode yang efektif dalam melatih berpikir

tingkat tinggi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dalam PBL, siswa bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas yang menantang dan relevan dengan kehidupan nyata. Tugas ini mengharuskan siswa untuk berpikir kritis, bekerja sama, berkomunikasi, dan menciptakan produk yang memiliki nilai. Menurut Widyaningrum dan Hartarini (2024), PBL memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi melalui penyelesaian masalah yang kompleks dan relevan. Dalam konteks bahasa Inggris, pendekatan ini tidak hanya mengasah kemampuan berbicara atau menulis, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir analitis, evaluatif, dan kreatif.

Contoh proyek berbasis bahasa Inggris bisa berupa pembuatan presentasi multimedia tentang topik global seperti keberagaman budaya, perubahan iklim, atau keberlanjutan sosial. Dalam proyek ini, siswa tidak hanya belajar bahasa Inggris, tetapi juga keterampilan berpikir kritis dan kreatif. Mereka harus mengumpulkan informasi, mengevaluasi sumber daya yang relevan, menyusun argumen, dan menyajikan ide mereka dengan cara yang jelas dan meyakinkan. Pembelajaran berbasis proyek semacam ini mendorong siswa untuk menerapkan keterampilan berpikir kritis dalam situasi dunia nyata. Purwati et al. (2024) menyatakan bahwa melalui proyek semacam ini, siswa terlibat langsung dalam proses berpikir yang lebih mendalam, yang mengarah pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi yang sangat diperlukan dalam dunia pendidikan saat ini.

Selain itu, proyek berbasis penelitian juga dapat menjadi cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Misalnya, siswa dapat diberikan tugas untuk melakukan penelitian tentang tren pendidikan global dan mempresentasikan temuan mereka dalam bentuk esai atau presentasi. Selama proses penelitian, siswa akan belajar untuk mengumpulkan data, menganalisis temuan, dan menyusun kesimpulan berdasarkan bukti yang ditemukan (Prasetyo & Hermawan, 2023). Proyek penelitian ini memungkinkan siswa untuk bekerja lebih mandiri, mencari solusi berdasarkan data yang ada, serta mengasah kemampuan analitis mereka dalam konteks yang lebih terstruktur.

Pendidik dapat menggunakan instrumen penilaian autentik, seperti rubrik, untuk mengukur kemampuan siswa

dalam mengaplikasikan keterampilan berpikir kritis selama pelaksanaan proyek ini. Rubrik ini dapat mencakup elemen-elemen seperti kemampuan dalam menganalisis masalah, mengembangkan solusi yang efektif, dan menyajikan hasil kerja dengan cara yang komunikatif. Pendekatan Project-Based Learning secara khusus telah terbukti mampu meningkatkan kemampuan kognitif siswa dan hasil belajar mereka, karena memuat unsur-unsur berpikir kritis yang esensial (MUCHSINAN et al., 2024). Dengan demikian, PBL tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan yang lebih kompleks dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran berbasis proyek adalah metode yang sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk tidak hanya memperoleh pengetahuan bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif. PBL memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna, yang selaras dengan tuntutan kurikulum abad ke-21 yang menekankan pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan problem solving dalam pembelajaran.

### **E. Penilaian Kemampuan Berpikir Kritis**

Penilaian kemampuan berpikir kritis merupakan bagian penting dalam memastikan bahwa siswa tidak hanya menguasai materi Bahasa Inggris, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir yang lebih tinggi, seperti menganalisis, mengevaluasi, dan menyusun argumen secara logis. Dalam pembelajaran Bahasa Inggris, penilaian berpikir kritis dapat dilakukan melalui berbagai metode yang menilai kemampuan siswa dalam menghadapi masalah, merancang solusi, serta berkomunikasi secara efektif. Metode penilaian ini membantu pendidik untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang sejauh mana siswa telah mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Ali (2022) menjelaskan bahwa penilaian berbasis teks, seperti menganalisis teks dan menyarankan solusi, dapat mengukur kemampuan berpikir kritis siswa dalam konteks

pembelajaran Bahasa Inggris, karena tidak hanya mengukur penguasaan bahasa, tetapi juga kemampuan siswa dalam menggunakan argumen yang logis dan mendiskusikan implikasi sosial atau budaya dari ide yang ada.

Beberapa metode penilaian yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa antara lain ujian terbuka, proyek kelompok, presentasi lisan, portofolio, dan penilaian berbasis masalah. Setiap metode memiliki fokus yang berbeda-beda, namun semuanya bertujuan untuk menguji sejauh mana siswa dapat berpikir secara analitis, kritis, dan kreatif dalam menyelesaikan masalah yang diberikan. Purwati et al. (2024) menyatakan bahwa proyek berbasis kelompok, di mana siswa harus bekerja sama untuk menghasilkan solusi bersama, tidak hanya menguji keterampilan berpikir kritis dalam hal sintesis ide dan pemecahan masalah, tetapi juga kemampuan kolaborasi dalam proses berpikir kritis.

Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang berbagai metode penilaian tersebut, berikut ini adalah tabel yang merangkum metode penilaian yang dapat digunakan untuk menilai keterampilan berpikir kritis, beserta deskripsi singkat dan fokus keterampilan berpikir kritis yang diuji dalam setiap metode:

Tabel 1. Metode Penilaian untuk Menilai Berpikir Kritis

Metode Penilaian	Deskripsi	Fokus Keterampilan Berpikir Kritis
Ujian Terbuka	Siswa menganalisis dan memberikan solusi untuk masalah yang kompleks, menunjukkan penalaran logis dan evaluasi kritis.	Analisis, Evaluasi, Penalaran
Proyek Kelompok	Kerja kolaboratif di mana siswa mempresentasikan temuan mereka, menunjukkan bagaimana mereka bekerja bersama untuk memecahkan masalah.	Kolaborasi, Argumentasi, Sintesis

Presentasi Lisan	Siswa menyajikan analisis atau argumen mereka secara lisan, berfokus pada kemampuan komunikasi dan analisis kritis.	Komunikasi, Analisis, Persuasi
Portofolio	Kumpulan karya yang melacak perkembangan berpikir kritis siswa melalui esai, proyek, dan refleksi.	Refleksi, Evaluasi, Pertumbuhan
Penilaian Berbasis Masalah	Siswa menyelesaikan masalah dunia nyata dan memberikan solusi, menunjukkan kemampuan untuk menerapkan berpikir kritis dalam situasi praktis.	Pemecahan Masalah, Pemikiran Analitis, Aplikasi

Dalam tabel di atas, terlihat bahwa setiap metode penilaian memiliki pendekatan yang berbeda untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Misalnya, dalam *Ujian Terbuka*, siswa diharapkan untuk menganalisis dan mengevaluasi masalah yang diberikan, menunjukkan kemampuan mereka dalam berpikir secara logis dan terstruktur. Sementara itu, *Proyek Kelompok* lebih menekankan pada kolaborasi dan sintesis ide dalam menyelesaikan masalah bersama-sama. Di sisi lain, *Presentasi Lisan* memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengkomunikasikan ide mereka secara lisan, yang menguji kemampuan mereka dalam berargumen dan mempersuasi audiens.

Metode penilaian lain, seperti *Portofolio*, memberikan kesempatan bagi siswa untuk merefleksikan dan menilai kemajuan berpikir kritis mereka selama periode waktu tertentu. Siswa dapat mengumpulkan karya-karya mereka, seperti esai dan proyek, yang kemudian dianalisis untuk menilai bagaimana mereka berkembang dalam menggunakan keterampilan berpikir kritis. Portofolio tidak hanya menilai hasil akhir tetapi juga langkah-langkah proses yang dilalui siswa, memberi gambaran yang lebih lengkap tentang perkembangan keterampilan mereka.

Dengan berbagai metode ini, guru dapat lebih efektif dalam mengevaluasi keterampilan berpikir kritis siswa, serta memberikan

umpan balik yang bermanfaat untuk perkembangan lebih lanjut. Dalam prakteknya, penggunaan metode penilaian yang beragam ini memungkinkan siswa untuk menunjukkan kemampuan berpikir kritis mereka dalam berbagai konteks, dari analisis individu hingga kolaborasi kelompok, serta dari tugas tertulis hingga komunikasi lisan.

### **Kesimpulan**

Melalui penggunaan *questioning techniques*, *problem-based learning*, analisis teks, debat, dan pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat dilatih untuk berpikir lebih kritis, kreatif, dan analitis dalam menghadapi berbagai masalah. Setiap strategi ini dirancang untuk mendorong siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga untuk mengkritisi, menganalisis, dan menyimpulkan secara objektif dan berdasarkan bukti yang ada. Selain itu, penilaian untuk keterampilan berpikir kritis yang efektif akan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang perkembangan siswa dalam keterampilan ini. Melalui pendekatan yang holistik dan berbasis proyek, siswa dapat diajak untuk mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis dengan keterampilan lain seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas, yang semuanya merupakan keterampilan penting di abad 21. Dengan strategi ini, guru bahasa Inggris dapat lebih siap untuk membantu siswa tidak hanya menguasai bahasa Inggris, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global dengan pemikiran yang lebih tajam dan solusi yang lebih kreatif.

## **BAB 5**

# **Strategi Mendorong Kreativitas Peserta Didik dalam Bahasa Inggris**

### **A. Definisi dan Pentingnya Kreativitas dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi kunci abad ke-21 yang semakin ditekankan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Dalam konteks *English Language Teaching (ELT)*, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan ide yang orisinal, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan bahasa dalam cara yang fleksibel, relevan, dan bermakna. Kreativitas dan berpikir kritis merupakan keterampilan fundamental yang perlu dikembangkan di sekolah karena keduanya mendukung proses pembelajaran yang mendalam dan adaptif (OECD, 2019). Pembelajaran Bahasa Inggris yang kreatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan, mengembangkan identitas linguistik, serta membangun kompetensi komunikatif secara lebih alami.

Peran kreativitas dalam ELT juga dipengaruhi oleh kemampuan dan inisiatif guru. Hidayat dkk (2023) menekankan bahwa kreativitas guru dalam merancang metode pembelajaran, memilih media, dan memberikan pengalaman belajar sangat menentukan perkembangan kreativitas siswa. Guru yang kreatif mampu menciptakan lingkungan yang menantang dan memotivasi, memberikan ruang eksplorasi, serta memungkinkan siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Richards

(2013) juga menegaskan bahwa kreativitas dalam pengajaran bahasa bukan sekadar penggunaan variasi aktivitas, tetapi upaya sadar untuk menghadirkan pembelajaran yang kaya makna. Kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris merupakan komponen fundamental yang memungkinkan siswa menghasilkan ide baru, berbahasa secara fleksibel, dan menggunakan bahasa untuk mengekspresikan identitas serta pengalaman mereka. Munro (2017) mendefinisikan kreativitas sebagai proses mental yang melibatkan generasi ide baru, elaborasi, improvisasi, dan evaluasi. Dalam konteks ELT, kreativitas berkaitan dengan kemampuan siswa untuk memodifikasi, mengadaptasi, dan menciptakan makna melalui bahasa asing. Richards (2013) menyebutkan bahwa kreativitas dalam pengajaran bahasa bukan sekadar variasi kegiatan, tetapi kemampuan guru menciptakan kondisi kelas yang mendorong eksplorasi, interpretasi, dan ekspresi personal siswa melalui bahasa Inggris.

Kreativitas dalam pendidikan harus dilihat sebagai keterampilan berpikir tingkat tinggi yang mencakup kemampuan mengembangkan solusi baru dan reflektif terhadap masalah (OECD, 2019). Kompetensi ini penting dalam ELT karena bahasa adalah medium berpikir, dan kreativitas membantu siswa menggunakannya untuk tujuan komunikatif yang autentik. Carmen Gisbert (2014) menegaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan universal yang dapat dikembangkan melalui pengalaman belajar yang kaya dan tidak terbatas pada seni. Pendekatan ELT yang kreatif memungkinkan siswa bermain dengan struktur bahasa, mengekspresikan emosi, dan mengembangkan pemahaman mendalam terhadap makna. Hidayat et al. (2023) menekankan bahwa kreativitas guru sangat menentukan bagaimana kreativitas siswa berkembang. Guru yang fleksibel, inovatif, dan berani bereksperimen memberikan ruang lebih besar bagi siswa untuk berpikir divergen. Dalam konteks Indonesia, faktor seperti beban administratif, kurikulum yang kaku, dan keterbatasan pelatihan dapat menghambat kreativitas guru. Namun, ketika guru diberi otonomi dan dukungan, praktik pengajaran menjadi lebih variatif dan memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui kegiatan imajinatif. Maley dan Peachey (2015) menyoroti bahwa kreativitas dalam kelas bahasa mencakup permainan bahasa, improvisasi, aktivitas visual, dan teknik multi-

sensori. Aktivitas tersebut memperkuat kosakata dan struktur sekaligus memberikan ruang bagi siswa untuk menyusun makna berdasarkan pengalaman pribadi. Selain itu, Xerri dan Vassallo (2016) menambahkan bahwa kreativitas dalam ELT mencakup pembelajaran kolaboratif, refleksi, dan penggunaan materi otentik.

Kreativitas dalam ELT juga penting untuk meningkatkan motivasi intrinsik. Avila (2015) menunjukkan bahwa kegiatan kreatif seperti permainan cerita, aktivitas visual, dan penulisan ekspresif membantu siswa merasa nyaman dengan bahasa Inggris, meningkatkan kepercayaan diri, serta memfasilitasi pemerolehan bahasa secara natural. Aquije-Mansilla dkk (2022) menambahkan bahwa strategi kreatif, seperti pemecahan masalah dan kerja proyek, mendukung pembelajaran yang bermakna dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Dengan demikian, kreativitas dalam pembelajaran Bahasa Inggris bukan hanya metode tambahan, tetapi pendekatan integral yang memungkinkan siswa mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus menjadi pembelajar yang reflektif, fleksibel, dan inovatif

## **B. Metode Creative Writing dan Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

*Creative writing* dan *storytelling* adalah dua strategi utama dalam ELT yang secara signifikan meningkatkan kreativitas, kemampuan linguistik, serta literasi siswa. *Creative writing* mendorong siswa untuk menggunakan bahasa Inggris dalam konteks personal, imajinatif, dan ekspresif. Menurut Munro (2017), proses kreatif dalam menulis mencakup kemampuan menghasilkan ide, memodifikasi struktur bahasa, dan menyusun pesan yang bermakna. Dalam ELT, kegiatan seperti menulis puisi, cerita pendek, monolog, dan jurnal reflektif memungkinkan siswa mempraktikkan berbagai bentuk bahasa secara fleksibel. Richards (2013) menjelaskan bahwa penulisan kreatif menyediakan konteks autentik bagi siswa untuk menggunakan bahasa Inggris di luar struktur gramatikal formal. Kegiatan menulis kreatif memungkinkan siswa merasakan bahasa sebagai alat untuk menciptakan makna, bukan sekadar memenuhi aturan tata bahasa. Hal ini sejalan dengan temuan Avila (2015) yang

menyatakan bahwa aktivitas kreatif seperti *chain stories*, *picture stories*, dan *poetry writing* mendorong penggunaan kosakata baru dan meningkatkan kepercayaan diri.

Storytelling merupakan pendekatan lain yang sangat efektif dalam ELT. Mede (2012) menyatakan bahwa storytelling memadukan berbagai keterampilan bahasa seperti speaking, listening, dan vocabulary building. Dengan bercerita, siswa mengembangkan kemampuan naratif, penggunaan intonasi, serta strategi komunikasi interpersonal. Carmen Gisbert (2014) juga memberikan sejumlah contoh aktivitas kreatif berbasis cerita seperti *changing the ending*, *story circle*, dan *role-based storytelling* yang mengembangkan imajinasi dan pemahaman linguistik. Xerri dan Vassallo (2016) menekankan bahwa storytelling menempatkan siswa sebagai pencipta makna, bukan penerima pasif. Kegiatan seperti ini memungkinkan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks emosional, sosial, dan personal, sehingga keterampilan bahasa menjadi lebih alami. *Storytelling* juga mendukung perkembangan kreativitas melalui kemampuan membangun narasi logis, mengembangkan karakter, dan menghubungkan ide secara koheren (OECD, 2019).

Dalam konteks Indonesia, kreativitas guru berperan penting dalam mengefektifkan *creative writing* dan *storytelling*. Hidayat et al. (2023) menunjukkan bahwa guru yang menggunakan teknik kreatif seperti penggunaan media visual, drama, dan cerita digital mampu meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa. Integrasi teknologi juga memperkaya kegiatan menulis dan bercerita, misalnya melalui digital storytelling, podcast naratif, dan video berbasis cerita. Pendekatan ini juga sejalan dengan teori pedagogi kritis, di mana siswa belajar menafsirkan pengalaman dan realitas sosial melalui bahasa. Aquije-Mansilla dkk (2022) menyatakan bahwa kegiatan kreatif memperkuat kemampuan reflektif siswa dan membantu mereka membangun pemahaman kritis melalui bahasa.

Metode *creative writing* dalam pembelajaran Bahasa Inggris dirancang untuk memberikan ruang kepada siswa untuk mengekspresikan gagasan secara bebas dan imajinatif dalam bentuk tulisan. Proses pembelajaran biasanya dimulai dengan

tahap *pre-writing*, yaitu fase stimulasi ide melalui berbagai media, seperti gambar, video pendek, kutipan inspiratif, atau objek nyata. Pada tahap ini, guru membantu siswa membangun kosakata dan ide awal melalui *brainstorming* dan pembuatan *mind map*. Tahap berikutnya adalah *idea generation*, di mana siswa didorong untuk mengembangkan ide mereka secara lebih terarah melalui pertanyaan panduan atau diskusi kelompok. Aktivitas ini membantu siswa memperluas alur cerita dan memahami unsur-unsur naratif dasar seperti karakter, setting, dan konflik. Setelah ide terkumpul, siswa memasuki tahap *drafting*, yaitu menulis draf cerita tanpa tekanan untuk menghasilkan tulisan sempurna. Pada tahap ini guru mendorong kelancaran (*fluency*) dan kreativitas siswa, sehingga mereka merasa bebas mengeksplorasi bahasa tanpa takut melakukan kesalahan. Ketika draf selesai, dilanjutkan dengan tahap *revising* atau penyuntingan, di mana siswa memeriksa kembali koherensi, struktur, grammar, dan detail deskriptif dengan bantuan *peer feedback* maupun umpan balik guru. Proses ini memperkuat kesadaran metakognitif mereka terhadap kualitas tulisan.

Tahap terakhir adalah *publishing* atau *sharing*, di mana siswa mempresentasikan karya mereka melalui berbagai bentuk seperti *gallery walk*, pembacaan karya di depan kelas, atau publikasi digital melalui Padlet, blog, atau Google Docs. Contoh aktivitas yang umum digunakan meliputi *5 Pictures Story*—siswa menyusun cerita dari lima gambar acak; *Change the Ending*—mengubah akhiran cerita yang sudah ada; dan *Character Monologue*—menulis monolog dari sudut pandang tokoh tertentu. Aktivitas-aktivitas ini melatih kemampuan berpikir kreatif sekaligus meningkatkan kemampuan menulis naratif dalam bahasa Inggris.

**Tabel 1. Contoh Kegiatan Creative Writing**

Nama Aktivitas	Langkah Singkat	Tujuan ELT
<b>5 Pictures Story</b>	Siswa menyusun 5 gambar acak menjadi satu cerita.	Narrative writing, sequencing.

<b>Change the Ending</b>	Siswa mengganti akhir cerita yang telah disediakan.	Improvisasi, kohesi teks.
<b>Character Monologue</b>	Siswa menulis monolog dari perspektif karakter tertentu.	Expressive writing, perspective-taking.
<b>Dialogue Creation</b>	Siswa membuat dialog berdasarkan situasi nyata.	Functional language use.

**Tabel 2. Contoh Aktivitas Storytelling**

<b>Nama Aktivitas</b>	<b>Langkah Singkat</b>	<b>Tujuan ELT</b>
<b>Picture Sequence Storytelling</b>	Siswa membuat cerita berdasarkan urutan gambar yang disediakan.	Fluency, narrative speaking.
<b>Add a Character</b>	Siswa menambahkan tokoh baru untuk mengubah alur cerita.	Improvisasi & creativity.
<b>Tell My Weekend in 5 Objects</b>	Siswa membawa 5 benda atau gambar sebagai pemicu cerita.	Personal narrative, vocabulary expansion.
<b>Audio Mystery Story</b>	Guru memutar audio misteri tanpa gambar; siswa menebak alur dan membuat versi mereka.	Listening + speaking integration.

Metode *storytelling* dalam ELT menekankan kemampuan siswa untuk menyusun, menceritakan, dan mempresentasikan cerita dengan menggunakan bahasa Inggris secara lisan. Proses pembelajaran dimulai dengan memperkenalkan konteks cerita, termasuk kosakata dan gambaran umum alur. Guru kemudian memberikan pemodelan (*modelling*) untuk menunjukkan bagaimana *storytelling* yang baik dilakukan, mencakup aspek intonasi, ekspresi wajah, *gesture*, dan penggunaan jeda yang tepat. Pemodelan ini membantu siswa memahami unsur prosodi dan komunikasi non-verbal yang penting dalam keterampilan berbicara. Tahap selanjutnya adalah *story construction*, di mana siswa menyusun cerita menggunakan alat bantu seperti *story map*

atau *plot diagram* yang memuat unsur setting, tokoh, masalah, dan penyelesaian. Dengan struktur ini, siswa dapat menyusun alur cerita secara logis dan runtut. Setelah itu, siswa memasuki tahap *practice*, yaitu berlatih *storytelling* secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok kecil. Pada tahap ini guru memberikan umpan balik terkait pengucapan, kelancaran, pemilihan kosakata, serta kemampuan mengkomunikasikan pesan.

Tahap *performance* merupakan momen siswa menampilkan cerita mereka di depan kelas atau melalui rekaman video. Aktivitas ini tidak hanya melatih keberanian tampil, tetapi juga meningkatkan keterampilan berbicara dalam situasi komunikatif yang lebih nyata. Setelah presentasi, siswa melakukan *reflection* untuk mengevaluasi proses belajar mereka, mengidentifikasi kesulitan, dan mencatat area yang perlu diperbaiki. Sejumlah aktivitas *storytelling* yang efektif antara lain *Picture Sequence Storytelling*, *Add a Character* dimana siswa menambahkan tokoh baru untuk mengubah alur, dan *Tell My Weekend in 5 Objects* yang melibatkan benda-benda personal sebagai pemicu cerita. Kegiatan-kegiatan ini sangat efektif untuk membangun kelancaran berbicara, kreativitas, dan kemampuan naratif dalam bahasa Inggris.

Sebagai kesimpulan, *creative writing* dan *storytelling* tidak hanya meningkatkan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga membentuk siswa sebagai pemikir kreatif yang mampu mengekspresikan identitas, ide, dan emosi mereka melalui bahasa.

### **C. Drama, Role Play, dan Simulasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Drama, role play, dan simulasi interaktif merupakan teknik pembelajaran ELT yang menggabungkan kreativitas, komunikasi, dan pembelajaran berbasis pengalaman. Ketiga metode ini memfasilitasi penggunaan bahasa Inggris secara otentik dalam konteks sosial yang bermakna. Menurut Munro (2017), aktivitas performatif menstimulasi elaborasi kognitif, kolaborasi, dan regulasi diri merupakan komponen penting dalam kreativitas. Richards (2013) menyatakan bahwa drama memberi ruang bagi siswa untuk berekspresi secara bebas dan berinteraksi dengan

bahasa dalam situasi yang menyerupai kehidupan nyata. Role play, misalnya, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mempraktekkan bahasa Inggris dalam berbagai peran sosial seperti pelayan restoran, dokter, atau resepsionis hotel. Pendekatan ini menurunkan tingkat kecemasan berbahasa karena siswa tidak berbicara sebagai diri sendiri, melainkan sebagai karakter. Contoh aktivitasnya seperti *market simulation*, *taboo game*, dan *miming* yang membantu siswa mempraktikkan bahasa secara spontan (Carmen Gisbert, 2014). Mede (2012) menunjukkan bahwa drama meningkatkan motivasi intrinsik siswa karena melibatkan unsur emosi, gerak tubuh, dan kolaborasi. Dalam drama, siswa harus memilih kosakata, mengatur intonasi, dan mengekspresikan emosi secara tepat, sehingga kemampuan pragmatik mereka berkembang. Xerri dan Vassallo (2016) menekankan pentingnya kreativitas dalam drama ELT sebagai ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi identitas linguistik mereka. Drama memberikan kesempatan bagi siswa untuk menciptakan karakter, merancang alur cerita, dan memodifikasi dialog. Aktivitas-aktivitas ini mempromosikan fleksibilitas berpikir dan kemampuan problem solving.

Dalam konteks Indonesia, kreativitas guru sangat mempengaruhi kualitas drama dan role play. Hidayat dkk (2023) menemukan bahwa guru yang kreatif mampu menggunakan lingkungan sekitar, media sederhana, dan skenario relevan untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna. Simulasi interaktif seperti *airport immigration*, *emergency scenario*, dan *town hall meeting* dapat meningkatkan keterampilan komunikasi dan berpikir kritis. Aktivitas berbasis simulasi mengembangkan keterampilan kolaboratif dan kemampuan membuat keputusan, dua keterampilan penting untuk abad ke-21 (OECD, 2019). Aquije-Mansilla dkk (2022) menambahkan bahwa drama dan simulasi meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif, menjadikannya strategi efektif dalam mengembangkan kreativitas dan bahasa.

**Tabel 3. Gabungan (Ringkasan Sintak 3 Metode)**

<b>Metode</b>	<b>Tahap Utama</b>	<b>Tujuan Komunikatif</b>
<b>Drama</b>	Introduction → Script → Role Assignment → Rehearsal → Performance → Reflection	Emotional expression, fluency, pronunciation
<b>Role Play</b>	Context → Role Distribution → Language Input → Guided Practice → Free Role Play → Feedback	Functional English, social interaction
<b>Simulasi Interaktif</b>	Scenario → Preparation → Role Allocation → Simulation → Problem Solving → Evaluation	Real-life communication, strategic competence

Sintak pembelajaran untuk *Drama*, *Role Play*, dan *Simulasi Interaktif* pada dasarnya memiliki pola yang mirip karena ketiganya merupakan pendekatan komunikatif yang menempatkan siswa sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran bahasa. Pada tahap awal, guru memberikan orientasi konteks dengan memperkenalkan situasi, tujuan komunikasi, dan kosakata kunci yang relevan. Setelah itu, siswa memasuki tahap pemodelan di mana guru memberikan contoh dialog, contoh ekspresi verbal dan nonverbal, serta penjelasan mengenai penggunaan bahasa sesuai konteks, terutama terkait intonasi, kesantunan, dan ekspresi. Tahap berikutnya adalah penugasan peran, yang membedakan ketiga metode tersebut. Pada drama, peran ditentukan berdasarkan karakter dalam alur cerita; pada role play, peran disesuaikan dengan fungsi sosial seperti pelanggan, kasir, atau pelayan; sedangkan simulasi interaktif menempatkan siswa dalam situasi nyata seperti bandara, rumah sakit, atau kantor pemerintahan.

Setelah pembagian peran, siswa masuk tahap praktik atau rehearsal, yaitu latihan dialog dan pendalaman karakter atau fungsi bahasa. Drama menekankan eksplorasi emosi dan interpretasi karakter, role play menekankan kejelasan fungsi bahasa, sedangkan simulasi menuntut formalitas dan ketepatan komunikasi sesuai situasi dunia nyata. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan performance, yaitu pementasan drama, percakapan role play, atau praktik simulasi interaktif secara

penuh. Tahap ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kelancaran (fluency), kontrol intonasi, penyesuaian register, dan kemampuan spontan dalam merespons. Setelah penyajian, guru melaksanakan refleksi dan evaluasi, baik melalui diskusi kelas maupun rubrik penilaian yang mencakup aspek kelancaran berbicara, ketepatan kosakata, ketepatan pragmatik, kreativitas, serta kerja sama tim.

Dengan demikian, *drama*, *role play*, dan simulasi interaktif bukan hanya teknik pembelajaran yang menarik, tetapi juga pendekatan yang sangat efektif untuk meningkatkan kreativitas, komunikasi, dan kompetensi sosial dalam ELT.

#### **D. Pemanfaatan Media dan Teknologi untuk Kreativitas dalam ELT**

Pemanfaatan media dan teknologi dalam ELT memperluas kemungkinan kreativitas siswa dalam menggunakan bahasa Inggris. Teknologi memungkinkan siswa menciptakan produk multimodal seperti video, podcast, digital stories, poster digital, dan presentasi interaktif. Menurut Munro (2017), media digital memungkinkan representasi ide yang fleksibel dan meningkatkan kemampuan elaborasi. Richards (2013) menyatakan bahwa penggunaan teknologi memberikan peluang bagi guru untuk merancang kegiatan yang lebih otentik, menarik, dan kontekstual. Digital storytelling, misalnya, menggabungkan kemampuan menulis, berbicara, dan berpikir kreatif dalam proses produksi. Siswa dapat memilih gambar, merekam narasi, dan menyusun alur cerita, sehingga kreativitas dan keterampilan bahasa berkembang secara simultan. Mede (2012) menegaskan bahwa teknologi meningkatkan motivasi siswa dan memberikan kesempatan untuk praktek bahasa secara lebih luas. Penggunaan aplikasi seperti Padlet, Canva, atau aplikasi rekaman suara memudahkan kolaborasi dan refleksi. Media visual seperti video, gambar, dan lagu dapat memicu respons kreatif melalui interpretasi, prediksi, dan permainan bahasa (Carmen Gisbert, 2014). Media digital harus digunakan untuk mendorong kreativitas, bukan hanya konsumsi konten. Artinya, siswa perlu diberi tugas yang menuntut mereka menghasilkan produk, bukan sekadar menonton atau

membaca. Maley dan Peachey (2015) menambahkan bahwa teknologi memperkaya pembelajaran kreatif melalui instruksi multi-sensori yang meningkatkan retensi bahasa.

Bagi konteks Indonesia, Hidayat dkk (2023) menunjukkan bahwa guru yang kreatif memanfaatkan teknologi sederhana seperti ponsel dan aplikasi gratis untuk mendukung pembelajaran kreatif meski fasilitas terbatas. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak sepenuhnya bergantung pada teknologi canggih, tetapi pada cara guru memanfaatkannya. Aquije-Mansilla dkk (2022) menekankan bahwa media digital mendukung problem-based learning, di mana siswa berkolaborasi untuk menyelesaikan tugas kreatif seperti membuat kampanye video atau proyek komunitas. Xerri dan Vassallo (2016) juga menyoroti bahwa teknologi memungkinkan proyek kolaboratif lintas kelas atau bahkan internasional, membuka ruang kreativitas global.

**Tabel 4. Pemanfaatan Media dan Teknologi untuk Kreativitas dalam ELT**

<b>Media / Teknologi</b>	<b>Deskripsi Penggunaan</b>	<b>Contoh Aktivitas Kreatif dalam ELT</b>	<b>Keterampilan yang Dikembangkan</b>
<b>Digital Storytelling (Canva, Adobe Express, PowerPoint Video)</b>	Siswa membuat cerita digital yang memadukan teks, gambar, audio, dan musik.	Siswa membuat <i>short digital story</i> tentang “My Unexpected Day” menggunakan gambar dan narasi suara.	Speaking, writing, pronunciation, creativity, multimodal literacy.
<b>Padlet / Linoit (Collaborative Wall)</b>	Media kolaborasi untuk menulis, mengunggah ide, atau membuat papan cerita.	Siswa membuat <i>collaborative story wall</i> di Padlet: setiap siswa menambahkan 1–2 kalimat untuk melanjutkan cerita.	Writing fluency, collaboration, vocabulary building.
<b>Quizizz / Kahoot (Game-Based Learning)</b>	Digunakan untuk latihan kosakata, grammar, listening interaktif berbentuk permainan.	“Vocabulary Challenge: Creative Adjectives”—siswa membuat kuis sendiri untuk kelas.	Vocabulary, critical thinking, student engagement.

<b>YouTube / Short Clips</b>	Sumber input otentik berupa video pendek, dialog, vlog, dan storytelling asli.	Siswa menonton klip tanpa suara dan diminta membuat dialog kreatif ( <i>silent video dubbing</i> ).	Speaking, listening, pragmatic use of language.
<b>Audio Recording Tools (Voice Recorder, Vocaroo)</b>	Siswa merekam suara untuk praktik pronunciation dan storytelling.	Tugas “1-Minute Story Challenge”—siswa membuat cerita spontan berdurasi 60 detik.	Pronunciation, fluency, intonation.
<b>Google Classroom / Learning Management System</b>	Pengelolaan tugas, umpan balik digital, dan pengunggahan karya kreatif.	Pengumpulan <i>creative writing portfolio</i> yang berisi cerpen, puisi, dan refleksi belajar.	Writing accuracy, reflection, digital literacy.

Pemanfaatan media dan teknologi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Media digital—seperti video, podcast, aplikasi pembelajaran, dan platform kolaboratif—memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi bahasa Inggris secara lebih fleksibel, interaktif, dan bermakna. Dalam ELT, teknologi memungkinkan siswa menjadi bukan hanya konsumen, tetapi produsen bahasa melalui aktivitas kreatif seperti pembuatan *digital storytelling*, vlog, podcast, poster digital, dan video presentasi. Richards (2013) dan Maley & Peachey (2015) menegaskan bahwa media digital dapat memicu kreativitas linguistik karena siswa diberikan ruang untuk mengembangkan ide, memilih bentuk representasi, serta menyampaikan pesan melalui kombinasi suara, teks, dan visual.

Selain itu, teknologi mendukung pembelajaran kolaboratif melalui platform seperti Padlet, Google Classroom, Canva, atau Jamboard yang memungkinkan siswa bekerja bersama secara real time, memberikan umpan balik, dan mempublikasikan karya kreatif mereka. Teknologi dapat meningkatkan kreativitas siswa jika digunakan sebagai alat *creation*, bukan hanya konsumsi informasi. Kegiatan seperti membuat vlog pengalaman sehari-hari dalam Bahasa Inggris, mendesain komik digital, atau memproduksi video dialog memungkinkan siswa menerapkan bahasa dalam konteks

yang autentik dan relevan. Hidayat et al. (2023) juga menemukan bahwa kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi sederhana seperti ponsel, aplikasi editing video, atau voice recorder dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, terutama dalam konteks EFL seperti di Indonesia.

Media interaktif seperti Quizizz, Kahoot, dan Duolingo juga dapat digunakan untuk memperkaya pengalaman belajar melalui permainan bahasa yang menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Sementara itu, penggunaan tontonan autentik (YouTube, film, vlog internasional) memberikan paparan terhadap aksen, gaya komunikasi, dan norma budaya yang berbeda, sehingga memperluas kompetensi pragmatik dan kesadaran lintas budaya siswa. Dengan demikian, media dan teknologi bukan hanya memperkaya variasi aktivitas ELT, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menghasilkan produk kreatif yang mencerminkan kolaborasi, kecakapan digital, dan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam bahasa Inggris.

### **E. Penilaian Produk Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Penilaian dalam pembelajaran kreatif ELT harus bersifat autentik, holistik, dan berorientasi pada proses. Menurut Munro (2017), penilaian kreativitas mencakup aspek generasi ide, elaborasi, orisinalitas, regulasi diri, dan integrasi makna. Dalam ELT, produk kreatif seperti cerita digital, vlog, drama, puisi, poster, dan simulasi harus dinilai berdasarkan kualitas linguistik serta kualitas kreativitasnya.

Salah satu metode yang direkomendasikan adalah *Consensual Assessment Technique* (CAT), di mana produk kreatif dinilai oleh ahli berdasarkan kriteria kualitas dan kreativitas (Munro, 2017). Pendekatan ini relevan untuk creative writing, storytelling, dan proyek digital karena memberi ruang bagi penilaian profesional dan mengurangi subjektivitas. Richards (2013) menegaskan bahwa penilaian dalam ELT harus mencakup kemampuan siswa menggunakan bahasa secara komunikatif dan kreatif. Ini berarti bahwa keaslian ide, fluiditas bahasa, dan kreativitas ekspresi sama

pentingnya dengan akurasi grammar. Selain itu, Avila (2015) menunjukkan bahwa kegiatan kreatif meningkatkan motivasi siswa, sehingga penilaian harus mendukung penguatan positif agar siswa tidak kehilangan minat. Hidayat dkk(2023) menyoroti bahwa tekanan kurikulum sering menghambat kreativitas guru dalam penilaian. Oleh karena itu, guru membutuhkan fleksibilitas untuk menggunakan rubrik kreatif yang menilai proses, kolaborasi, eksplorasi, dan refleksi. Penilaian harus mempertimbangkan kerja tim, kemampuan berimprovisasi, dan kontribusi ide (Carmen Gisbert, 2014). Penilaian kreativitas harus mencakup indikator berpikir kritis, kemampuan mencipta, dan kolaborasi. Portofolio kreatif adalah salah satu strategi ideal karena memuat draf, dokumentasi proses, refleksi, dan produk akhir. Mede (2012) menunjukkan bahwa refleksi diri dan umpan balik sejawat dapat meningkatkan kesadaran metakognitif siswa. Xerri dan Vassallo (2016) menekankan bahwa penilaian dalam kelas kreatif harus humanistik dan menghargai keragaman siswa. Maley dan Peachey (2015) juga menegaskan bahwa guru harus menilai kreativitas dalam konteks budaya, emosional, dan sosial siswa.

**Tabel 5. Penilaian Produk Kreatif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris (ELT)**

<b>Jenis Produk Kreatif</b>	<b>Bentuk Penilaian</b>	<b>Aspek yang Dinilai</b>	<b>Contoh Instrumen / Aktivitas</b>
<b>Creative Writing</b> (cerita pendek, puisi, monolog)	Rubrik analitik	Kreativitas ide, struktur cerita, kosakata, grammar, koherensi	Menulis cerita "Unexpected Journey," puisi deskriptif, membuat monolog tokoh fiksi
<b>Storytelling</b> (lisan)	Performance-based assessment	Fluency, pronunciation, gesture, intonation, creativity	Storytelling dari <i>picture series</i> , menceritakan akhir yang diubah, retelling cerita

<b>Digital Storytelling</b> (video pendek)	Portofolio digital + rubrik	Integrasi media, kreativitas visual, kejelasan pesan, bahasa lisan	Membuat video 1–2 menit, seperti <i>My Future Self, My Special Memory</i>
<b>Drama / Role Play</b>	Observasi performa	Kerja tim, improvisasi, kelancaran, ekspresi, penggunaan bahasa fungsional	Drama singkat, simulasi restoran/ bandara / hotel

Penilaian produk kreatif dalam pembelajaran Bahasa Inggris bertujuan untuk mengukur kemampuan siswa menggunakan bahasa secara komunikatif, ekspresif, dan bermakna melalui produk-produk nyata yang mereka hasilkan. Berbeda dari penilaian tradisional yang hanya menilai pengetahuan linguistik, penilaian kreatif berfokus pada proses dan hasil karya yang mencerminkan *fluency*, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta integrasi keterampilan bahasa. Menurut Munro (2017), kreativitas dalam produk bahasa dapat terlihat dari cara siswa mengembangkan ide, memilih kosakata, serta menyusun pesan secara fleksibel. Dalam konteks ELT, Mede (2012) menunjukkan bahwa aktivitas kreatif seperti storytelling, drama, dan digital production memberi kesempatan bagi siswa mengekspresikan diri melalui bahasa Inggris secara lebih autentik. Penilaian kreatif juga sejalan dengan pendekatan yang menekankan *performance-based assessment* untuk menilai kompetensi abad ke-21.

Rubrik menjadi alat penting untuk memastikan penilaian berlangsung objektif, transparan, dan adil. Rubrik analitik memungkinkan guru menilai aspek-aspek spesifik seperti kreativitas, tata bahasa, koherensi, ekspresi, hingga integrasi media digital. Selain itu, penggunaan *peer assessment* dan *self-assessment* membantu siswa mengembangkan kesadaran metakognitif terhadap kekuatan dan kelemahan mereka sendiri. Dalam konteks Indonesia, Hidayat dkk (2023) menyoroti bahwa penilaian kreatif dapat meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa, terutama ketika guru memberikan apresiasi terhadap orisinalitas dan ide personal siswa. Oleh karena itu, penilaian produk kreatif bukan hanya mengukur kemampuan bahasa, tetapi

juga mendorong pembelajar menjadi komunikator yang reflektif, ekspresif, dan inovatif.

Dalam hal ini, penilaian produk kreatif dalam ELT tidak hanya mengukur kemampuan bahasa, tetapi juga mengukur perkembangan berpikir kreatif, refleksi diri, kolaborasi, dan ekspresi personal siswa. Pendekatan seperti ini membantu pembelajaran Bahasa Inggris menjadi lebih bermakna, inklusif, dan selaras dengan tuntutan kompetensi abad ke-21.

### **Kesimpulan**

Kreativitas memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Kreativitas memungkinkan siswa mengembangkan kompetensi linguistik secara mendalam melalui pengalaman belajar yang kaya, variatif, dan bermakna. Setiap pendekatan kreatif—mulai dari creative writing, storytelling, drama, role play, teknologi, hingga penilaian kreatif—memberikan kontribusi berbeda yang saling melengkapi dalam membentuk pembelajaran yang holistik. Kreativitas melibatkan kemampuan mental untuk mengelaborasi ide, bereksperimen dengan bahasa, dan memecahkan masalah secara fleksibel. Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa dalam ELT untuk mengembangkan kemampuan komunikatif yang autentik.

Penerapan metode seperti creative writing dan storytelling terbukti meningkatkan kemampuan ekspresi, kosakata, dan kepercayaan diri siswa. Sementara itu, drama dan simulasi memungkinkan siswa berlatih bahasa Inggris dalam konteks sosial yang nyata, mendukung keterampilan pragmatik dan kolaboratif. Penggunaan teknologi memperluas kemungkinan kreatif dan memungkinkan siswa menciptakan produk multimodal yang mencerminkan integrasi bahasa dengan keterampilan digital. Semua pendekatan ini memperkuat motivasi siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, serta meningkatkan rasa kebermaknaan dalam belajar bahasa. Penilaian produk kreatif menjadi unsur penting untuk memastikan bahwa kreativitas bukan hanya proses sampingan, tetapi bagian integral dari tujuan pembelajaran. Penilaian autentik, formatif, dan berbasis portofolio memungkinkan guru

menilai perkembangan bahasa siswa secara lebih komprehensif sekaligus menghargai keberagaman ide dan ekspresi. Secara keseluruhan, kreativitas dalam ELT membuka kesempatan bagi siswa untuk mengalami bahasa Inggris sebagai alat berpikir, berimajinasi, dan berkomunikasi. Kreativitas juga membantu guru mengembangkan praktik pembelajaran yang responsif, inovatif, dan kontekstual. Dengan memadukan teori dan praktik kreatif, pembelajaran Bahasa Inggris dapat menjadi pengalaman yang lebih bermakna dan relevan, serta mendukung pembentukan generasi yang mampu berpikir kritis, berkolaborasi, dan menciptakan solusi inovatif dalam berbagai konteks.

## **BAB 6**

# **Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Komunikasi Efektif**

### **A. Konsep Komunikasi Efektif dalam Bahasa Inggris**

Komunikasi efektif merupakan inti dari pembelajaran Bahasa Inggris sebagai bahasa asing. Dalam ELT (English Language Teaching), komunikasi tidak hanya dipahami sebagai kemampuan menyampaikan informasi, tetapi juga kemampuan untuk menegosiasi makna, menyesuaikan ujaran dengan konteks sosial, serta memastikan pesan dipahami dengan tepat. Richards dan Schmidt (2010) mendefinisikan komunikasi efektif sebagai kemampuan menggunakan bahasa secara akurat, fasih, dan sesuai konteks. Artinya, komunikasi efektif melibatkan aspek linguistik (kosakata, grammar, pronunciation), aspek pragmatik (ketepatan situasi), serta aspek sosial (kesantunan, norma budaya). Celce-Murcia (2007) menambahkan bahwa komunikasi efektif mengintegrasikan lima kompetensi: linguistik, sosiolinguistik, wacana, strategi, dan tindakan. Dalam konteks pembelajaran, komunikasi efektif berarti siswa mampu menggunakan bahasa Inggris untuk berbagai tujuan seperti bertanya, menjelaskan, mengungkapkan pendapat, menolak, meminta klarifikasi, hingga menyelesaikan masalah. OECD (2019) menekankan bahwa komunikasi adalah salah satu keterampilan abad ke-21 yang penting untuk dunia kerja global. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa perlu dirancang untuk menyiapkan peserta

didik menghadapi situasi komunikasi nyata, bukan sekadar menguasai struktur gramatikal.

Faktor sikap, motivasi, dan kepercayaan diri juga memengaruhi efektivitas komunikasi. Brown (2007) menyatakan bahwa komunikasi tidak akan optimal apabila siswa cemas atau takut membuat kesalahan. Di sinilah peran guru menjadi penting. Studi Hidayat et al. (2023) di Indonesia menemukan bahwa kreativitas guru dalam menciptakan suasana kelas yang aman, komunikatif, dan interaktif memiliki dampak besar terhadap keberanian siswa berbicara dalam bahasa Inggris. Guru yang menggunakan pendekatan komunikatif dan kreativitas pedagogis dapat menurunkan tingkat kecemasan dan meningkatkan partisipasi siswa.

Komunikasi efektif juga mencakup keterampilan mendengarkan. Menurut Rost (2011), listening adalah fondasi komunikasi karena pemahaman makna bergantung pada kemampuan memproses input bahasa secara akurat. Siswa yang memiliki keterampilan listening yang baik akan mampu merespon dengan tepat dan terlibat dalam percakapan secara aktif. Dengan demikian, komunikasi efektif dalam ELT merupakan gabungan kemampuan linguistik, sosial, kognitif, dan afektif. Pembelajaran Bahasa Inggris harus menyediakan pengalaman autentik yang membangun semua aspek tersebut. Guru perlu mengintegrasikan aktivitas kreatif, penggunaan media, kerja kelompok, dan pemecahan masalah agar siswa memiliki kesempatan menggunakan bahasa secara bermakna. Komunikasi efektif bukan hanya tujuan pembelajaran, tetapi juga sarana utama untuk pemerolehan bahasa.

## **B. Strategi Pembelajaran Speaking dan Listening**

Speaking dan listening merupakan dua keterampilan utama dalam komunikasi, dan keduanya harus diajarkan secara terpadu agar siswa dapat berinteraksi secara efektif dalam bahasa Inggris. Harmer (2015) menegaskan bahwa speaking bukan sekadar kemampuan mengucapkan kata, tetapi mencakup kemampuan memilih ungkapan yang tepat, merespon secara spontan, serta

menyesuaikan register dengan situasi. Sementara itu, listening merupakan proses aktif untuk memahami pesan verbal melalui pemrosesan suara, intonasi, konteks situasional, dan pengetahuan latar belakang.

Strategi pembelajaran speaking yang efektif mencakup \*communicative language teaching\* (CLT), \*task-based language teaching\* (TBLT), \*role play\*, \*discussion tasks\*, dan \*problem-solving activities\*. Richards (2013) menyatakan bahwa strategi tersebut mendorong siswa menggunakan bahasa secara spontan, bukan mengulang pola teks hafalan. Kegiatan seperti debat sederhana, presentasi mini, atau \*information-gap activities\* memungkinkan siswa berlatih berbicara secara alami dengan tujuan yang jelas. Dalam konteks Indonesia, Hidayat et al. (2023) menemukan bahwa guru yang kreatif cenderung menggabungkan permainan bahasa, story-based speaking, serta proyek lisan seperti interview dan vlog untuk meningkatkan kemampuan berbicara. Kreativitas ini secara signifikan meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri siswa. Avila (2015) juga memperlihatkan bahwa aktivitas kreatif meningkatkan penggunaan kosakata dan keberanian siswa dalam ekspresi lisan.

**Tabel 1. Strategi Pembelajaran Speaking dan Listening dalam ELT**

<b>Komponen</b>	<b>Strategi</b>	<b>Deskripsi Pembelajaran</b>	<b>Contoh Aktivitas</b>
<b>Speaking</b>	<b>Communicative Language Teaching (CLT)</b>	Mengutamakan penggunaan bahasa secara komunikatif dan bermakna.	<i>Information gap, pair conversation, real-life dialogue practice.</i>
<b>Speaking</b>	<b>Task-Based Language Teaching (TBLT)</b>	Siswa menyelesaikan tugas nyata menggunakan bahasa Inggris.	<i>Planning a trip, solving a problem, group presentations.</i>
<b>Speaking</b>	<b>Role Play</b>	Siswa memainkan peran tertentu dalam situasi komunikasi.	<i>At the restaurant, at the airport, doctor-patient conversation.</i>

<b>Speaking</b>	<b>Debate and Discussion</b>	Melatih argumentasi, critical thinking, dan fluency.	<i>Mini debate, fishbowl discussion, agree-disagree statements.</i>
<b>Speaking</b>	<b>Storytelling</b>	Siswa menceritakan pengalaman atau cerita dengan struktur naratif.	<i>Picture-based storytelling, tell your weekend, story circle.</i>

Untuk listening, strategi pembelajaran dapat mencakup \*bottom-up processing\* (mengenali suara, stress, dan intonasi) serta \*top-down processing\* (menggunakan konteks, prediksi, dan skemata). Brown (2007) menekankan pentingnya memberikan latihan listening yang variatif seperti dialog, podcast, video pendek, news reports, dan real-life recordings. Mede (2012) juga menegaskan pentingnya integrasi kegiatan creative listening—misalnya mendengar cerita dan menebak akhir cerita, atau mendengarkan instruksi untuk membuat peta (map listening). Teknologi menghadirkan peluang besar bagi pembelajaran kedua keterampilan ini. Digital storytelling, video speaking journals, aplikasi listening interaktif, serta platform percakapan internasional seperti Tandem dan Speakly dapat mengembangkan keterampilan komunikatif secara mandiri. OECD (2019) menyebut bahwa penggunaan teknologi memperkaya pengalaman belajar karena memberikan input autentik dan kesempatan latihan yang berkelanjutan. Dengan menerapkan strategi-strategi tersebut, speaking dan listening tidak hanya menjadi aktivitas mekanis, tetapi proses komunikasi yang hidup, bermakna, dan relevan bagi kehidupan siswa.

### **C. Penggunaan Authentic Materials untuk Latihan Komunikasi**

Authentic materials adalah materi yang dibuat untuk tujuan komunikasi nyata, bukan untuk keperluan pengajaran. Dalam ELT, materi tersebut meliputi video, film, podcast, artikel berita, iklan, menu restoran, brosur, wawancara, vlog, hingga percakapan asli dari media sosial. Richards (2013) menekankan bahwa authentic materials sangat penting karena memberikan siswa

paparan terhadap penggunaan bahasa yang natural, kontekstual, dan bervariasi.

**Tabel 2. Contoh Penggunaan Authentic Materials untuk Latihan Komunikasi dalam ELT**

<b>Jenis Authentic Material</b>	<b>Contoh Media</b>	<b>Contoh Aktivitas Komunikasi</b>	<b>Keterampilan yang Dikembangkan</b>
<b>Video Autentik</b>	Cuplikan film, vlog, wawancara YouTube, berita BBC	Menonton wawancara lalu membuat <i>summary</i> , diskusi tokoh, role play berdasarkan adegan	Listening, speaking, pronunciation, pragmatics
<b>Audio/Podcast</b>	Spotify ESL podcasts, BBC Radio, percakapan asli	Siswa menebak konteks percakapan, membuat dialog lanjutan, <i>info gap listening</i>	Listening for gist/detail, speaking
<b>Printed Materials</b>	Menu restoran asli, flyer, brosur, tiket pesawat	Role play memesan makanan, merencanakan liburan, membaca brosur lalu mempresentasikannya	Reading, speaking, vocabulary
<b>Social Media Content</b>	Instagram captions, TikTok English creators, Twitter threads	Membuat caption baru, menganalisis gaya bahasa, diskusi respon komentar	Digital literacy, writing, speaking

Menonton video wawancara asli, misalnya, membantu siswa memahami variasi aksen, intonasi, dan ekspresi pragmatik. Menurut Gilmore (2007), materi autentik juga meningkatkan motivasi karena siswa merasa mereka sedang belajar bahasa yang benar-benar digunakan oleh penutur asli. Penggunaan podcast dan film dapat meningkatkan kemampuan listening secara signifikan karena siswa dipaparkan pada kecepatan bicara natural. Dalam speaking, authentic materials dapat digunakan sebagai

stimulus komunikasi. Misalnya, siswa berdiskusi tentang isu dari artikel berita, membuat dialog berdasarkan video, atau melakukan role play berdasarkan situasi nyata seperti pemesanan hotel, telepon bisnis, atau pelayanan pelanggan. Avila (2015) menegaskan bahwa materi autentik menjadi pemicu kreativitas karena siswa perlu memproses informasi real dan merespons secara personal. Dalam konteks Indonesia, keterbatasan paparan bahasa *English-as-a-foreign-language* (EFL) membuat authentic materials menjadi jembatan penting antara kelas dan dunia nyata. Hidayat dkk (2023) mencatat bahwa guru yang kreatif sering memanfaatkan YouTube, TikTok edukatif, dokumenter, atau artikel digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa. Maley dan Peachey (2015) menambahkan bahwa authentic materials dapat mengembangkan keterampilan interpretasi kritis serta meningkatkan kesadaran budaya siswa. Dengan demikian, authentic materials bukan sekadar alat bantu, tetapi komponen penting dalam pembelajaran komunikasi karena menghadirkan bahasa yang hidup dan membantu siswa mempraktikkan keterampilan komunikatif dalam konteks realistik.

#### **D. Interaksi Lintas Budaya dan Kesantunan Berbahasa**

Komunikasi efektif tidak hanya bergantung pada penguasaan bahasa, tetapi juga pemahaman lintas budaya (*intercultural competence*). Byram (1997) menyatakan bahwa pembelajar bahasa yang berhasil adalah mereka yang mampu berkomunikasi dengan mempertimbangkan nilai, norma, dan harapan budaya lawan bicara (Hidayati, 2022). Dalam ELT, kesantunan berbahasa (*pragmatic politeness*) menjadi bagian penting dari kompetensi komunikatif.

**Tabel 3. Contoh Interaksi Lintas Budaya dan Kesantunan Berbahasa**

<b>Contoh Aktivitas</b>	<b>Deskripsi Kegiatan</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>	<b>Contoh Output Siswa</b>
<b>1. Cross-Cultural Role Play:</b>	Siswa memainkan peran dari dua	- Melatih kesantunan	<i>"Would you mind helping"</i>

<p><b>Making Requests Politely</b></p>	<p>budaya berbeda (misalnya Indonesia vs. Western culture) untuk mensimulasikan situasi meminta bantuan, meminjam barang, atau meminta izin. Guru memberikan daftar ungkapan sopan dan konteks budaya yang memengaruhi gaya berbicara.</p>	<p>berbahasa (<i>politeness strategies</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Meningkatkan kesadaran lintas budaya dalam komunikasi sehari-hari</li> <li>- Mengembangkan penggunaan <i>modal verbs</i> dan <i>indirect requests</i></li> </ul>	<p><i>me?</i>”(Western polite style)</p> <p>“<i>Excuse me... could I please borrow your book for a moment?</i>”</p> <p>“<i>Maaf, boleh saya pinjam sebentar?</i>” → <i>versi English: “Sorry, may I borrow it for a moment?”</i></p>
<p><b>2. Video Culture Comparison: Greeting &amp; Leave-taking Expressions</b></p>	<p>Guru menayangkan dua video: orang Indonesia dan penutur asli Inggris saat memberi salam atau berpamitan. Siswa menganalisis perbedaan ekspresi, gestur, jarak fisik, dan nada bicara. Lalu siswa membuat dialog mereka sendiri.</p>		

Setiap budaya memiliki standar kesopanan dan cara mengungkapkan maksud tertentu. Misalnya, cara menolak ajakan, meminta maaf, atau menyampaikan kritik dalam budaya Barat dapat sangat berbeda dengan budaya Asia, termasuk Indonesia. Brown dan Levinson (1987) menjelaskan teori kesantunan *face-saving*, di mana komunikator harus menjaga kehormatan diri sendiri dan lawan bicara untuk menghindari konflik sosial. Dalam konteks ELT, guru perlu mengajarkan ekspresi bahasa Inggris yang sesuai dengan norma kesantunan. Misalnya, penggunaan mitigators (*maybe, perhaps*), *indirect speech* (*I was wondering if...*), serta intonasi lembut untuk permintaan. Richards (2013) menekankan bahwa tanpa pemahaman budaya, siswa mungkin salah tafsir atau dianggap tidak sopan meskipun struktur bahasa mereka benar.

Kegiatan seperti *culture comparison*, *intercultural role play*, atau analisis video percakapan dapat membantu siswa memahami variasi komunikasi antarbudaya. Xerri dan Vassallo (2016) menekankan pentingnya kreativitas dalam mengembangkan kegiatan tersebut, misalnya melalui simulasi situasi internasional atau studi kasus perbedaan budaya. Studi terbaru juga menunjukkan pentingnya *global citizenship education* dalam pembelajaran bahasa. Interaksi lintas budaya merupakan keterampilan global yang harus diintegrasikan dalam kurikulum. Hidayat dkk (2023) menemukan bahwa guru Indonesia yang kreatif sering memasukkan unsur budaya internasional melalui film, artikel, dan proyek kolaboratif untuk mengembangkan sensitivitas budaya siswa. Dengan demikian, interaksi lintas budaya dan kesantunan berbahasa merupakan bagian integral dari komunikasi efektif yang harus diajarkan secara eksplisit dalam ELT.

### E. Penilaian Kompetensi Komunikasi Peserta Didik

Penilaian komunikasi dalam ELT harus bersifat autentik, komprehensif, dan berbasis performa. Menilai kompetensi komunikasi tidak dapat dilakukan hanya dengan tes pilihan ganda; tetapi melalui observasi, presentasi, dialog, proyek lisan, simulasi, dan portofolio. Celce-Murcia (2007) menyatakan bahwa penilaian komunikasi harus mengukur kompetensi linguistik, pragmatik, strategi, dan wacana.

**Tabel 4. Contoh Penilaian Kompetensi Komunikasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Jenis Penilaian	Deskripsi	Aspek yang Dinilai (Rubrik)	Contoh Aktivitas
<b>Performance-Based Assessment</b>	Penilaian dilakukan melalui penampilan siswa dalam tugas komunikasi nyata seperti role play, drama, atau presentasi lisan. Fokus pada	<b>Fluency</b> (kelancaran berbicara) <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Pronunciation</b> (pengucapan)</li> <li>• <b>Vocabulary Use</b> (kosakata relevan)</li> <li>• <b>Coherence &amp; Organization</b></li> </ul>	<i>Role play di restoran, Mini oral presentation, Storytelling, performance, Poster oral presentation.</i>

	kemampuan menyampaikan pesan secara runtut dan jelas.	(alur/logika) <b>Expression Confidence</b>	• &	
<b>Interactive Communication Assessment</b>	Penilaian dilakukan melalui interaksi nyata dua arah, untuk melihat kemampuan siswa merespons, bertanya, meminta klarifikasi, dan menjaga percakapan.	<b>Interaction Management</b> (kemampuan mengelola percakapan) <b>Turn-Taking</b> (ganti giliran bicara) <b>Listening Comprehension</b> (pemahaman input) <b>Pragmatic Appropriateness</b> (kesantunan) <b>Response Relevance</b> (ketepatan respons)	• • • • •	<i>Interview berpasangan, Peer conversation, Information-gap tasks, Simulasi imigrasi bandara.</i>

Salah satu pendekatan yang paling relevan adalah *performance-based assessment*, di mana siswa menunjukkan kemampuan komunikasi melalui tugas nyata seperti role play, wawancara, presentasi, dan diskusi kelompok (Hidayati, 2025). Brown (2007) menegaskan bahwa penilaian kinerja memungkinkan guru melihat kemampuan siswa dalam konteks yang mencerminkan situasi dunia nyata. Munro (2017) menekankan bahwa kreativitas harus menjadi bagian dari penilaian komunikasi, karena komunikasi yang efektif tidak hanya akurat secara linguistik, tetapi juga relevan, fleksibel, dan ekspresif. Guru dapat menggunakan rubrik yang mencakup aspek *fluency, clarity, coherence, pronunciation, vocabulary use, pragmatics, interaction management*, dan kreativitas. Hidayat dkk (2023) menunjukkan bahwa guru Indonesia sering kesulitan menilai komunikasi karena keterbatasan waktu dan format penilaian. Oleh sebab itu, mereka merekomendasikan portofolio digital sebagai solusi efektif. Melalui portofolio, siswa dapat mengumpulkan rekaman speaking, refleksi, proyek video, dan catatan perkembangan. Penilaian komunikasi juga dapat melibatkan *peer-assessment* dan *self-assessment*. Hal ini tidak hanya membantu siswa memahami standar komunikasi, tetapi juga mendorong refleksi metakognitif (Mede, 2012). Penilaian

kolaboratif seperti ini meningkatkan kesadaran diri dan meningkatkan tanggung jawab belajar.

Dengan demikian, penilaian kompetensi komunikasi harus dirancang secara autentik dan berorientasi pada performa agar benar-benar mencerminkan kemampuan siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks nyata.

## BAB 7

# Kolaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

---

### A. Konsep dan Manfaat Kolaborasi

#### 1. Definisi Kolaborasi dan Landasan Teoretis

Kolaborasi adalah proses bekerja sama antar individu/kelompok untuk mencapai tujuan bersama. Berbeda dengan sekadar bekerja sama, berkolaborasi menekankan pada keterlibatan aktif, negosiasi makna, dan tanggung jawab bersama. Ini berarti dalam proses kolaborasi peserta secara aktif membangun pengetahuan bersama (Dillenbourg, 1999). Berdasarkan pada pengertian di atas, kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris membutuhkan peran aktif dan kerja sama dari pembelajar, guru dan pihak lain yang terkait.

Secara teori, *Sociocultural Theory* (Vygotsky) dapat digunakan untuk menjelaskan proses interaksi sosial yang memfasilitasi perkembangan bahasa melalui *Zone of Proximal Development (ZPD)*. ZPD merujuk pada jarak antara kemampuan aktual siswa ketika bekerja secara mandiri dengan potensi perkembangan mereka ketika dibantu oleh orang lain yang lebih kompeten, seperti guru atau teman sebaya. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kolaborasi memungkinkan siswa untuk memperoleh dukungan, arahan, maupun umpan balik yang membantu mereka menggunakan bahasa di luar kemampuan mandiri mereka.

Dengan berkolaborasi, maka siswa tidak hanya meniru, tetapi juga menegosiasikan makna, mempraktikkan kosakata baru, serta membangun struktur bahasa yang lebih kompleks yang secara

tidak langsung akan mempercepat transisi dari kemampuan potensial menjadi kemampuan aktual dalam penguasaan bahasa.

## **2. Bentuk Kolaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Adapun bentuk kolaborasi antar siswa bisa berupa *peer collaboration* seperti diskusi kelompok, proyek bersama, dan *peer feedback*. Pembelajaran berbasis *Project-Based Learning* (PBL) adalah salah satu contohnya. Selain itu kolaborasi pembelajaran dalam bahasa Inggris bisa berbentuk *Task-Based Language Teaching* (TBLT), *Collaborative Writing* (Google Docs, Padlet, dsb.), *Peer Teaching / Peer Review* dan *Problem-Solving Activities* dalam kelompok. Semua bentuk kegiatan pembelajaran di atas mensyaratkan adalah partisipasi aktif dari pembelajar dan partisipasi aktif dari pengajar dalam mempersiapkan kegiatan belajar yang mendukung. Selain itu, kolaborasi lebih luas dengan pengajar bidang lain seperti kolaborasi lintas disiplin: integrasi bahasa dengan bidang lain (STEAM, literasi digital) juga bisa menjadi pilihan jenis kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.

## **3. Manfaat Kolaborasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Manfaat kolaborasi dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya adalah dalam pengembangan kompetensi Bahasa: meningkatkan keterampilan komunikasi (*speaking, listening*), membantu siswa bernegosiasi makna, memperkaya kosakata, dan memperbaiki struktur bahasa. Dengan belajar bahasa Inggris secara kolaboratif, pembelajar akan memiliki lebih banyak kesempatan untuk menggunakan bahasa secara otentik dalam konteks yang bermakna, bukan sekadar menghafal pola atau mengulang jawaban. Aktivitas seperti diskusi kelompok, *role play*, atau *collaborative writing* mendorong siswa untuk saling bertanya, menjawab, memberi klarifikasi, dan menyampaikan pendapat dengan cara yang beragam. Selain itu, proses negosiasi makna akan terjadi ketika perbedaan pemahaman atau kesalahan berbahasa. Hal ini akan menjadi momen belajar yang penting. Pembelajar akan terdorong untuk mencari cara lain dalam menyampaikan pesan dan akan mampu menyerap kosakata baru, sekaligus memperbaiki penggunaan tata bahasa melalui umpan balik eksplisit maupun implisit dan akan memberi pengaruh pada akurasi dan kefasihan dalam penggunaan bahasa Inggris.

Selain itu manfaat lain terkait pembelajaran bahasa meliputi pada peningkatan motivasi belajar, kemandirian dan otonomi pembelajar. Ini terjadi karena pembelajar merasa lebih tertarik dan aktif dalam belajar. Keterlibatan pembelajar juga meningkat. Secara khusus, dengan berkolaborasi pengenalan dan penerapan keterampilan Abad 21 seperti *critical thinking, creativity, collaboration, communication (4C's)* juga lebih memungkinkan terwujud. Dengan adanya penggunaan ICT atau integrasi teknologi, secara tidak langsung pembelajar juga akan mendapatkan manfaat dengan meningkatnya kecakapan literasi digital mereka khususnya dalam penggunaan media pembelajaran online seperti platform kolaboratif daring (Google Classroom, Padlet, Kahoot, Edmodo). Yang tidak kalah penting adalah dampak pada Guru yaitu terciptanya inovasi metode pengajaran dan mengurangi isolasi profesional melalui kolaborasi antara guru.

## **B. Cooperative Learning dan Collaborative Learning**

### **1. Persamaan dan perbedaan collaborative and collaborative learning**

*Collaborative learning* adalah pendekatan yang menekankan pada proses bersama dalam membangun pengetahuan melalui interaksi terbuka, negosiasi makna, dan tanggung jawab kolektif tanpa pembagian peran yang kaku. Dillenbourg (1999) menjelaskan bahwa *collaborative learning* terjadi ketika dua atau lebih orang belajar atau berusaha belajar sesuatu bersama. Fokusnya adalah proses komunikasi yang dinamis, di mana pengetahuan dikonstruksi secara ko-kreatif oleh peserta.

Berbeda dari *cooperative learning* yang cenderung lebih terstruktur, *collaborative learning* memberi kebebasan lebih besar kepada siswa untuk mengatur cara kerja kelompok. Peran dalam kelompok seringkali fleksibel, dan tanggung jawab untuk keberhasilan aktivitas didistribusikan secara merata. Oxford (1997) menegaskan bahwa *collaborative learning* lebih

menekankan partisipasi aktif dan setara di antara siswa, di mana negosiasi makna menjadi inti proses belajar.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris, *collaborative learning* dapat diterapkan melalui kegiatan *collaborative writing*. Misalnya, siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk menulis sebuah esai menggunakan platform daring seperti Google Docs. Mereka berdiskusi mengenai ide, menyusun kerangka, menulis, dan memberikan umpan balik terhadap tulisan bersama. Proses ini menuntut negosiasi makna, pemilihan kosakata yang tepat, serta perbaikan tata bahasa. Selain itu, kolaborasi juga memperkaya perspektif siswa karena mereka saling belajar dari kontribusi anggota lain.

Baik cooperative learning maupun collaborative learning sama-sama menekankan pentingnya kerja sama di dalam kelas. Keduanya memiliki tujuan untuk melibatkan siswa dalam interaksi yang bermakna dan penggunaan bahasa Inggris secara otentik, tetapi berbeda dalam hal struktur, peran siswa, dan fokus. Memahami perbedaan ini dapat membantu guru memilih pendekatan yang paling sesuai dengan tujuan pembelajaran tertentu.

Cooperative learning biasanya lebih terstruktur, dengan guru memberikan instruksi yang jelas serta menetapkan peran spesifik bagi setiap siswa. Misalnya, dalam kegiatan membaca pemahaman, seorang siswa dapat berperan sebagai pencatat, siswa lain sebagai peringkas, dan yang lain sebagai penyaji. Penekanannya terletak pada memastikan setiap individu berkontribusi terhadap keberhasilan kelompok, dan hasil akhir sangat bergantung pada penyelesaian tanggung jawab yang telah ditentukan. Pendekatan ini sangat efektif untuk tugas-tugas yang memerlukan pembagian materi atau pemecahan informasi menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.

Sebaliknya, collaborative learning menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dan memungkinkan siswa untuk menentukan sendiri bagaimana mereka akan mengatur pekerjaan kelompok. Alih-alih memiliki peran tetap, anggota kelompok menegosiasikan tanggung jawab dan menyesuaikannya seiring berjalannya

kegiatan. Sebagai contoh, dalam debat atau tugas pemecahan masalah, siswa dapat bergiliran memimpin diskusi, mengajukan pertanyaan, atau membangun argumen bersama. Fokusnya bukan hanya pada kontribusi individu, melainkan pada konstruksi pengetahuan secara bersama dan pengambilan keputusan kolektif. Pendekatan ini sangat efektif untuk kegiatan yang menuntut diskusi intensif dan negosiasi makna.

<b>Aspek</b>	<b>Cooperative Learning</b>	<b>Collaborative Learning</b>
<b>Struktur</b>	Lebih terstruktur; guru memberi peran jelas dan instruksi ketat	Lebih fleksibel; siswa menentukan cara kerja sendiri
<b>Peran Siswa</b>	Peran spesifik (misalnya pencatat, penyaji)	Peran cair; dapat berubah sesuai kebutuhan kelompok
<b>Fokus Proses</b>	Pencapaian tujuan melalui kontribusi individu	Negosiasi makna dan konstruksi pengetahuan bersama
<b>Penggunaan Bahasa</b>	Keduanya mendorong penggunaan bahasa Inggris secara otentik	Keduanya mendorong penggunaan bahasa Inggris secara otentik
<b>Paling Cocok Untuk</b>	Tugas yang membutuhkan pembagian materi	Kegiatan yang menuntut diskusi dan pengambilan keputusan bersama

## 2. Implikasi bagi Pembelajaran Bahasa Inggris

Penggunaan *cooperative learning* dan *collaborative learning* dalam kelas bahasa Inggris memiliki sejumlah manfaat. Pertama, kedua pendekatan ini mendorong siswa untuk menggunakan bahasa target dalam konteks komunikatif. Hal ini sejalan dengan prinsip *Communicative Language Teaching (CLT)*, yang menekankan penggunaan bahasa dalam situasi bermakna. Kedua, kolaborasi memungkinkan siswa belajar dari rekan sebaya, baik melalui pengayaan kosakata, perbaikan tata bahasa, maupun strategi komunikasi. Ketiga, kegiatan kolaboratif membekali siswa dengan keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi (4Cs).

Selain itu, dalam konteks globalisasi, siswa perlu dibekali kemampuan bekerja sama dengan orang lain dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, integrasi *cooperative* dan *collaborative learning* tidak hanya relevan untuk tujuan akademis, tetapi juga untuk kesiapan menghadapi dunia kerja yang multikultural.

---

Dapat disimpulkan bahwa baik *cooperative learning* maupun *collaborative learning* merupakan strategi penting dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Cooperative learning* menekankan struktur, peran, dan tanggung jawab individu dalam kelompok, sedangkan *collaborative learning* menekankan negosiasi makna dan konstruksi pengetahuan bersama secara lebih fleksibel. Keduanya saling melengkapi dan dapat dipadukan sesuai tujuan pembelajaran. Dengan mengintegrasikan kedua pendekatan ini, guru bahasa Inggris dapat menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, bermakna, dan memberdayakan siswa dalam mengembangkan keterampilan komunikatif.

### **C. Jenis- Jenis Strategi pada *Cooperative* dan *Collaborative Learning***

Perbedaan mendasar antara *cooperative learning* dan *collaborative learning* terletak pada penekanannya: *cooperative learning* berfokus pada kerja kelompok kecil yang terstruktur dengan tujuan bersama, sedangkan *collaborative learning* lebih menekankan kemandirian serta dialog antaranggota. Kedua pendekatan ini termasuk dalam strategi pembelajaran kelompok yang dapat diterapkan melalui berbagai teknik spesifik, seperti Think-Pair-Share, teknik Jigsaw, Round Robin, Structured Controversy, dan Peer Teaching.

Berikut adalah ringkasan beberapa teknik *cooperative learning*:

- Think-Pair-Share: Siswa terlebih dahulu memikirkan jawaban secara individu, kemudian mendiskusikannya dengan pasangan sebelum membagikannya kepada kelas.
- Jigsaw: Siswa menjadi “ahli” pada bagian tertentu dari suatu topik, lalu mengajarkannya kembali kepada kelompok asal mereka.

- **Numbered Heads Together:** Anggota kelompok diberi nomor, kemudian guru memanggil nomor tertentu untuk menjawab mewakili kelompok.
- **Round Robin:** Anggota kelompok secara bergiliran menyumbangkan ide atau menulis kalimat secara berurutan.
- **Cooperative Graffiti:** Kelompok bekerja sama menuliskan ide atau solusi pada selembar kertas bersama.
- **Cooperative Base Groups:** Kelompok kecil yang bekerja sama dalam jangka panjang, misalnya selama satu semester.

Sedangkan teknik-teknik berikut termasuk pada contoh *collaborative learning* yang menekankan dialog, pembangunan konsensus, serta pembagian wewenang di antara anggota kelompok:

- **Fishbowl Debate:** Sebuah kelompok kecil berdebat mengenai suatu topik, sementara kelompok lain mengamati dan belajar dari diskusi tersebut.
- **Structured Controversy:** Kelompok beranggotakan empat orang dibagi menjadi dua pasangan, masing-masing mendukung sisi yang berbeda dari sebuah isu kontroversial.
- **Group Story Writing/Class Book Projects:** Siswa bekerja sama menulis cerita atau membuat buku bersama, yang mendorong kreativitas dan kerja tim.
- **Peer Editing:** Siswa saling memberikan umpan balik konstruktif terhadap karya teman sekelasnya.

Beberapa prinsip umum perlu diperhatikan agar strategi *cooperative* maupun *collaborative learning* berhasil diterapkan. Pertama, guru perlu menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas sehingga arah aktivitas kelompok terfokus pada capaian yang diharapkan. Kedua, penting untuk memberikan pembagian peran yang terstruktur, misalnya fasilitator atau pencatat, agar setiap anggota bertanggung jawab dan terlibat aktif. Ketiga, komposisi kelompok sebaiknya beragam, mencakup perbedaan kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar sehingga interaksi antar teman sebaya lebih kaya dan bermakna. Keempat, perlu ditetapkan

aturan dasar yang jelas terkait perilaku, keterampilan mendengarkan, dan cara berkolaborasi agar suasana kerja kelompok kondusif.

Kesimpulannya, penggunaan strategi cooperative maupun collaborative learning memerlukan perencanaan matang, mulai dari penetapan tujuan, pembagian peran, pembentukan kelompok yang seimbang, hingga aturan kerja yang jelas. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, proses belajar bersama dapat berjalan lebih efektif, adil, dan mendukung tercapainya hasil belajar yang optimal.

#### **D. Membangun keterampilan Abad 21 (*Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication (4c's)*) Melalui Cooperative dan Collaborative Learning**

Penerapan strategi cooperative dan collaborative learning memiliki peran penting dalam membantu siswa mengembangkan keterampilan abad ke-21, yang sering dirujuk sebagai 4C's: *Critical Thinking, Creativity, Collaboration, dan Communication*. Melalui cooperative learning, siswa dilatih untuk berpikir kritis saat memecahkan masalah dalam kelompok kecil yang terstruktur, serta mengembangkan keterampilan komunikasi melalui pembagian peran dan diskusi yang terarah. Sementara itu, collaborative learning mendorong kreativitas dan kolaborasi melalui dialog terbuka, penyusunan ide bersama, dan pengambilan keputusan secara konsensus. Dengan demikian, kedua pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman akademik, tetapi juga membekali siswa dengan kompetensi esensial yang relevan dengan tuntutan dunia modern.

Strategi cooperative dan collaborative learning secara umum bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan siswa, membangun keterampilan berpikir tingkat tinggi, serta menumbuhkan interaksi sosial yang bermakna. Jika dikaitkan dengan keterampilan abad ke-21, strategi-strategi tersebut dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- **Critical Thinking:** Teknik seperti *Structured Controversy* dan *Think-Pair-Share* mendorong siswa untuk menganalisis isu,

mempertimbangkan sudut pandang berbeda, dan menyusun argumen logis.

- Creativity: Aktivitas seperti *Group Story Writing* atau *Cooperative Graffiti* menuntut siswa menghasilkan ide-ide baru, bereksperimen dengan gagasan, serta mengembangkan solusi kreatif dalam konteks kolaboratif. Misalnya, dalam *Group Story Writing*, siswa berimajinasi bersama menyusun alur cerita, mengkombinasikan berbagai ide unik menjadi satu karya kolektif.
- Collaboration: Strategi *Jigsaw* dan *Cooperative Base Groups* melatih kemampuan bekerja sama secara berkelanjutan, menghargai kontribusi anggota lain, dan membangun tanggung jawab bersama.
- Communication: Metode seperti *Round Robin*, *Fishbowl Debate*, dan *Peer Editing* menekankan keterampilan menyampaikan gagasan dengan jelas, mendengarkan aktif, serta memberikan umpan balik konstruktif.

---

Keterampilan Abad 21 (4C's)	Strategi yang Relevan	Penjelasan Singkat
Critical Thinking	Think-Pair-Share, Structured Controversy	Siswa menganalisis masalah, mempertimbangkan sudut pandang berbeda, menyusun argumen logis.
Creativity	Group Story Writing, Cooperative Graffiti	Siswa menghasilkan ide baru, mengkombinasikan gagasan unik, menciptakan solusi kreatif bersama.

---

Collaboration	Jigsaw, Cooperative Base Groups	Siswa belajar bekerja sama, menghargai kontribusi anggota lain, membangun tanggung jawab bersama.
Communication	Round Robin, Fishbowl Debate, Peer Editing	Siswa melatih menyampaikan gagasan jelas, mendengarkan aktif, dan memberi umpan balik konstruktif.

---

Dengan demikian, cooperative dan collaborative learning tidak hanya meningkatkan pencapaian akademik, tetapi juga menjadi wadah efektif untuk membangun kompetensi 4C's yang sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

### **E. Sistem Penilaian Kinerja pada Cooperative dan Collaborative Learning**

Memahami berbagai jenis strategi pembelajaran, baik cooperative maupun collaborative learning, beserta sistem penilaian kinerjanya sangat penting untuk memaksimalkan hasil pembelajaran. Dengan mengetahui karakteristik setiap teknik dan bagaimana menilai partisipasi serta kontribusi siswa, guru dapat merancang aktivitas yang tepat sasaran, mendorong keterlibatan aktif, serta mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Sistem penilaian yang jelas tidak hanya memastikan setiap siswa bertanggung jawab atas perannya, tetapi juga memberikan umpan balik yang konstruktif untuk perbaikan berkelanjutan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, adil, dan bermakna.

---

Jenis Strategi	Contoh Teknik	Usulan Sistem Penilaian Kinerja
Cooperative Learning	Think-Pair-Share	Observasi partisipasi individu, catatan refleksi jawaban, dan kontribusi dalam diskusi pasangan.
	Jigsaw	Penilaian pemahaman materi yang diajarkan, keterampilan mengajarkan kembali, serta kerja sama kelompok.
	Numbered Heads Together	Respons individu terhadap pertanyaan kelompok, akurasi jawaban, dan keterlibatan saat giliran dipanggil.
	Round Robin	Penilaian kontribusi ide atau kalimat secara bergiliran, kemampuan menyampaikan ide secara jelas, dan partisipasi aktif.
	Cooperative Graffiti	Kreativitas ide tertulis, kerja sama kelompok, dan kualitas solusi yang dihasilkan.
	Cooperative Base Groups	Penilaian konsistensi partisipasi, tanggung jawab jangka panjang, dan kontribusi terhadap pencapaian tujuan kelompok.
Collaborative Learning	Fishbowl Debate	Kualitas argumen, kemampuan mendengarkan, keterlibatan dalam diskusi, dan refleksi setelah observasi.
	Structured Controversy	Kekuatan argumen, kemampuan menganalisis isu, kolaborasi antar pasangan, dan kemampuan mencapai konsensus.

---

---

Group Story Writing/ Classbook Projects Peer Editing	Kreativitas, kerjasama dalam menyusun cerita, kualitas tulisan, dan kontribusi setiap anggota kelompok. umpan balik yang membangun, ketepatan saran perbaikan, kemampuan menilai karya teman, dan partisipasi aktif.
---	---

---

Dalam praktik pembelajaran, penerapan strategi yang tepat saja tidak cukup untuk menjamin hasil belajar yang optimal; kesesuaian antara strategi yang digunakan dan sistem penilaian juga memegang peranan penting. Tanpa penilaian yang selaras, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui aktivitas kelompok atau kolaboratif dapat menjadi kurang efektif. Berikut ini akan diilustrasikan sebuah contoh kasus yang menunjukkan bagaimana ketidaksesuaian antara strategi pembelajaran dan sistem penilaian dapat mempengaruhi partisipasi dan motivasi siswa, sekaligus menghambat tercapainya keterampilan abad ke-21 yang diharapkan. Berikut contoh kasus dan penjelasannya:

#### Contoh Kasus:

Di sebuah kelas bahasa Inggris, guru menerapkan strategi Group Story Writing (*collaborative learning*) dimana siswa bekerja sama menulis cerita kreatif. Namun, sistem penilaian yang digunakan adalah tes individu tertulis yang hanya menilai grammar dan kosakata masing-masing siswa, tanpa mempertimbangkan kontribusi mereka dalam kolaborasi atau kreativitas cerita secara keseluruhan.

#### Penjelasan:

Ketidaksesuaian ini terjadi karena tujuan strategi pembelajaran dan sistem penilaian tidak selaras. *Collaborative learning* seperti Group Story Writing menekankan dialog, kolaborasi, dan kreativitas kelompok. Jika penilaian hanya fokus pada aspek individu yang terpisah (misalnya grammar atau kosakata), maka kontribusi dalam kolaborasi dan proses kreatif tidak dihargai. Akibatnya, siswa mungkin menjadi kurang termotivasi untuk bekerja sama atau berkontribusi secara maksimal dalam

kelompok, karena usaha mereka dalam kolaborasi tidak tercermin dalam nilai.

## **BAB 8**

# **Integrasi Teknologi dalam Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris Abad 21**

---

### **A.Peran Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa: Tinjauan Akademik**

Dalam era digital abad ke-21, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi pilar utama inovasi pendidikan. Khususnya pada pembelajaran bahasa, integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan efektivitas instruksional tetapi juga memperluas akses dan fleksibilitas belajar. Makalah ini menganalisis peran teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa, dengan meninjau jenis-jenis teknologi, teknologi khusus bahasa, dukungan berdasarkan penelitian terdahulu, serta potensi dan tantangan yang perlu dipertimbangkan. Akhirnya, dibahas tren masa depan yang mungkin mengubah wajah pembelajaran bahasa.

#### 1. Jenis Teknologi dalam Pendidikan Umum

Teknologi pendidikan (*educational technology*) mencakup spektrum luas alat, metode, dan sistem yang digunakan untuk meningkatkan proses belajar-mengajar. Menurut definisi Januszewski dan Molenda (2008), teknologi pendidikan adalah "penerapan ilmu pengetahuan untuk memfasilitasi pembelajaran." Dalam konteks ini, kita dapat mengkategorikan teknologi menjadi beberapa jenis utama:

1. Hardware (Perangkat Keras): Komputer, laptop, tablet, smartphone, proyektor, dan papan pintar (smartboard) adalah contoh peralatan fisik yang sering digunakan dalam pendidikan kontemporer. Perangkat keras ini memungkinkan akses materi digital dan interaksi tatap muka maupun daring.
2. Software (Perangkat Lunak): Termasuk Learning Management System (LMS) seperti Google Classroom, Moodle, serta aplikasi pendukung presentasi dan produktivitas seperti PowerPoint, Canva, dan lainnya.
3. Internet dan Jaringan: Platform konferensi video (Zoom, Google Meet), media sosial, dan layanan berbasis cloud yang mendukung pembelajaran sinkron dan asinkron serta kolaborasi antar siswa.
4. Teknologi Interaktif: Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), dan simulasi digital membuka peluang untuk pembelajaran yang imersif dan kontekstual.
5. Kecerdasan Buatan (AI): Sistem berbasis AI – seperti chatbot, tutor adaptif, dan analitik pembelajaran – memungkinkan personalisasi, umpan balik otomatis, dan adaptasi materi sesuai kebutuhan individu. Jenis-jenis teknologi ini, bila dipilih dan diimplementasikan secara bijak, dapat memperkuat kapasitas pengajaran dan pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

## **2. Teknologi Khusus dalam Pembelajaran Bahasa**

Sementara teknologi umum menciptakan infrastruktur pendidikan, dalam pembelajaran bahasa, teknologi tertentu dirancang khusus untuk mendukung kompetensi berbahasa. Berikut jenis teknologi khusus yang sering digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa:

1. Aplikasi Pembelajaran Bahasa: Aplikasi seperti Duolingo, Babel, dan Memrise menggunakan metode gamifikasi

untuk mengajarkan kosakata, frase, dan struktur grammar dengan cara menarik dan repetitif.

2. Pelatih Pengucapan dan Speech Recognition: Teknologi pelafalan berbasis AI seperti Elsa Speak memungkinkan analisis suara siswa secara real-time, memberi koreksi dan saran pronunsiasi.
3. Chatbot dan Partner Percakapan AI: Chatbot berbasis kecerdasan buatan dapat mensimulasikan interaksi lisan, memberikan umpan balik, dan melatih siswa berbicara secara mandiri tanpa tekanan sosial. Sebuah penelitian lokal menyoroti bahwa guru memainkan peran penting dalam memanfaatkan AI adaptif untuk meningkatkan literasi digital dan pembelajaran Bahasa Inggris.
4. Multimedia Otentik: Video YouTube, podcast, dan artikel daring menyediakan masukan bahasa (input) yang autentik dan kontekstual, membiasakan siswa dengan ragam register dan situasi nyata.
5. AR/VR: Augmented Reality dapat menghadirkan objek fisik berlabel kosakata bahasa target; VR menyediakan simulasi lingkungan interaktif di mana siswa dapat berlatih berbicara dalam konteks nyata (misalnya bandara, restoran, kampus).

### **3. Dukungan Teknologi dari Penelitian Sebelumnya**

Sejumlah studi empiris telah mengkaji bagaimana teknologi mempengaruhi pembelajaran bahasa, dan hasilnya menunjukkan berbagai manfaat substantif.

1. Meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa: Dalam konteks Sekolah Dasar, penelitian oleh Khairum, Adrias, dan Zulkarnaini (2023) menunjukkan bahwa aplikasi pendidikan, video, dan permainan interaktif secara signifikan meningkatkan motivasi siswa dan memungkinkan pembelajaran mandiri.

2. Efektivitas Google Classroom dalam pembelajaran bahasa: Sebuah studi kasus di Madrasah Aliyah oleh Masruroh dan Christanti (2024) menemukan bahwa Google Classroom memungkinkan proses pembelajaran Bahasa Inggris yang lebih terstruktur dan fleksibel. Namun, tantangan seperti akses internet terbatas tetap menjadi hambatan.
3. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran kosakata dasar: Santosa, Nurkhamidah, dan Arianti (2021) meninjau literatur 31 artikel dan menemukan bahwa video game, AR, tablet, dan aplikasi custom telah berhasil digunakan untuk mengajarkan kosakata Bahasa Inggris pada siswa Sekolah Dasar.
4. Tantangan literasi digital guru: Penelitian oleh Rizaldi dan Yana (2023) mengungkap persepsi guru Bahasa Inggris terhadap TIK dan literasi digital di Kota Batam. Mereka menekankan bahwa kompetensi digital guru penting agar integrasi teknologi tidak hanya bersifat teknis tetapi juga pedagogis.
5. Kesempatan dan tantangan lebih luas: Dalam kajian literatur sistematis, Gunawan (2025) menyimpulkan bahwa teknologi menyediakan peluang besar dalam meningkatkan kemampuan berbahasa (speaking, listening, writing, reading), literasi digital, dan kreativitas siswa, tetapi masih ada tantangan seperti kesenjangan infrastruktur dan kesiapan guru.
6. Transformasi pengajaran Bahasa Inggris: Sholihin (2024) dalam studinya menyatakan bahwa integrasi aplikasi mobile, e-learning, dan alat bantu digital secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan menyajikan pengalaman belajar yang lebih kaya, meskipun memerlukan dukungan pelatihan guru dan infrastruktur.

## **4. Pertimbangan Penting dalam Menggunakan Teknologi (Keuntungan dan Risiko)**

### 4.1 Keuntungan

- **Motivasi dan Engagement:** Teknologi interaktif, seperti game dan video, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa lebih termotivasi.
- **Fleksibilitas dan Aksesibilitas:** Teknologi memungkinkan pembelajaran di mana saja dan kapan saja. Siswa dapat meninjau materi atau belajar ulang sesuai kecepatan mereka tanpa bergantung sepenuhnya pada waktu kelas tatap muka.
- **Pembelajaran Personalisasi:** Sistem AI dapat menyesuaikan materi, umpan balik, dan latihan sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar siswa.
- **Efisiensi bagi Guru:** Dengan LMS dan sistem digital, guru dapat mengelola materi, tugas, dan umpan balik dengan lebih efisien.
- **Pengembangan Literasi Digital:** Selain belajar bahasa, siswa juga mengasah kompetensi digital yang relevan untuk abad ke-21.

### 4.2 Risiko dan Tantangan

- **Kesenjangan Digital:** Tidak semua siswa memiliki akses ke perangkat atau internet yang memadai, menciptakan ketidaksetaraan pembelajaran.
- **Kompetensi Guru:** Guru tanpa pelatihan digital dan pedagogis dapat kesulitan mengoptimalkan teknologi dalam pengajaran, yang dapat menyebabkan pemanfaatan teknologi kurang efektif.

- **Distraksi:** Perangkat digital juga dapat menjadi sumber gangguan untuk siswa, misalnya media sosial atau game non-pendidikan.
- **Ketergantungan Teknologi:** Jika terlalu mengandalkan aplikasi AI atau chatbot, siswa mungkin kurang belajar secara kreatif atau kolaboratif secara langsung.
- **Privasi dan Etika Data:** Penggunaan aplikasi dan platform berbasis AI mengumpulkan data siswa yang sensitif; kebijakan privasi dan keamanan data harus dipertimbangkan dengan cermat.

### **Gambaran Masa Depan dan Tren Ke Depan**

Melihat tren riset dan teknologi, berikut prediksi dan arah perkembangan masa depan dalam integrasi teknologi pembelajaran bahasa:

1. **AI Generatif dan Tutor Virtual:** Kombinasi AI dengan sistem tutor adaptif akan semakin canggih, memberikan umpan balik langsung pada speaking, writing, dan penyusunan dialog — mendekati pengalaman tutor manusia.
2. **Pembelajaran Imersif melalui Metaverse / VR:** Siswa akan belajar bahasa di lingkungan virtual (kampus virtual, kota, pasar) menggunakan avatar, berinteraksi dengan AI, dan menjelajah secara imersif.
3. **Augmented Reality Adaptif:** Penggunaan AR dengan panduan adaptif (adaptive guidance) memungkinkan penyesuaian instruksi sesuai kebutuhan individu, sebagaimana ditunjukkan oleh penelitian AR *Arigatō* yang menyesuaikan tingkat dan jenis panduan berdasarkan kebutuhan siswa.
4. **Model AI Offline:** Untuk mengatasi kesenjangan infrastruktur, akan dikembangkan model AI ringan yang bisa berjalan secara offline di perangkat dengan spesifikasi

rendah.

5. Evaluasi Pembelajaran Otomatis: AI akan semakin mampu menilai aspek speaking, writing, dan pronunciasi secara real-time dengan akurasi tinggi.
6. Penguatan Pelatihan Guru & Kebijakan Etika: Sangat penting untuk investasikan pelatihan literasi digital dan kebijakan perlindungan data — agar penggunaan teknologi tidak hanya efektif, tetapi juga aman dan etis.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa menawarkan berbagai keuntungan, mulai dari motivasi siswa yang lebih tinggi, fleksibilitas pembelajaran, hingga personalisasi melalui AI. Studi empiris di berbagai konteks – dari sekolah dasar hingga menengah – menunjukkan implementasi teknologi seperti Google Classroom, AR, dan aplikasi gamifikasi memberikan dampak positif yang signifikan. Namun, untuk memaksimalkan potensi ini, kebijakan dan praktik perlu mengatasi tantangan seperti kesenjangan digital, kompetensi guru, dan isu privasi data.

Ke depan, inovasi seperti AI tutor generatif, Metaverse berbasis VR, dan model AI offline menjanjikan revolusi dalam cara kita belajar bahasa. Agar transformasi ini berjalan optimal, perlu adanya dukungan sistemik dari lembaga pendidikan, pelatihan berkala untuk guru, dan regulasi yang menjaga etika serta keamanan data.

## **B. Platform Digital dan Aplikasi Interaktif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam pembelajaran bahasa, khususnya melalui penggunaan platform digital dan aplikasi interaktif. Teknologi ini memungkinkan proses pembelajaran yang lebih dinamis, personal, dan kolaboratif. Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, platform digital seperti Learning Management Systems (LMS) dan aplikasi interaktif seperti Kahoot!, Quizizz, dan Duolingo memberikan alternatif pedagogis yang memperkuat motivasi dan

keterlibatan siswa. Bagian berikut membahas konsep, mekanisme kerja, keuntungan, kelemahan, serta contoh implementasinya dalam kelas beserta lesson plan singkat.

## 1. Platform Digital dan Aplikasi Interaktif

Platform digital dalam pendidikan merujuk pada sistem berbasis jaringan yang memungkinkan pengelolaan materi, komunikasi, dan evaluasi pembelajaran secara terstruktur. LMS seperti Google Classroom atau Moodle berfungsi sebagai ruang belajar virtual yang memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, distribusi materi, serta penilaian. Sementara itu, aplikasi interaktif adalah perangkat lunak yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar berbasis keterlibatan aktif, permainan (gamification), visualisasi, dan umpan balik langsung.

Aplikasi interaktif bekerja dengan memecah konten menjadi aktivitas pendek dan menarik, seperti kuis waktu nyata, latihan berbasis poin, badge, atau kompetisi antar siswa. Misalnya, Kahoot! memungkinkan guru membuat kuis yang dapat dimainkan secara langsung menggunakan smartphone. Sementara itu, Duolingo mengadaptasi pembelajaran bahasa menjadi sesi permainan dengan tingkat kesulitan adaptif.

Dalam penelitian pembelajaran bahasa, interaktivitas dipandang penting karena dapat meningkatkan *engagement* dan retensi informasi. Menurut Richards dan Rodgers (2014), penggunaan multimodalitas dalam pembelajaran bahasa memungkinkan pemrosesan input yang lebih kaya sehingga memperkuat pembentukan kompetensi linguistik.

## 2. Contoh Platform Digital dan Aplikasi Interaktif

### a. Google Classroom

Penjelasan dan Cara Kerja:

Google Classroom adalah LMS yang memungkinkan guru mengunggah materi, memberi tugas, menyediakan umpan balik,

dan memantau perkembangan siswa. Platform ini bekerja melalui integrasi dengan Google Docs, Drive, dan Meet sehingga mudah digunakan.

Kelebihan:

- Terstruktur dan mudah dikelola
- Memudahkan distribusi materi dan umpan balik
- Mendukung pembelajaran jarak jauh dan modular

Kekurangan:

- Interaktivitas terbatas dibanding aplikasi gamifikasi
- Membutuhkan perangkat dan akses internet stabil

Contoh Penggunaan:

Pada kelas *reading comprehension*, guru mengunggah artikel pendek, menambahkan glosarium di Google Docs, dan memberikan pertanyaan refleksi yang harus dikumpulkan siswa.

b. Kahoot!

Penjelasan dan Cara Kerja:

Kahoot! adalah aplikasi kuis interaktif berbasis permainan. Guru membuat pertanyaan yang ditampilkan di layar, sedangkan siswa menjawab melalui perangkat masing-masing. Sistem pemberian skor berdasarkan kecepatan dan ketepatan.

Kelebihan:

- Meningkatkan motivasi dan antusiasme
- Memberikan umpan balik langsung
- Cocok untuk *formative assessment*

Kekurangan:

- Fokus pada kompetisi dapat membuat beberapa siswa tertekan
- Tidak cocok untuk materi mendalam

Contoh Penggunaan:

Guru menggunakan Kahoot! untuk *vocabulary review* setelah pembelajaran tema “Food and Drinks”.

c. Duolingo

Penjelasan dan Cara Kerja:

Duolingo adalah aplikasi pembelajaran bahasa berbasis gamifikasi. Sistem bekerja dengan memberikan latihan adaptif menggunakan *spaced repetition* dan *real-time feedback*.

Kelebihan:

- Menyediakan latihan mandiri yang fleksibel
- Desain gamifikasi meningkatkan konsistensi belajar
- Pelafalan dapat dilatih dengan fitur pengenalan suara

Kekurangan:

- Kurang mendalam dalam menjelaskan grammar
- Tidak menggantikan interaksi manusia dalam speaking

Contoh Penggunaan:

Guru memberi tugas non-classroom berupa *home practice*, misalnya melengkapi satu unit Duolingo untuk topik “Daily Activities”.

### **3. Contoh Lesson Plan Singkat Menggunakan Platform dan Aplikasi Interaktif**

Level: SMP kelas VIII

Skill fokus: Vocabulary & Speaking

Durasi: 45 menit

Tema: Food and Drinks

#### A. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mengenali 15 kosakata baru tentang makanan.
2. Siswa mampu menggunakan kosakata tersebut dalam percakapan sederhana.
3. Siswa terlibat aktif dalam kegiatan interaktif berbasis teknologi.

#### B. Media

- Google Classroom (materi dan instruksi)
- Kahoot! (review kuis)
- Google Docs (dialog sheet)

#### C. Langkah Pembelajaran

1. Pendahuluan (5 menit)

Guru membuka instruksi melalui Google Classroom. Siswa melihat daftar kosakata dan gambar pendukung.

2. Kegiatan Inti (25 menit)

- a. Pengenalan kosakata (10 menit)  
Guru menjelaskan 15 kosakata makanan melalui tayangan gambar.
- b. Kahoot! Vocabulary Game (10 menit)  
Siswa mengikuti kuis Kahoot! untuk menguji pemahaman awal.
- c. Guided Speaking (5 menit)  
Siswa membuka Google Docs yang berisi dialog gap-fill dan melengkapinya berpasangan.

3. Penutup (15 menit)

- Dua pasangan mempraktikkan dialog di depan kelas.  
Guru memberikan umpan balik melalui Google Classroom.
- Guru memberikan tugas rumah: Duolingo Unit “Food”.

### Penggunaan di Masa Depan

Integrasi platform digital dan aplikasi interaktif diperkirakan akan semakin berkembang mengikuti peningkatan kecerdasan buatan dan pembelajaran adaptif. Di masa depan, siswa kemungkinan akan belajar melalui sistem yang mampu menganalisis kemampuan mereka secara real-time lalu memberikan rekomendasi materi secara personal. Selain itu, penggunaan VR dan AR akan memungkinkan pembelajaran berbasis konteks, seperti memesan makanan di restoran virtual atau berbelanja di lingkungan 3D. Aplikasi interaktif juga akan terintegrasi lebih kuat dengan LMS, sehingga pembelajaran menjadi lebih terukur, adaptif, dan imersif.

### **C. Gamifikasi dan Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Pendidikan Bahasa**

Gamifikasi dan pembelajaran berbasis multimedia semakin populer dalam dunia pendidikan karena menawarkan pendekatan yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual bagi siswa. Gamifikasi mengacu pada penggunaan elemen permainan—seperti poin, level, tantangan, avatar, dan umpan balik instan—dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi belajar (Deterding et al., 2011). Sementara pembelajaran berbasis multimedia memanfaatkan kombinasi teks, gambar, audio, video, dan simulasi digital untuk meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Mayer, 2009). Dalam pembelajaran bahasa, kedua pendekatan ini mampu menciptakan lingkungan belajar yang imersif, komunikatif, dan bermakna.

## 1. Studi Kasus: Pembelajaran Bahasa Berbasis Gamifikasi dengan Minecraft

Minecraft: Education Edition merupakan contoh aplikasi gamifikasi dan multimedia yang banyak digunakan dalam pembelajaran, termasuk pembelajaran bahasa Inggris. Minecraft memungkinkan siswa menjelajahi dunia virtual, membangun objek 3D, dan menyelesaikan misi berbasis naratif. Dalam konteks pembelajaran bahasa, guru dapat merancang aktivitas seperti *role-play*, eksplorasi kosakata, deskripsi ruang, hingga proyek penulisan kreatif berdasarkan dunia yang dibangun siswa.

Sebagai contoh, guru dapat meminta siswa membangun “My Dream City” dan kemudian mempresentasikan hasilnya dalam bahasa Inggris. Aktivitas ini menuntut penggunaan kosakata tempat, preposisi ruang, struktur deskriptif, dan keterampilan berbicara. Selain itu, interaksi dalam permainan mendukung penggunaan bahasa autentik secara kolaboratif.

Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Minecraft dalam pembelajaran bahasa meningkatkan *engagement*, kreativitas, dan kemampuan komunikasi. Nebel, Schneider, dan Rey (2016) menemukan bahwa game berbasis konstruksi seperti Minecraft mendorong pemecahan masalah dan kolaborasi yang kuat dalam konteks pendidikan. Dalam studi lain, Bradford (2012) menekankan bahwa dunia virtual dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran bahasa melalui interaksi sosial yang terarah.

## 2. Kelebihan Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan. Gamifikasi menciptakan rasa tantangan dan pencapaian, membuat siswa lebih antusias dalam menyelesaikan tugas.
2. Lingkungan belajar yang aman untuk mencoba. Siswa dapat bereksperimen tanpa takut membuat kesalahan, sehingga meningkatkan rasa percaya diri.

3. Mendukung pembelajaran kolaboratif. Game seperti Minecraft menuntut siswa bekerja sama, berdiskusi, dan merencanakan strategi, yang memperkuat komunikasi bahasa.
4. Konteks pembelajaran autentik. Lingkungan virtual menyediakan situasi nyata untuk praktik bahasa, seperti memberikan instruksi, mendeskripsikan objek, dan menyelesaikan masalah.

### 3. Kekurangan Gamifikasi dalam Pembelajaran

1. Ketergantungan pada infrastruktur teknologi. Tidak semua sekolah memiliki perangkat yang memadai, terutama untuk game berbasis grafis.
2. Kurva belajar yang tinggi. Siswa atau guru yang tidak terbiasa dengan game memerlukan waktu adaptasi.
3. Potensi distraksi. Elemen permainan dapat mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran jika tidak dirancang dengan baik.
4. Kebutuhan pelatihan guru. Implementasi efektif memerlukan kompetensi digital dan perencanaan pedagogis yang matang.

### 4. Tren Penggunaan Gamifikasi dan Multimedia di Masa Depan

Tren ke depan menunjukkan bahwa gamifikasi akan berkembang menjadi pengalaman belajar yang lebih imersif melalui teknologi AR/VR dan kecerdasan buatan. Platform seperti Roblox Education, VRChat, dan metaverse pendidikan mulai digunakan untuk menciptakan ruang pembelajaran bahasa yang memungkinkan interaksi hampir seperti dunia nyata. Selain itu, personalisasi berbasis AI akan memberikan tantangan yang sesuai kemampuan siswa sehingga gamifikasi tidak hanya menarik tetapi juga adaptif. Pembelajaran bahasa diperkirakan akan memanfaatkan lebih

banyak game edukatif yang menekankan kreativitas, pemecahan masalah, dan produksi bahasa autentik dalam lingkungan virtual.

#### **D. Pembelajaran Jarak Jauh dan Blended Learning dalam Pengajaran Bahasa Inggris**

Pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan blended learning menjadi dua pendekatan pedagogis yang semakin penting dalam pendidikan modern, terutama setelah perkembangan teknologi digital dan pengalaman global selama pandemi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kedua model ini menawarkan peluang baru untuk meningkatkan fleksibilitas, aksesibilitas, dan kualitas pengajaran, meskipun tetap menghadirkan tantangan yang perlu diperhatikan.

##### 1. Pengertian Pembelajaran Jarak Jauh

Pembelajaran jarak jauh didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang terjadi ketika guru dan siswa terpisah oleh ruang dan waktu, dengan komunikasi yang dimediasi oleh teknologi (Moore & Kearsley, 2012). PJJ mengandalkan perangkat digital seperti video conferencing, Learning Management Systems (LMS), dan platform kolaboratif untuk menyampaikan materi, memfasilitasi diskusi, dan melakukan evaluasi.

Dalam konteks pengajaran bahasa Inggris, PJJ memungkinkan siswa berinteraksi dengan materi otentik secara online, seperti video, podcast, dan modul interaktif. Siswa dapat belajar secara sinkron melalui aplikasi seperti Zoom atau Google Meet, atau secara asinkron melalui platform seperti Google Classroom dan Moodle.

##### 2. Pengertian Blended Learning

Blended learning adalah model pembelajaran yang menggabungkan kegiatan tatap muka di kelas dengan pembelajaran berbasis online secara terintegrasi (Garrison & Kanuka, 2004). Model ini tidak sekadar menempatkan materi

secara digital, tetapi mengkombinasikan keunggulan interaksi langsung dan fleksibilitas pembelajaran daring.

Dalam pengajaran bahasa Inggris, *blended learning* memungkinkan guru menyampaikan teori grammar atau kosakata secara online, sementara sesi tatap muka digunakan untuk praktek speaking, diskusi kelompok, atau drama role-play.

### 3. Contoh Penggunaan dalam Pengajaran Bahasa Inggris

#### a. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

Pada kelas *listening comprehension*, guru dapat memberikan video YouTube berbahasa Inggris beserta pertanyaan pemahaman melalui Google Classroom. Sesi sinkron digunakan untuk membahas jawaban dan mengklarifikasi kesulitan siswa.

#### b. Blended Learning

Guru memberikan modul digital tentang "Descriptive Text" untuk dibaca secara online. Pada pertemuan tatap muka, siswa diminta mendeskripsikan teman atau objek di kelas menggunakan kosakata yang telah dipelajari, kemudian melakukan presentasi singkat.

### 4. Kendala dalam Implementasi

Beberapa tantangan muncul dalam penerapan PJJ dan *blended learning*, antara lain:

#### 1. Keterbatasan infrastruktur digital

Tidak semua siswa memiliki perangkat atau internet stabil, sehingga partisipasi tidak merata.

#### 2. Kesulitan menjaga engagement

Guru sering kesulitan menjaga perhatian siswa, terutama pada sesi daring yang panjang.

3. Beban kerja guru yang meningkat  
Pembuatan materi digital, penilaian online, dan komunikasi tambahan membutuhkan waktu lebih banyak.
4. Kurangnya interaksi lisan

Dalam PJJ, latihan speaking sering tidak optimal karena kendala teknis atau keterbatasan waktu sinkron.

#### 5. Aspek Positif dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Meskipun memiliki tantangan, PJJ dan blended learning menawarkan sejumlah kelebihan signifikan:

1. Fleksibilitas waktu dan tempat  
Siswa dapat mengakses materi kapanpun, memungkinkan pembelajaran mandiri.
2. Akses ke sumber belajar autentik  
Guru dapat memanfaatkan video, audio, artikel online, dan aplikasi interaktif untuk memperkaya input bahasa.
3. Personalisasi pembelajaran  
Platform digital memungkinkan guru memberikan materi berbeda sesuai tingkat kemampuan siswa.
4. Peningkatan literasi digital siswa  
Siswa belajar menggunakan perangkat digital, sebuah keterampilan penting abad ke-21.
5. Efektivitas dalam latihan grammar dan vocabulary  
Latihan digital menyediakan umpan balik otomatis yang membantu siswa memahami kesalahan secara langsung.

#### **E. Tantangan dan Etika Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan Bahasa Inggris: Plagiarisme dan Penyalahgunaan AI**

Integrasi teknologi digital dalam pendidikan, termasuk pengajaran bahasa Inggris, membawa peluang besar sekaligus menimbulkan tantangan etis yang signifikan. Dua isu utama yang banyak dibahas dalam literatur akademik adalah plagiarisme dan penyalahgunaan kecerdasan buatan (AI). Keduanya memiliki

dampak langsung terhadap integritas akademik, proses belajar, serta peran guru dalam memastikan penggunaan teknologi yang bertanggung jawab.

### 1. Plagiarisme sebagai Tantangan Etis

Plagiarisme merujuk pada tindakan mengambil karya orang lain tanpa atribusi yang tepat. Dalam era digital, plagiarisme semakin mudah terjadi karena siswa dapat mengunduh esai, menyalin teks dari internet, atau menggunakan parafrase otomatis (Ma et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa kemudahan akses materi online meningkatkan risiko plagiarisme terutama dalam tugas menulis bahasa Inggris, karena siswa mungkin merasa tekanan untuk menghasilkan teks berkualitas tinggi dalam waktu singkat (Bretag et al., 2019).

Guru perlu memahami bahwa plagiarisme tidak hanya terjadi karena niat buruk, tetapi juga karena kurangnya pemahaman tentang sitasi, kurangnya literasi akademik, dan budaya pembelajaran yang menekankan hasil daripada proses. Oleh karena itu, pendekatan pedagogis yang mengintegrasikan pengajaran literasi informasi, teknik parafrase, dan penggunaan alat sitasi menjadi penting.

### 2. Penyalahgunaan AI dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kemunculan alat AI generatif seperti Chat GPT menawarkan potensi besar dalam pembelajaran bahasa Inggris, mulai dari pemberian umpan balik hingga latihan menulis otomatis. Namun, sejumlah penelitian memperingatkan potensi penyalahgunaan, seperti penggunaan AI untuk menulis tugas sepenuhnya tanpa keterlibatan kognitif siswa (Zhai, 2023). Hal ini berisiko menghambat kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kompetensi berbahasa secara otentik.

Artikel terbaru juga mencatat bahwa deteksi AI-generated text tidak selalu akurat, sehingga pengajar harus berhati-hati dalam menuduh siswa melakukan kecurangan (Kreuter, 2023). Di sisi lain, AI dapat menjadi alat pedagogis yang efektif jika digunakan

secara etis: misalnya sebagai tutor pribadi, sumber latihan grammar adaptif, atau alat brainstorming ide.

### 3. Implikasi Etis dan Pedagogis bagi Pengajar Bahasa Inggris

Dari hasil-hasil penelitian tersebut, terdapat sejumlah prinsip penting yang perlu diperhatikan guru bahasa Inggris:

1. Mengembangkan literasi etika digital siswa. Guru perlu mengajarkan secara eksplisit konsep plagiarisme, parafrase, sitasi, serta batas etis penggunaan AI.
2. Mempromosikan proses, bukan hanya produk. Dengan menekankan *drafting*, *peer feedback*, dan refleksi, siswa lebih sulit melakukan plagiarisme atau menyerahkan tugas AI-generated.
3. Mengintegrasikan teknologi secara bertanggung jawab. Alih-alih melarang AI sepenuhnya, guru dapat mengarahkan siswa menggunakan AI untuk fungsi pendukung seperti analisis kosakata atau ide awal, bukan menulis keseluruhan teks.
4. Mendesain tugas autentik. Tugas seperti proyek komunitas, wawancara, atau presentasi berbasis pengalaman pribadi cenderung tidak bisa dikerjakan sepenuhnya oleh AI atau hasil plagiarisme.
5. Menggunakan alat deteksi secara hati-hati. Studi menunjukkan bahwa alat deteksi AI memiliki tingkat *false positive* yang tinggi (Kreuter, 2023), sehingga evaluasi tetap harus berbasis dialog dan bukti.

Literatur akademik menunjukkan bahwa tantangan etika dalam era teknologi—khususnya plagiarisme dan penyalahgunaan AI—memerlukan strategi pedagogis yang komprehensif. Bagi pengajar bahasa Inggris, memahami isu-isu ini sekaligus membangun budaya integritas akademik menjadi langkah penting untuk

memastikan bahwa teknologi mendukung, bukan menggantikan, proses belajar yang bermakna.

## **BAB 9**

# **PENILAIAN AUTENTIK DAN PORTOFOLIO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ABAD 21**

---

### **A. Pengertian Penilaian Autentik**

Penilaian autentik merupakan bentuk penilaian yang mengukur pengetahuan akademik siswa dalam konteks dunia nyata dengan tujuan yang bermakna (Johnson, 2007). Maksudnya, penilaian ini tidak hanya menilai hafalan atau jawaban tes semata, tetapi menilai bagaimana siswa mampu menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam situasi nyata yang mereka hadapi. Peran guru lebih ditekankan pada penerapan penilaian, sedangkan yang menjadi pusat perhatian adalah peserta didik (Safitri et al., 2024). Kemampuan berpikir yang diukur dalam penilaian autentik bukan sekadar mengingat atau memahami, melainkan sudah berada pada tingkat konstruksi pengetahuan dan penerapan dalam situasi nyata.

Tujuan utamanya adalah melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyerupai kondisi kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dituntut untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam situasi yang relevan. Inti dari penilaian autentik adalah bahwa proses evaluasi dilakukan melalui tugas-tugas yang benar-benar merefleksikan tantangan yang mungkin ditemui di luar kelas (Damayanti et al., 2023). Penilaian autentik lebih berfokus pada kontribusi tugas di mana peserta didik diwajibkan untuk menyajikan hasil

pembelajarannya secara kontekstual yang berfaedah untuk mendemonstrasikan keterampilan dan kapasitas yang dimilikinya (Yohana, 2022). Penilaian autentik bertujuan untuk mengevaluasi tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses berpikir dan tindakan yang diambil siswa untuk mencapai hasil tersebut. Dengan demikian, penilaian ini lebih menekankan pada penerapan pengetahuan daripada sekadar penguasaan teori (Putra et al., 2025).

Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, penilaian autentik tidak hanya menilai kemampuan menghafal kosakata atau tata bahasa, tetapi lebih menekankan kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas peserta didik. Penilaian autentik berfokus pada output nyata dari proses belajar, misalnya melalui presentasi, proyek, debat, role play, atau portofolio. Dengan demikian, guru dapat mengevaluasi kompetensi bahasa Inggris secara holistik, mencakup aspek mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, serta keterampilan abad 21 seperti Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration (4C).

1. Implementasi penilaian autentik di kelas bahasa Inggris membantu siswa:
2. Mengaitkan pembelajaran dengan konteks dunia nyata.
3. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif.
4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dalam bahasa Inggris secara aktif.
5. Memperkuat rasa tanggung jawab terhadap proses belajar mereka sendiri.

Dengan demikian, penilaian autentik menjadi instrumen penting dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21 karena mampu menilai kompetensi secara menyeluruh dan mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan global.

## **B. Prinsip-Prinsip Penilaian Autentik**

Penilaian autentik dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21 harus mengikuti prinsip-prinsip tertentu agar hasilnya valid, reliabel, dan bermanfaat bagi proses belajar peserta didik. Beberapa prinsip utama antara lain:

1. Relevan dengan konteks nyata. Penilaian harus mencerminkan situasi atau tugas yang akan ditemui siswa di dunia nyata. Misalnya, menulis email, melakukan

- presentasi, atau berdiskusi dalam bahasa Inggris, sehingga keterampilan yang dinilai benar-benar aplikatif.
2. Mendorong keterampilan abad 21. Penilaian autentik tidak hanya menilai aspek bahasa, tetapi juga menilai kemampuan berpikir kritis, kreatif, kemampuan berkomunikasi, dan kolaborasi (4C), yang menjadi kompetensi penting di era global.
  3. Menekankan proses dan produk. Penilaian autentik memperhatikan bagaimana peserta didik belajar, menyelesaikan tugas, dan mengembangkan ide, bukan sekadar hasil akhir. Misalnya, portofolio atau proyek berkelanjutan yang menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa.
  4. Transparan dan terukur. Kriteria penilaian harus jelas bagi siswa, dan guru perlu menggunakan rubrik atau indikator yang terukur agar penilaian objektif dan adil.
  5. Mendorong refleksi dan self-assessment. Penilaian autentik memberi kesempatan kepada siswa untuk menilai diri sendiri, memahami kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan perbaikan belajar.
  6. Fleksibel dan beragam. Metode penilaian harus beragam dan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sumber daya, dan tujuan pembelajaran. Contohnya, proyek kolaboratif, wawancara, atau video presentasi.
  7. Berorientasi pada pengembangan siswa. Penilaian autentik harus fokus pada pertumbuhan dan kemajuan siswa, bukan hanya menilai pencapaian akhir. Guru menilai kemampuan belajar, kreativitas, dan strategi pemecahan masalah siswa agar mereka terus berkembang.
  8. Menekankan Kolaborasi dan Interaksi Sosial. Penilaian dapat dirancang untuk mendorong kerja sama antar-siswa, diskusi kelompok, atau proyek kolaboratif, sehingga keterampilan komunikasi dan kolaborasi benar-benar teruji.
  9. Kontekstual dan kultural sensitif. Penilaian harus mempertimbangkan latar belakang budaya dan sosial peserta didik, sehingga relevan dan inklusif, serta meminimalkan bias dalam penilaian.
  10. Berkelanjutan dan Terintegrasi dengan Pembelajaran. Penilaian autentik dilakukan secara berkesinambungan

selama proses belajar, bukan hanya pada akhir periode, sehingga guru bisa melakukan penyesuaian strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.

11. Memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain menilai, penilaian autentik harus memberi umpan balik yang jelas dan membangun, agar siswa tahu bagaimana memperbaiki kemampuan bahasa dan keterampilan abad 21 mereka.
12. Mendorong kreativitas dan inovasi. Tugas penilaian harus memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, mencoba pendekatan baru, dan menghasilkan karya yang orisinal.

Dengan menerapkan prinsip-prinsip ini, penilaian autentik menjadi sarana yang efektif untuk mengukur keterampilan bahasa Inggris secara holistik dan mendukung pengembangan kompetensi abad 21 pada peserta didik.

### **C. Konsep Penilaian Autentik**

Penilaian autentik adalah pendekatan evaluasi yang menekankan kemampuan peserta didik untuk menerapkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dalam konteks nyata. Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, penilaian ini bertujuan tidak hanya mengukur kemampuan menghafal kosakata atau tata bahasa, tetapi lebih pada kompetensi komunikatif, pemecahan masalah, kreativitas, dan kolaborasi. Konsep utama penilaian autentik mencakup:

1. Kontekstual dan relevan. Penilaian disesuaikan dengan situasi yang mungkin dihadapi siswa dalam kehidupan nyata, seperti membuat presentasi, menulis email, berdiskusi, atau menyelesaikan proyek berbasis masalah.
2. Berbasis kinerja (*performance-based*). Siswa dinilai melalui produk atau kinerja nyata, bukan sekadar jawaban pilihan ganda. Hal ini memungkinkan guru menilai kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4c).
3. Menekankan proses dan hasil. Penilaian autentik memperhatikan proses belajar siswa, langkah-langkah penyelesaian tugas, serta hasil akhir. Misalnya, melalui portofolio yang menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa dari waktu ke waktu.
4. Reflektif dan partisipatif. Siswa dilibatkan aktif dalam penilaian melalui self-assessment dan peer-assessment, sehingga mereka belajar menilai diri sendiri, mengenali

kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan strategi perbaikan belajar.

5. Fleksibel dan beragam. Konsep ini menekankan penggunaan berbagai metode dan media penilaian agar sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Contohnya, proyek kolaboratif, video, wawancara, atau tugas kreatif lainnya.
6. Berorientasi pada pengembangan siswa. Fokus pada pertumbuhan kemampuan peserta didik, bukan hanya pencapaian nilai. Guru menilai proses belajar, strategi, dan kemampuan berpikir kritis yang berkembang.
7. Kolaboratif dan interaktif. Penilaian mendorong kerja sama siswa melalui proyek kelompok, diskusi, dan presentasi bersama, sehingga keterampilan komunikasi dan kolaborasi diuji secara nyata.
8. Kontekstual dan sensitif budaya. Penilaian disesuaikan dengan latar belakang sosial dan budaya peserta didik agar relevan dan adil, serta meminimalkan bias.
9. Berkelanjutan dan terintegrasi. Penilaian dilakukan sepanjang proses belajar, bukan hanya di akhir, sehingga guru bisa menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa.
10. Memberikan umpan balik konstruktif. Selain menilai, penilaian autentik memberi umpan balik yang jelas agar siswa dapat meningkatkan keterampilan bahasa dan kemampuan abad 21 mereka.
11. Mendorong kreativitas dan inovasi. Penilaian memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, menghasilkan karya orisinal, dan mencoba pendekatan baru dalam menyelesaikan tugas.
12. Mendorong refleksi dan tanggung jawab belajar. Siswa didorong untuk menilai diri sendiri (self-assessment) dan teman sekelas (peer-assessment), meningkatkan kesadaran akan proses belajar dan tanggung jawab pribadi.

Dengan memahami konsep ini, guru dapat merancang penilaian yang holistik, menyeluruh, dan relevan dengan kebutuhan abad 21, sekaligus memotivasi peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri dalam konteks bahasa Inggris.

#### **D. Jenis-Jenis Penilaian Autentik**

Penilaian autentik menekankan kemampuan siswa untuk mengaplikasikan bahasa Inggris dalam konteks nyata, sehingga bentuk penilaiannya berbeda dari penilaian tradisional. Penilaian autentik menekankan kemampuan peserta didik untuk mengaplikasikan bahasa Inggris dalam situasi nyata. Berbeda dengan tes tradisional yang menilai hafalan atau jawaban singkat, penilaian autentik menilai keterampilan, kreativitas, berpikir kritis, dan kolaborasi. Beberapa jenis penilaian autentik yang umum digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris antara lain:

1. **Proyek (Project-Based Assessment)**  
Siswa mengerjakan proyek yang relevan dengan kehidupan nyata. Guru menilai proses pengerjaan dan hasil akhirnya, termasuk penggunaan bahasa Inggris, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi. Contoh: Siswa membuat video tutorial singkat tentang topik sekolah atau brosur pariwisata dalam bahasa Inggris. Guru menilai bahasa yang digunakan, struktur konten, dan presentasi proyek.
2. **Portofolio (Portfolio Assessment)**  
Kumpulan karya siswa yang menunjukkan perkembangan kemampuan bahasa dari waktu ke waktu. Menilai proses dan hasil belajar. Contoh: Siswa menyimpan tulisan esai, rekaman berbicara, atau jurnal harian dalam bahasa Inggris. Guru menilai perkembangan kosakata, tata bahasa, dan kemampuan mengekspresikan ide.
3. **Presentasi dan Demonstrasi**  
Siswa menyampaikan materi atau mendemonstrasikan keterampilan tertentu di depan kelas. Menilai kemampuan berbicara, penguasaan kosakata, dan komunikasi. Contoh: Siswa melakukan role play sebagai pemandu wisata atau presentasi hasil proyek sains dalam bahasa Inggris. Guru menilai kefasihan berbicara, pengucapan, dan interaksi dengan audiens.
4. **Tugas Berbasis Masalah (Problem-Based Assessment)**  
Siswa menyelesaikan masalah atau studi kasus menggunakan bahasa Inggris. Menekankan pemecahan masalah dan berpikir kritis. Contoh: Siswa diberi kasus kehilangan barang di sekolah dan harus membuat percakapan dalam bahasa Inggris untuk menyelesaikan

masalah tersebut. Guru menilai penggunaan bahasa, logika, dan kreativitas solusi.

5. Self-Assessment dan Peer-Assessment  
Siswa menilai diri sendiri atau teman sekelas untuk meningkatkan kesadaran belajar dan refleksi. Contoh: Siswa mengisi lembar refleksi setelah presentasi atau menilai teman dalam diskusi kelompok berdasarkan kriteria yang telah ditentukan (misal: kefasihan, kreativitas, kerja sama).
6. Wawancara dan Observasi  
Guru menilai kemampuan berbicara dan interaksi siswa secara langsung. Menilai kemampuan komunikasi dalam konteks nyata. Contoh: Guru melakukan wawancara singkat mengenai hobi siswa atau mengamati siswa saat diskusi kelompok tentang topik lingkungan.
7. Tes Kinerja (Performance Test)  
Siswa dinilai berdasarkan kemampuan mereka menyelesaikan tugas tertentu secara langsung. Menekankan penerapan bahasa Inggris dalam situasi nyata. Contoh: Siswa melakukan role play di restoran, memesan makanan dan berinteraksi dengan “pelayan” dalam bahasa Inggris. Guru menilai kelancaran berbicara, kosakata, dan etiket komunikasi.
8. Jurnal atau Refleksi Belajar (Learning Journals / Reflection)  
Siswa menulis catatan harian atau refleksi mengenai pengalaman belajar mereka, kendala yang ditemui, dan strategi perbaikan. Contoh: Siswa menulis jurnal mingguan tentang materi bahasa Inggris yang dipelajari, misalnya kesulitan memahami percakapan atau penggunaan grammar tertentu. Guru menilai kemampuan refleksi dan pemahaman konsep.
9. Blog atau Media Sosial Edukatif  
Siswa membuat konten digital seperti blog, vlog, atau posting edukatif yang menunjukkan kemampuan menulis dan komunikasi dalam bahasa Inggris. Contoh: Siswa membuat blog tentang kegiatan ekstrakurikuler atau vlog membahas buku berbahasa Inggris. Guru menilai kemampuan menulis, kosakata, dan penyajian informasi.
10. Debat atau Diskusi Terstruktur

Siswa berpartisipasi dalam debat atau diskusi menggunakan bahasa Inggris. Menekankan kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi. Contoh: Siswa mengikuti debate tentang isu lingkungan atau teknologi dalam bahasa Inggris. Guru menilai kemampuan argumentasi, penguasaan bahasa, dan interaksi dengan lawan bicara.

11. Simulasi atau Role Play

Siswa memainkan peran tertentu dalam situasi nyata atau tiruan untuk melatih keterampilan komunikasi dan pemecahan masalah. Contoh: Role play sebagai pembeli dan penjual di pasar internasional, turis dan pemandu wisata, atau situasi wawancara kerja dalam bahasa Inggris.

12. Game atau Permainan Edukatif

Menggunakan permainan untuk menilai kemampuan bahasa Inggris secara interaktif dan menyenangkan. Contoh: Siswa bermain escape room bahasa Inggris, di mana mereka harus menyelesaikan teka-teki dan instruksi dalam bahasa Inggris untuk keluar dari “ruangan” virtual.

13. Tugas Kreatif / Seni

Menilai kemampuan bahasa melalui karya kreatif, seperti drama, puisi, lagu, atau poster. Contoh: Siswa membuat drama mini tentang tema sekolah atau menulis puisi berbahasa Inggris dan membacanya di depan kelas.

## **E. Desain Penilaian Berbasis Kinerja**

Penilaian berbasis kinerja (*performance-based assessment*) menekankan kemampuan siswa untuk melakukan tugas nyata yang menunjukkan penguasaan kompetensi. Penilaian berbasis kinerja yang dikembangkan harus fokus pada kemampuan berpikir dan mengukur tingkat tinggi seperti: berpikir kritis, penyelesaian masalah, kemampuan berkomunikasi, penguasaan TIK, literasi informasi dan media (Khairi et al., 2022). Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, desain penilaian ini harus terstruktur, relevan, dan menilai keterampilan secara holistik, termasuk keterampilan bahasa dan kemampuan abad 21 (4C).

1. Prinsip Desain Penilaian Berbasis Kinerja

Beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan dalam merancang penilaian berbasis kinerja:

- a. **Relevan dan Kontekstual**  
Tugas harus terkait dengan situasi dunia nyata yang mungkin dihadapi siswa, misalnya presentasi, diskusi, proyek, atau percakapan sehari-hari. Contoh: Siswa membuat presentasi tentang tempat wisata di kota mereka atau menulis email resmi kepada guru tentang kegiatan sekolah.
- b. **Jelas dan Terukur**  
Guru harus menetapkan tujuan, kriteria, dan indikator yang jelas sehingga penilaian dapat dilakukan secara objektif. Contoh: Rubrik menilai kosakata (0–5), kefasihan berbicara (0–5), struktur kalimat (0–5), dan kreativitas (0–5) dalam presentasi siswa.
- c. **Menekankan Proses dan Produk**  
Penilaian tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses pengerjaan, strategi, dan kreativitas siswa. Contoh: Dalam proyek membuat video tutorial bahasa Inggris, guru menilai perencanaan, kolaborasi tim, serta kualitas video akhir.
- d. **Mendorong Keterlibatan Siswa**  
Penilaian harus memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kritis, berkolaborasi, dan mengekspresikan ide secara kreatif. Contoh: Diskusi kelompok untuk merancang kampanye kesadaran lingkungan dalam bahasa Inggris, menilai kontribusi setiap anggota.
- e. **Berkelanjutan dan Terintegrasi dengan Pembelajaran**  
Penilaian dilakukan sepanjang proses belajar, bukan hanya di akhir, sehingga guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Contoh: Siswa mengerjakan proyek menulis cerita pendek dalam bahasa Inggris selama beberapa minggu, guru menilai setiap draft dan memberi masukan sebelum penyerahan akhir.
- f. **Memberikan Umpan Balik Konstruktif**  
Penilaian harus memberi umpan balik yang jelas dan membangun agar siswa memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Contoh: Setelah presentasi, guru memberi komentar tentang penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan cara menyampaikan ide, serta saran perbaikan untuk presentasi berikutnya.

- g. Mendorong Kreativitas dan Inovasi  
Tugas harus memberi ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif, mencoba pendekatan baru, dan menghasilkan karya orisinal. Contoh: Siswa membuat video drama mini atau podcast tentang pengalaman sehari-hari dalam bahasa Inggris, dengan alur cerita dan ekspresi bebas.
  - h. Mendorong Refleksi dan Tanggung Jawab Belajar  
Siswa didorong untuk menilai diri sendiri (self-assessment) dan teman sekelas (peer-assessment), meningkatkan kesadaran akan proses belajar dan tanggung jawab pribadi. Contoh: Siswa menilai presentasi teman berdasarkan rubrik yang telah disepakati, sekaligus menulis refleksi tentang kinerja diri sendiri dalam proyek kelompok.
  - i. Sensitif terhadap Konteks dan Budaya  
Tugas harus mempertimbangkan latar belakang sosial dan budaya siswa agar relevan dan inklusif. Contoh: Dalam proyek menulis cerita atau dialog, siswa diberikan pilihan topik yang sesuai dengan pengalaman dan budaya mereka, misalnya cerita tradisi lokal atau kegiatan sekolah.
2. Langkah-langkah Merancang Penilaian Berbasis Kinerja
- Langkah-langkah merancang penilaian berbasis kinerja adalah proses sistematis yang dilakukan guru untuk merancang penilaian yang menilai kemampuan siswa secara nyata. Artinya, bukan sekadar menilai jawaban tertulis atau hafalan, tetapi menilai bagaimana siswa menggunakan pengetahuan dan keterampilan bahasa Inggris dalam situasi atau tugas yang nyata dan relevan. Langkah-langkah ini memastikan penilaian berbasis kinerja terencana, relevan, adil, dan bermanfaat bagi pengembangan kemampuan bahasa Inggris dan keterampilan abad 21 siswa. Langkah-langkah merancang penilaian berbasis kinerja diantaranya:
- a. Menentukan apa yang ingin dicapai siswa  
Guru harus tahu tujuan pembelajaran dan kompetensi bahasa Inggris yang ingin dicapai (misal: berbicara, menulis, kolaborasi). Langkah pertama adalah

menetapkan kompetensi atau keterampilan yang ingin dicapai oleh siswa. Tujuan ini menjadi acuan untuk memilih jenis tugas dan indikator penilaian. Tujuan harus spesifik, terukur, dan relevan dengan konteks pembelajaran. Contoh: Tujuan: “Siswa mampu membuat presentasi singkat tentang budaya negara berbahasa Inggris dan memaparkannya dengan jelas di depan kelas.”

- b. Memilih jenis tugas yang tepat  
Tugas harus relevan dengan tujuan, menarik, dan memungkinkan siswa menampilkan kemampuan nyata mereka. Guru memilih bentuk penilaian yang paling tepat untuk mengukur tujuan yang telah ditetapkan. Bentuk tugas harus menantang, menarik, dan mampu menilai keterampilan bahasa serta keterampilan abad 21 (4C). Contoh: Role play, debat, proyek video, portofolio, wawancara, drama, atau tugas berbasis masalah. Misalnya, siswa melakukan role play sebagai turis dan pemandu wisata.
- c. Menetapkan kriteria dan rubrik penilaian  
Agar guru menilai secara objektif, dan siswa tahu apa yang dinilai serta standar yang harus dicapai. Rubrik penilaian berisi aspek yang akan dinilai, tingkat pencapaian, dan skor atau indikator yang jelas. Rubrik mempermudah guru menilai secara objektif dan siswa memahami ekspektasi. Contoh: Rubrik debat menilai:
  - Kefasihan berbicara (0–5)
  - Logika argumen (0–5)
  - Kosakata (0–5)
  - Kerja sama tim (0–5)
- d. Menyusun instruksi yang jelas  
Agar siswa memahami tugas, langkah pengerjaan, dan batas waktu. Guru memberikan panduan tertulis atau lisan agar siswa memahami tugas, tujuan, langkah pengerjaan, batas waktu, dan kriteria penilaian. Instruksi yang jelas meminimalkan kebingungan dan meningkatkan efektivitas tugas. Contoh: Guru memberikan petunjuk proyek video: durasi 3–5 menit,

tema “Kegiatan Sehari-hari di Sekolah”, rubrik penilaian, dan deadline pengumpulan.

e. Pelaksanaan tugas

Siswa mengerjakan tugas, guru mengamati proses dan hasil kerja. Siswa melaksanakan tugas sesuai instruksi, sementara guru mengamati proses dan interaksi. Fokus penilaian mencakup penggunaan bahasa, kolaborasi, kreativitas, dan strategi penyelesaian tugas. Contoh: Siswa melakukan role play di restoran, memesan makanan dan berinteraksi dengan teman sebagai pelayan, guru mencatat kefasihan, kosakata, dan cara komunikasi.

f. Penilaian dan umpan balik

Guru menilai hasil kerja menggunakan rubrik dan memberi masukan agar siswa bisa memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mereka. Guru menilai hasil kerja menggunakan rubrik yang telah dibuat dan memberikan umpan balik konstruktif. Umpan balik membantu siswa memahami kekuatan dan area yang perlu diperbaiki, serta mendorong pembelajaran berkelanjutan. Contoh: Setelah presentasi, guru memberi komentar tentang pengucapan, struktur kalimat, penggunaan kosakata, dan cara menyampaikan ide, serta saran peningkatan untuk tugas berikutnya.

3. Contoh Desain Penilaian Berbasis Kinerja dalam Kelas Bahasa Inggris

Penilaian berbasis kinerja menekankan kemampuan siswa untuk menerapkan keterampilan bahasa Inggris dalam situasi nyata, sehingga guru tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan kolaborasi. Contoh penilaian berbasis kinerja ini menekankan aplikasi bahasa Inggris dalam konteks nyata, menggabungkan penilaian keterampilan bahasa dengan keterampilan abad 21 (4C: Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration). Metode ini membuat pembelajaran lebih aktif, kreatif, dan relevan bagi siswa. Berikut beberapa contoh desain

penilaian berbasis kinerja beserta penjelasan dan contoh penerapannya:

a. **Proyek Video Tutorial**

Siswa membuat video instruksional untuk menjelaskan suatu materi atau kegiatan. Penilaian menekankan kemampuan berbicara, penggunaan kosakata dan tata bahasa, kreativitas, serta kerja sama tim. Video sebagai media juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyusun ide secara sistematis. Contoh: Siswa membuat video tutorial cara menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, misalnya menjelaskan cara menggunakan kamus online atau membuat flashcard digital. Guru menilai kelancaran berbicara, kejelasan penjelasan, kosakata yang digunakan, serta kreativitas penyampaian.

b. **Role Play di Restoran**

Siswa berperan dalam situasi simulasi untuk mempraktikkan kemampuan komunikasi. Penilaian fokus pada kefasihan berbicara, kosakata, struktur kalimat, interaksi sosial, dan kemampuan menyesuaikan bahasa dengan konteks. Contoh: Siswa melakukan role play sebagai pelanggan dan pelayan di restoran internasional, memesan makanan, menanyakan menu, dan memberikan ulasan singkat. Guru menilai penggunaan kosakata yang tepat, kelancaran berbicara, dan kemampuan berinteraksi.

c. **Debat Kelompok**

Siswa mendiskusikan atau membela pendapat dalam suatu isu menggunakan bahasa Inggris. Penilaian menekankan kemampuan argumentasi, kefasihan berbicara, kerja sama tim, dan keterampilan berpikir kritis. Contoh: Siswa mengikuti debate kelompok tentang isu lingkungan, misalnya “Apakah sekolah harus menerapkan program daur ulang?”. Guru menilai kemampuan menyampaikan pendapat, logika argumen, kosakata, dan kerja sama tim.

d. **Portofolio Kreatif**

Siswa mengumpulkan hasil karya secara berkelanjutan untuk menilai perkembangan keterampilan bahasa. Portofolio memungkinkan guru menilai proses belajar,

refleksi diri, kemampuan menulis dan berbicara, serta kreativitas siswa. Contoh: Siswa membuat portofolio berisi esai, rekaman berbicara, jurnal belajar, dan proyek kreatif selama satu semester. Guru menilai kualitas tulisan, perkembangan kosakata, kemampuan berbicara, serta refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilakukan.

e. Wawancara Individu

Guru melakukan wawancara langsung untuk menilai kemampuan berbicara, pemahaman kosakata, dan kemampuan merespons pertanyaan secara spontan. Wawancara menekankan komunikasi verbal dalam konteks nyata. Contoh: Siswa diwawancara tentang hobi, kegiatan sehari-hari, atau pengalaman liburan dalam bahasa Inggris. Guru menilai kefasihan berbicara, ketepatan kosakata, dan kemampuan menyampaikan ide dengan jelas.

f. Simulasi Kehidupan Nyata

Siswa meniru situasi nyata atau pekerjaan tertentu untuk mempraktikkan bahasa Inggris secara fungsional. Fokus penilaian pada kemampuan komunikasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Contoh: Siswa melakukan simulasi wawancara kerja, di mana mereka harus menjawab pertanyaan tentang latar belakang, pengalaman, dan keterampilan dalam bahasa Inggris. Guru menilai kosakata profesional, struktur jawaban, dan sikap komunikasi.

g. Drama atau Teater Mini

Siswa membuat dan menampilkan drama pendek, menekankan kemampuan berbicara, ekspresi, kreativitas, dan kolaborasi. Drama juga melatih siswa mengekspresikan bahasa secara natural. Contoh: Siswa membuat drama tentang cerita rakyat atau kegiatan sekolah, menampilkan dialog, ekspresi wajah, dan interaksi dengan teman. Guru menilai kelancaran berbicara, penggunaan kosakata, dan kerja sama tim.

h. Podcast atau Radio Show

Siswa membuat rekaman audio untuk menyampaikan informasi atau cerita, menekankan kemampuan berbicara, penyampaian pesan, dan kreativitas. Ini

melatih komunikasi formal maupun informal dalam konteks nyata. Contoh: Siswa membuat podcast mingguan tentang tips belajar bahasa Inggris, guru menilai kejelasan penyampaian, kelancaran berbicara, kosakata, dan struktur pesan.

- i. **Penulisan Kreatif (Creative Writing Task)**  
Siswa menulis karya kreatif, seperti cerita pendek, puisi, atau artikel, untuk menilai kemampuan menulis, tata bahasa, kosakata, dan kreativitas. Menekankan ekspresi diri dan penguasaan bahasa. Contoh: Siswa menulis cerita pendek tentang pengalaman liburan atau puisi bahasa Inggris. Guru menilai kreativitas, penggunaan kosakata, tata bahasa, dan kemampuan menyampaikan ide.
- j. **Game Edukatif / Kompetisi Bahasa Inggris**  
Siswa berpartisipasi dalam permainan atau kompetisi interaktif yang menilai keterampilan bahasa Inggris secara menyenangkan. Penilaian mencakup kefasihan, berpikir cepat, dan kemampuan berkolaborasi. Contoh: Siswa bermain Vocabulary Challenge atau mengikuti Escape Room bahasa Inggris, di mana mereka harus menyelesaikan tantangan dengan berbicara atau menulis dalam bahasa Inggris. Guru menilai penggunaan kosakata, kelancaran, dan kerja sama tim.
- k. **Kegiatan Storytelling atau Narasi Digital**  
Siswa menceritakan cerita atau pengalaman dalam bentuk audio, video, atau presentasi interaktif. Menekankan kemampuan berbicara, narasi, dan kreativitas. Contoh: Siswa membuat video storytelling tentang pengalaman liburan atau dongeng favorit. Guru menilai kemampuan menyampaikan cerita, kosakata, ekspresi, dan kreativitas.
- l. **Infografis atau Poster Kreatif**  
Siswa membuat poster atau infografis untuk menyampaikan informasi atau ide tertentu dalam bahasa Inggris. Menekankan kemampuan menulis, kosakata, kreativitas, dan visualisasi ide. Contoh: Siswa membuat poster tentang pentingnya menjaga kebersihan lingkungan dengan teks dan gambar dalam

bahasa Inggris. Guru menilai penggunaan bahasa, kreativitas, dan kejelasan pesan.

- m. Blog atau Jurnal Digital  
Siswa menulis blog atau jurnal digital secara berkala untuk mengekspresikan pikiran dan pengalaman dalam bahasa Inggris. Menekankan kemampuan menulis, tata bahasa, kosakata, dan refleksi diri. Contoh: Siswa menulis jurnal harian tentang kegiatan sekolah atau hobi di platform digital. Guru menilai kelancaran menulis, kosakata, dan isi refleksi.
- n. Presentasi Interaktif  
Siswa menyampaikan materi atau topik tertentu di depan kelas dengan dukungan media, menekankan kemampuan berbicara, penggunaan kosakata, dan interaksi dengan audiens. Contoh: Siswa membuat presentasi tentang budaya atau makanan khas negara berbahasa Inggris, lalu menjawab pertanyaan teman sekelas. Guru menilai kelancaran berbicara, pemahaman materi, dan kemampuan menjawab pertanyaan.
- o. Proyek Penelitian Mini  
Siswa melakukan penelitian kecil tentang topik tertentu, mengumpulkan data, dan menyajikan temuan dalam bahasa Inggris. Menekankan kemampuan berpikir kritis, menulis, dan berbicara. Contoh: Siswa melakukan survey tentang kebiasaan membaca buku teman sekelas, kemudian membuat laporan singkat dalam bahasa Inggris. Guru menilai kosakata, struktur laporan, dan kemampuan menyajikan data.
- p. Tutorial Interaktif atau Demonstrasi  
Siswa menunjukkan cara melakukan sesuatu sambil menjelaskan langkah-langkah dalam bahasa Inggris. Menilai kefasihan berbicara, kosakata teknis, dan kemampuan menginstruksikan. Contoh: Siswa membuat demonstrasi cara membuat origami atau resep sederhana dalam bahasa Inggris. Guru menilai kemampuan menyampaikan instruksi, kejelasan, dan kosakata yang digunakan.
- q. Kolaborasi Proyek Digital

Siswa bekerja dalam kelompok untuk membuat produk digital (misal blog, poster, video), menekankan kolaborasi, kreativitas, dan keterampilan komunikasi. Contoh: Siswa membuat poster digital tentang kampanye lingkungan dalam bahasa Inggris, lalu mempresentasikannya. Guru menilai kerja sama tim, bahasa, dan kreativitas.

- r. Simulasi Situasi Profesional  
Siswa mempraktikkan situasi profesional nyata untuk melatih bahasa Inggris formal dan kemampuan problem solving. Contoh: Siswa melakukan simulasi presentasi bisnis atau laporan proyek di depan guru dan teman sekelas, menilai penggunaan bahasa formal, kefasihan berbicara, dan penyusunan ide.
- s. Tanya Jawab Interaktif (Q&A Session)  
Siswa saling mengajukan pertanyaan dan menjawab secara spontan dalam bahasa Inggris, menekankan kemampuan mendengar, berpikir cepat, dan berbicara. Contoh: Siswa membuat sesi tanya jawab tentang film atau buku yang mereka baca. Guru menilai kefasihan berbicara, kosakata, dan kemampuan menyampaikan jawaban yang relevan.

## **F. Pengertian dan Fungsi Portofolio**

Portofolio adalah kumpulan karya dan bukti pencapaian siswa yang disusun secara sistematis untuk menunjukkan perkembangan kemampuan, keterampilan, dan pemahaman peserta didik selama periode tertentu. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris abad 21, portofolio tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, kolaborasi, dan keterampilan komunikasi. Ciri utama portofolio adalah:

1. Bersifat individual dan personalisasi. Portofolio mencerminkan kemampuan, minat, dan gaya belajar masing-masing siswa, sehingga setiap portofolio unik. Contoh: siswa yang senang menulis bisa menekankan esai dan cerita pendek, sementara siswa yang lebih visual dapat menambahkan poster atau video kreatif.
2. Terstruktur dan sistematis. Portofolio disusun secara rapi dan kronologis, sehingga memudahkan guru dan siswa

- menilai perkembangan dari waktu ke waktu. Contoh: dokumen dibagi per semester atau per proyek, dengan urutan dari tugas awal hingga tugas terakhir.
3. Menekankan proses dan produk. Tidak hanya menampilkan hasil akhir, tetapi juga proses belajar siswa, termasuk revisi, eksperimen, dan strategi belajar yang digunakan. Contoh: siswa menambahkan draft awal esai beserta versi final, beserta catatan refleksi tentang perbaikan yang dilakukan.
  4. Memfasilitasi kolaborasi dan umpan balik. Portofolio bisa menjadi media bagi guru dan teman sekelas untuk memberikan komentar dan saran perbaikan, mendukung pembelajaran kolaboratif. Contoh: siswa membagikan portofolio digital kepada teman sekelas untuk peer-assessment, lalu menulis refleksi berdasarkan masukan yang diterima.
  5. Mudah diakses dan fleksibel. Portofolio digital memungkinkan siswa, guru, dan orang tua mengakses karya kapan saja, mendukung pembelajaran jarak jauh atau blended learning. Contoh: siswa mengunggah proyek video atau rekaman berbicara ke platform online yang bisa diakses guru dan orang tua.
  6. Reflektif dan self-directed. Portofolio mendorong siswa untuk secara aktif menilai diri sendiri, merefleksikan kekuatan dan kelemahan, serta merencanakan perbaikan. Contoh: siswa menulis catatan refleksi tentang kesulitan yang dialami saat membuat esai atau proyek berbicara, dan strategi yang akan diterapkan untuk perbaikan.
  7. Menunjukkan kemampuan beragam. Portofolio menampilkan berbagai jenis keterampilan, baik akademik maupun sosial, termasuk kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis. Contoh: portofolio berisi tulisan, proyek kolaboratif, rekaman presentasi, dan aktivitas diskusi kelompok.
  8. Berkelanjutan (ongoing) dan dinamis. Portofolio dikembangkan sepanjang waktu, bukan hanya sekali, sehingga memperlihatkan perkembangan kemampuan siswa. Contoh: siswa menambahkan karya baru setiap bulan, mulai dari latihan menulis sederhana hingga proyek multimedia yang lebih kompleks.

9. Mendukung diferensiasi pembelajaran. Portofolio memungkinkan guru menilai kemampuan siswa sesuai tingkat kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Contoh: siswa dengan kemampuan menulis tinggi bisa menambahkan artikel panjang, sementara siswa yang lebih berbakat visual bisa menambahkan video atau poster kreatif.
10. Menjadi alat komunikasi dengan orang tua dan stakeholder. Portofolio dapat dibagikan untuk menunjukkan pencapaian siswa kepada orang tua, guru lain, atau pihak sekolah. Contoh: portofolio digital ditunjukkan pada rapat orang tua untuk menampilkan perkembangan bahasa Inggris siswa selama satu semester.

### **G. Komponen Portofolio dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Portofolio efektif dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21 harus memuat beberapa komponen utama yang memungkinkan guru menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21 siswa secara menyeluruh. Komponen-komponen ini biasanya mencakup bukti konkret, refleksi diri, dan indikator perkembangan. Portofolio pembelajaran bahasa Inggris adalah kumpulan hasil kerja peserta didik yang disusun secara sistematis, bertahap, dan berkesinambungan untuk menunjukkan perkembangan kemampuan berbahasa. Agar portofolio dapat berfungsi secara optimal, terdapat beberapa komponen penting yang perlu diperhatikan:

#### 1. Identitas Peserta Didik

Bagian ini berisi informasi dasar tentang siswa, seperti nama lengkap, kelas, mata pelajaran, periode belajar, dan mungkin juga foto. Identitas ini penting karena portofolio bersifat personal, sehingga memudahkan guru maupun siswa untuk mengidentifikasi kepemilikan dan perkembangan individu.

#### 2. Tujuan dan Kontrak Belajar

Di dalam portofolio, perlu dicantumkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, baik target umum (misalnya meningkatkan keterampilan berbicara) maupun target spesifik (misalnya bisa melakukan presentasi sederhana dalam bahasa Inggris). Kontrak belajar bisa berupa kesepakatan antara guru dan siswa mengenai

komitmen, seperti mengumpulkan tugas tepat waktu atau melakukan refleksi mingguan. Hal ini membantu menumbuhkan tanggung jawab belajar.

3. Karya Tulis (Writing Samples)

Karya tulis adalah komponen utama portofolio yang menampilkan kemampuan menulis siswa dalam bahasa Inggris. Komponen ini mencakup berbagai bentuk tulisan, baik akademik maupun kreatif, seperti esai, cerita pendek, artikel, laporan proyek, puisi, atau surat resmi. Melalui karya tulis, guru dapat menilai tata bahasa, kosakata, kreativitas, dan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara tertulis.

Komponen ini menampilkan hasil kemampuan menulis siswa, misalnya catatan harian (diary), paragraf deskriptif, esai singkat, email, hingga laporan. Dengan adanya kumpulan tulisan ini, guru dan siswa bisa melihat perkembangan kemampuan menulis dari awal hingga akhir periode belajar, termasuk perbaikan tata bahasa, kosakata, dan struktur teks.

4. Rekaman Keterampilan Lisan (Speaking Records)

Rekaman berbicara memungkinkan guru menilai kemampuan berbicara siswa secara nyata. Komponen ini bisa berupa presentasi, wawancara, percakapan, atau podcast. Penilaian difokuskan pada kefasihan berbicara, intonasi, kosakata, dan kemampuan siswa berkomunikasi dalam berbagai situasi. Dengan rekaman, perkembangan kemampuan berbicara siswa dapat dipantau dari waktu ke waktu. Karena berbicara (speaking) sulit dinilai hanya dari tulisan, maka rekaman audio atau video sangat bermanfaat. Misalnya rekaman siswa saat memperkenalkan diri, berdebat, atau presentasi. Bisa juga berupa transkrip percakapan. Komponen ini memperlihatkan kemajuan dalam pengucapan, kelancaran, intonasi, dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara bahasa Inggris.

5. Hasil Bacaan dan Refleksi (Reading Logs)

Siswa mencatat bacaan berbahasa Inggris yang telah mereka selesaikan, seperti cerita pendek, artikel, atau berita. Catatan ini bisa berupa ringkasan isi bacaan, kosakata baru yang dipelajari, atau refleksi pribadi tentang

bacaan tersebut. Tujuannya untuk membiasakan siswa membaca teks berbahasa Inggris serta meningkatkan kemampuan memahami makna dan ide utama teks.

6. Kegiatan Mendengarkan (Listening Activities)

Komponen ini berisi hasil aktivitas mendengarkan seperti menonton film, mendengarkan lagu, podcast, atau dialog berbahasa Inggris. Siswa dapat membuat catatan ringkas tentang isi yang mereka dengar, kesulitan yang ditemui, dan kosakata baru yang mereka dapatkan. Hal ini membantu melatih keterampilan listening comprehension.

7. Penilaian Diri (Self-Assessment)

Siswa diminta menilai sendiri kemajuan belajar mereka. Misalnya dengan menuliskan apa saja yang sudah mereka kuasai, kesulitan yang masih dihadapi, serta strategi belajar yang menurut mereka efektif. Self-assessment mendorong siswa menjadi pembelajar mandiri (independent learner) dan reflektif terhadap proses belajarnya.

8. Bukti Penilaian (Assessment Evidence)

Bukti penilaian meliputi hasil penilaian guru, rubrik, atau peer-assessment yang mendokumentasikan pencapaian siswa. Komponen ini mendukung transparansi penilaian dan memudahkan guru menilai capaian belajar siswa secara objektif. Contohnya adalah salinan rubrik penilaian proyek, komentar guru pada tugas menulis, atau hasil peer-assessment pada presentasi.

9. Dokumentasi Perkembangan (Progress Documentation)

Dokumentasi perkembangan menunjukkan kemajuan kemampuan siswa dari waktu ke waktu. Komponen ini bisa berupa karya lama dan terbaru yang membandingkan peningkatan keterampilan bahasa Inggris siswa. Contohnya termasuk rekaman berbicara setiap bulan, versi revisi esai, atau proyek kolaboratif yang meningkat kompleksitasnya dari awal hingga akhir semester.

10. Portofolio Digital (Digital Portfolio)

Portofolio digital memudahkan penyimpanan, akses, dan berbagi seluruh komponen portofolio. Format digital memungkinkan integrasi teks, audio, video, dan grafis, sehingga lebih fleksibel dan interaktif. Contohnya adalah penggunaan platform seperti Google Sites, Padlet, Seesaw, atau LMS sekolah untuk mengunggah karya tulis, rekaman

berbicara, proyek multimedia, refleksi diri, dan bukti penilaian.

11. Umpan Balik Guru dan Teman Sebaya

Feedback dari guru dan teman sebaya penting untuk memberikan dorongan, koreksi, dan apresiasi. Guru bisa menuliskan komentar pada tugas, memberikan saran revisi, atau memuji pencapaian siswa. Teman sebaya juga dapat memberi masukan melalui peer review. Dengan adanya umpan balik, siswa mendapat gambaran objektif tentang kekuatan dan kelemahan mereka.

12. Hasil Tes dan Tugas

Meskipun portofolio menekankan perkembangan, bukti formal seperti hasil tes, kuis, atau tugas tertentu juga perlu dimasukkan. Hal ini menunjukkan pencapaian siswa secara kuantitatif, sehingga portofolio memiliki keseimbangan antara penilaian formatif (proses belajar) dan sumatif (hasil belajar).

13. Proyek atau Karya Multimedia

Proyek atau karya multimedia menekankan kreativitas dan kemampuan kolaborasi siswa, sekaligus menilai keterampilan bahasa Inggris. Contohnya adalah video tutorial, drama mini, poster digital, infografis, atau blog. Komponen ini memberikan bukti nyata bagaimana siswa menggunakan bahasa Inggris dalam konteks dunia nyata, serta menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

14. Refleksi Akhir dan Rencana Tindak Lanjut

Refleksi diri adalah catatan atau jurnal siswa yang menilai proses belajar, pencapaian, kesulitan, dan strategi perbaikan yang mereka lakukan. Komponen ini membantu siswa mengembangkan keterampilan metakognitif, yakni kemampuan untuk menilai dan meningkatkan cara belajar mereka sendiri. Contohnya termasuk jurnal belajar, catatan refleksi setelah menyelesaikan proyek, atau analisis terhadap umpan balik dari guru dan teman.

Bagian terakhir biasanya berupa ringkasan pencapaian selama periode belajar, apa saja yang sudah dipelajari, serta rencana ke depan. Misalnya, siswa menyadari bahwa kemampuan menulisnya sudah meningkat tetapi listening masih perlu ditingkatkan. Maka, rencana tindak lanjut bisa

berupa lebih banyak latihan mendengarkan melalui film atau podcast.

#### **H. Strategi Penerapan Penilaian Autentik dan Portofolio**

Strategi penerapan penilaian autentik dan portofolio adalah cara-cara sistematis yang dilakukan guru untuk mengintegrasikan penilaian berbasis kinerja nyata (autentik) dan portofolio siswa ke dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga penilaian tidak hanya menilai hasil akhir, tetapi juga proses belajar, keterampilan abad 21, dan perkembangan individu siswa secara berkelanjutan.

Secara lebih rinci, maksudnya mencakup:

1. Perencanaan yang Matang

Sebelum menerapkan penilaian autentik dan portofolio, guru perlu merencanakan tujuan pembelajaran, jenis tugas, kriteria penilaian, dan format portofolio. Perencanaan yang matang memastikan penilaian relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Contoh: Guru menetapkan tujuan: “Siswa mampu membuat presentasi multimedia tentang budaya negara berbahasa Inggris,” lalu merancang rubrik menilai kosakata, kefasihan berbicara, struktur kalimat, kreativitas, dan kolaborasi tim.

2. Pemilihan Tugas Autentik yang Relevan

Guru memilih tugas yang mencerminkan situasi dunia nyata dan menuntut siswa menggunakan bahasa Inggris secara fungsional. Tugas autentik juga sebaiknya memadukan keterampilan abad 21 (4C). Contoh: Role play di restoran, proyek membuat video tutorial, debat kelompok, atau penulisan artikel kreatif.

3. Penyusunan Rubrik Penilaian yang Jelas

Rubrik digunakan untuk menilai kinerja siswa secara objektif dan transparan. Rubrik sebaiknya mencakup aspek bahasa dan keterampilan abad 21, sehingga siswa memahami kriteria yang dinilai. Contoh: Rubrik debat menilai: kefasihan berbicara (0–5), logika argumen (0–5), kosakata (0–5), kolaborasi tim (0–5).

4. Integrasi Portofolio sebagai Media Dokumentasi

Portofolio berfungsi sebagai media untuk mengumpulkan dan mendokumentasikan seluruh bukti pencapaian siswa.

Guru dapat menilai perkembangan kemampuan siswa secara berkelanjutan melalui portofolio. Contoh: Siswa mengunggah esai, rekaman berbicara, proyek multimedia, dan refleksi diri ke platform digital seperti Google Sites atau Seesaw.

5. Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif

Guru memberikan umpan balik secara rutin untuk membantu siswa memperbaiki kemampuan mereka. Umpan balik sebaiknya jelas, spesifik, dan mendorong refleksi diri. Contoh: Setelah presentasi, guru memberi saran terkait pengucapan, pemilihan kosakata, penyampaian ide, dan strategi kerja sama tim.

6. Melibatkan Siswa dalam Self-Assessment dan Peer-Assessment

Siswa dilibatkan untuk menilai diri sendiri dan teman sekelas. Strategi ini meningkatkan kesadaran diri, kemampuan refleksi, dan kolaborasi. Contoh: Siswa menilai portofolio teman sekelas menggunakan rubrik sederhana, kemudian menulis refleksi tentang masukan yang diterima dan rencana perbaikan.

7. Evaluasi dan Perbaikan Berkelanjutan

Hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran, menyesuaikan strategi pengajaran, dan meningkatkan kualitas penugasan selanjutnya. Contoh: Berdasarkan analisis portofolio, guru menemukan bahwa banyak siswa kesulitan menyusun kalimat kompleks. Guru kemudian merancang latihan tambahan fokus pada tata bahasa dan struktur kalimat.

## **I. Manfaat Penilaian Autentik dan Portofolio**

Penilaian autentik dan portofolio memiliki banyak manfaat bagi siswa, guru, dan proses pembelajaran secara keseluruhan. Manfaat ini tidak hanya bersifat akademik, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21, refleksi diri, dan peningkatan kualitas pembelajaran. Penilaian autentik dan portofolio tidak hanya mengukur kemampuan akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21, meningkatkan refleksi diri, dan memperbaiki proses pembelajaran. Dengan demikian, penilaian ini menjadi sarana yang efektif untuk

mendukung pembelajaran bahasa Inggris yang lebih menyeluruh, bermakna, dan kontekstual.

1. Manfaat penilaian autentik dan portofolio bagi Siswa

Adapun manfaat bagi siswa diantaranya:

- a. Mengukur Kemampuan Secara Holistik: Portofolio memungkinkan siswa menunjukkan kemampuan menulis, berbicara, membaca, dan mendengarkan, sekaligus keterampilan abad 21 (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration).
- b. Mendorong Refleksi Diri: Siswa dapat menilai kekuatan dan kelemahan mereka, serta merencanakan strategi perbaikan belajar.
- c. Meningkatkan Motivasi dan Rasa Tanggung Jawab: Dengan mengumpulkan karya dan memantau perkembangan diri, siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan bertanggung jawab atas hasil belajarnya.
- d. Mendukung Kreativitas dan Inovasi: Siswa dapat mengekspresikan ide dan kreativitas mereka melalui berbagai bentuk karya, seperti tulisan, video, poster, atau proyek multimedia. Contoh: Siswa menulis esai, membuat presentasi video, dan menambahkan refleksi diri di portofolio digital, sehingga mereka dapat melihat peningkatan kemampuan bahasa Inggris dari awal hingga akhir semester.

2. Manfaat penilaian autentik dan portofolio bagi Guru

Adapun manfaat bagi guru diantaranya:

- a. Mendapatkan Bukti Kinerja Siswa: Portofolio menyediakan data konkret tentang kemampuan siswa, sehingga guru dapat menilai dengan lebih objektif dan akurat.
- b. Mempermudah Pemantauan Perkembangan: Guru bisa melihat kemajuan siswa dari waktu ke waktu dan menyesuaikan strategi pengajaran.
- c. Membantu Memberikan Umpan Balik Konstruktif: Dengan portofolio, guru dapat memberikan saran yang spesifik dan relevan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa. Contoh: Guru meninjau rekaman presentasi dan tulisan siswa di portofolio digital untuk

memberi saran peningkatan pengucapan, struktur kalimat, atau cara menyampaikan ide.

3. Manfaat penilaian autentik dan portofolio bagi Pembelajaran secara Keseluruhan

Adapun manfaat bagi guru diantaranya:

- a. Mendorong Pembelajaran Aktif dan Berpusat pada Siswa: Penilaian autentik membuat siswa lebih terlibat dalam proses belajar karena mereka melakukan tugas yang relevan dengan dunia nyata.
- b. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran: Hasil penilaian digunakan untuk memperbaiki metode pengajaran, jenis tugas, dan strategi belajar di kelas.
- c. Mendukung Integrasi Keterampilan Abad 21: Penilaian berbasis portofolio memadukan kemampuan bahasa Inggris dengan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi.
- d. Contoh: Berdasarkan portofolio siswa, guru menyadari banyak siswa perlu latihan berbicara lebih banyak. Guru kemudian menambahkan kegiatan role play dan presentasi kelompok untuk memperbaiki kemampuan komunikasi siswa.

## **J. Portofolio Digital sebagai Instrumen Evaluasi**

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris abad 21, portofolio digital bukan hanya alat dokumentasi, tetapi juga instrumen evaluasi yang efektif untuk menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21.

### 1. Pengertian Portofolio Digital

Portofolio digital adalah representasi online dari keterampilan, pengalaman, dan prestasi seseorang yang disajikan dalam format digital (Muhsidi, 2024). Portofolio digital adalah kumpulan karya, proyek, dan prestasi yang disajikan secara online untuk menunjukkan kemampuan, pengalaman, dan kompetensi seseorang. Ini bisa berupa situs web pribadi, blog, atau platform portofolio online (Khadija, 2024). Portofolio digital adalah platform atau aplikasi yang memungkinkan siswa untuk menyimpan, mengorganisir, dan membagikan karya-karya (Seneru et al., 2024). Portofolio digital adalah versi elektronik dari

portofolio tradisional yang memanfaatkan teknologi untuk menyimpan, mengorganisir, dan menampilkan karya serta bukti pencapaian siswa. Portofolio digital memungkinkan siswa untuk menunjukkan kompetensi mereka dengan cara yang nyata dan memberikan pandangan holistik tentang perkembangan mereka dalam literasi digital (Redhana, 2024). Dari sejumlah definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa portofolio digital adalah versi elektronik dari portofolio tradisional yang menyajikan karya, pengalaman, dan prestasi secara online untuk menunjukkan kompetensi serta perkembangan individu.

## 2. Fungsi Portofolio Digital sebagai Instrumen Evaluasi

Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris abad 21, portofolio digital bukan hanya alat dokumentasi, tetapi juga instrumen evaluasi yang efektif untuk menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21. Portofolio digital bukan sekadar tempat menyimpan karya siswa, melainkan juga alat evaluasi yang mendukung pembelajaran bahasa Inggris secara menyeluruh. Dengan portofolio digital, guru dapat menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21, memantau perkembangan siswa, memberikan umpan balik konstruktif, serta mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Dengan pengaturan dan pemanfaatan yang tepat, portofolio digital menjadi instrumen evaluasi yang fleksibel, interaktif, dan mendukung pembelajaran bahasa Inggris abad 21 secara menyeluruh. Fungsi portofolio digital sebagai instrumen evaluasi diantaranya adalah:

- a. Dokumentasi Perkembangan Belajar. Portofolio digital memungkinkan guru untuk melihat kemajuan siswa dari waktu ke waktu melalui karya yang diunggah secara berkala. Hal ini memudahkan guru menilai proses belajar dan pencapaian siswa secara berkelanjutan, bukan hanya hasil akhir. Contoh: Guru meninjau rekaman berbicara siswa setiap bulan untuk melihat peningkatan kefasihan dan pengucapan, atau membandingkan versi awal dan revisi esai siswa.
- b. Penilaian Holistik. Portofolio digital memungkinkan guru menilai kemampuan membaca, menulis,

- berbicara, dan mendengarkan secara menyeluruh, sekaligus menilai keterampilan abad 21 seperti Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration (4C). Dengan begitu, guru mendapatkan gambaran lengkap tentang kemampuan siswa. Contoh: Dalam proyek multimedia, guru menilai struktur kalimat, kosakata, kualitas presentasi, kreativitas siswa, dan cara mereka bekerja sama dalam tim.
- c. Umpan Balik dan Refleksi. Portofolio digital memudahkan guru memberikan komentar langsung pada karya siswa, sehingga siswa dapat segera memahami kekuatan dan kelemahan mereka. Selain itu, portofolio mendorong siswa melakukan self-assessment dan peer-assessment, sehingga mereka belajar merefleksikan proses belajar sendiri dan belajar dari teman. Contoh: Guru memberikan komentar pada video presentasi, lalu siswa menulis refleksi tentang masukan yang diterima dan strategi perbaikan.
  - d. Akses dan Kolaborasi Mudah. Portofolio digital memungkinkan karya siswa dibagikan dengan guru lain, orang tua, atau teman sekelas. Hal ini memfasilitasi kolaborasi, masukan tambahan, dan dukungan pembelajaran secara lebih luas. Contoh: Siswa mengunggah proyek video ke platform seperti Google Sites atau Padlet, lalu teman sekelas memberi komentar konstruktif dan saran perbaikan.
  - e. Memfasilitasi Diferensiasi Pembelajaran. Portofolio digital memungkinkan guru menilai kemampuan siswa sesuai tingkat kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Guru dapat menyesuaikan tugas dan penilaian berdasarkan kebutuhan individu. Contoh: Siswa dengan kemampuan menulis tinggi bisa menambahkan artikel panjang, sementara siswa yang lebih visual menambahkan video atau poster kreatif.
  - f. Mendukung Penilaian Berbasis Data. Portofolio digital menyediakan bukti konkret berupa dokumen, audio, dan video yang bisa dianalisis untuk membuat keputusan pembelajaran berbasis data. Contoh: Guru meninjau semua rekaman berbicara dan esai siswa

untuk menentukan area yang paling membutuhkan latihan tambahan.

- g. Memperkuat Keterampilan Digital. Penggunaan portofolio digital membantu siswa mengembangkan literasi digital, termasuk kemampuan mengunggah, mengedit, dan mempresentasikan karya secara digital. Contoh: Siswa membuat blog atau situs portofolio digital yang menampilkan proyek bahasa Inggris dan belajar menambahkan multimedia interaktif.
  - h. Menjadi Arsip Akademik yang Tahan Lama. Portofolio digital bisa menjadi catatan jangka panjang atas perkembangan akademik siswa, yang dapat digunakan untuk laporan, pameran, atau evaluasi lintas semester. Contoh: Semua proyek, esai, dan rekaman berbicara tersimpan rapi di platform digital dan bisa diakses kembali saat rapat orang tua atau saat siswa memasuki jenjang pendidikan berikutnya.
  - i. Meningkatkan Transparansi Penilaian. Guru, siswa, dan orang tua dapat melihat semua karya dan umpan balik secara jelas, sehingga proses penilaian menjadi lebih transparan dan dapat dipertanggungjawabkan. Contoh: Orang tua mengakses portofolio digital anak untuk melihat kemajuan belajar dan umpan balik guru secara langsung.
3. Contoh Implementasi Portofolio Digital di Kelas Bahasa Inggris

Portofolio digital adalah alat yang fleksibel untuk menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21. Dengan memanfaatkan teknologi, portofolio digital memungkinkan guru mendokumentasikan karya siswa, memberikan umpan balik secara real-time, mendorong refleksi diri, serta memfasilitasi kolaborasi dan komunikasi antar siswa, guru, dan orang tua. Implementasinya memberikan ruang fleksibel dan interaktif bagi siswa untuk menampilkan karya, menerima umpan balik, dan melakukan refleksi. Dengan memanfaatkan platform digital, proses penilaian menjadi transparan, kolaboratif, dan mendukung pengembangan keterampilan abad 21. Berikut contoh implementasi di kelas bahasa Inggris:

- a. Google Form  
Google Form dapat difungsikan sebagai wadah portofolio berupa tugas menulis, refleksi diri, maupun peer assessment. Data dari Google Form otomatis tersimpan di spreadsheet sehingga mudah dipantau perkembangan tiap siswa. Contoh: Siswa mengisi Google Form dengan jawaban untuk essay writing task tentang “My Dream Holiday”, kemudian guru menyimpan hasilnya sebagai arsip portofolio.
- b. Quizizz  
Quizizz dapat dijadikan bagian dari portofolio digital. Data hasil kuis memperlihatkan tentang pemahaman kosakata, tata bahasa, maupun keterampilan membaca siswa. Contoh: Siswa mengerjakan vocabulary quiz di Quizizz, dan hasil nilai tersimpan sebagai catatan perkembangan portofolio mereka.
- c. Edmodo  
Edmodo dapat digunakan sebagai media portofolio dengan fitur pengumpulan tugas. Guru bisa membuat ruang kelas virtual di mana siswa mengunggah karya seperti teks naratif, poster digital, atau rekaman percakapan. Contoh: Siswa membuat short story dengan ilustrasi sederhana, lalu memposting di Edmodo agar guru dan teman bisa memberikan komentar. Contoh lain: Siswa mengunggah esai atau rekaman berbicara di Edmodo, guru menilai berdasarkan rubrik dan memberikan saran perbaikan secara langsung.
- d. Moodle  
Guru dapat membuat folder portofolio di Moodle tempat siswa mengunggah tugas-tugas menulis, rekaman audio membaca, atau presentasi video dalam bahasa Inggris. Setiap tugas tersimpan secara sistematis, sehingga perkembangan keterampilan bahasa siswa bisa dipantau dari waktu ke waktu. Contoh: Siswa diminta menulis diary entries mingguan dalam bahasa Inggris, lalu mengunggahnya ke Moodle untuk dikomentari guru.
- e. Kahoot!

Kahoot! bisa digunakan untuk menilai keterampilan listening atau reading comprehension secara menyenangkan. Riwayat skor dan partisipasi siswa dapat dimasukkan dalam portofolio digital mereka. Contoh: Guru membuat kuis listening comprehension berdasarkan audio pendek. Jawaban dan skor siswa di Kahoot! menjadi bukti capaian belajar.

f. Google Sites

Google Sites memungkinkan siswa membuat halaman web pribadi atau kelompok yang menampilkan berbagai karya mereka, termasuk tulisan, rekaman berbicara, proyek multimedia, dan refleksi diri. Guru dapat menilai setiap karya secara langsung dan memberi komentar. Contoh: Siswa membuat halaman web berisi esai tentang budaya negara berbahasa Inggris, video presentasi topik favorit, dan catatan refleksi mengenai proses belajar. Guru memberikan umpan balik langsung pada setiap item yang diunggah. Contoh lain: Siswa membuat kuis tentang grammar atau vocabulary, lalu hasil kuis dan analisis jawaban disimpan dalam portofolio digital sebagai bukti kemajuan belajar.

g. Padlet

Padlet adalah platform interaktif yang memungkinkan siswa mengunggah foto, dokumen, video, atau catatan refleksi. Guru dan teman sekelas dapat memberi komentar, saran, atau pertanyaan, sehingga mendukung pembelajaran kolaboratif. Padlet adalah platform kolaboratif yang memungkinkan siswa untuk berbagi ide, tugas, dan hasil kerja mereka dalam format yang lebih visual. Guru dapat membuat papan tugas di mana siswa dapat mengunggah berbagai jenis materi, seperti teks, gambar, video, dan link (Budiarti, 2025). Contoh: Siswa mengunggah proyek poster digital tentang kampanye lingkungan dalam bahasa Inggris, sementara teman sekelas memberikan komentar dan masukan, dan guru menilai berdasarkan rubrik yang telah ditentukan.

h. Seesaw

Seesaw memungkinkan siswa menyimpan semua tugas digital di satu tempat. Guru dapat menilai dengan

rubrik, memberi komentar, dan orang tua juga dapat melihat perkembangan anak secara real-time. Seesaw adalah platform pembelajaran digital yang memungkinkan siswa untuk membuat portofolio digital (Budiarti, 2025). Guru dapat menggunakan Seesaw untuk memberikan asesmen berbasis proyek dan tugas yang lebih kreatif, seperti video, gambar, atau rekaman audio. Platform ini juga menyediakan fitur penilaian yang memungkinkan guru untuk mengevaluasi perkembangan siswa secara terus-menerus dan memberikan umpan balik yang konstruktif. Contoh: Siswa mengunggah rekaman berbicara, esai, dan proyek multimedia. Guru menilai berdasarkan rubrik yang mencakup kosakata, tata bahasa, kefasihan berbicara, dan kreativitas, lalu memberikan komentar perbaikan.

i. Blog atau LMS Sekolah

Siswa memposting artikel, cerita, atau proyek multimedia pada blog pribadi atau Learning Management System (LMS) sekolah. Guru menilai berdasarkan rubrik dan memberikan saran perbaikan, sementara siswa dapat melihat perkembangan mereka dari postingan sebelumnya. Contoh: Siswa menulis artikel tentang pengalaman liburan dalam bahasa Inggris dan mempostingnya di blog LMS. Guru menilai tata bahasa, kosakata, struktur kalimat, dan kreativitas, kemudian memberi saran untuk revisi dan perbaikan.

j. Microsoft OneNote

OneNote memungkinkan siswa membuat buku catatan digital yang berisi tulisan, gambar, rekaman audio, dan proyek multimedia. Guru dapat memberi komentar langsung pada halaman tertentu. Contoh: Siswa menyusun catatan refleksi mingguan tentang pembelajaran bahasa Inggris, menambahkan rekaman berbicara, dan mengunggah proyek kelompok. Guru memberi komentar per bagian dan menilai proses serta hasil.

k. Google Drive atau Dropbox

Siswa menyimpan seluruh dokumen, rekaman audio, dan proyek multimedia di folder digital yang terorganisir. Guru dapat menilai karya secara teratur dan memberi komentar pada dokumen tertentu. Contoh: Siswa mengunggah esai, laporan proyek, dan rekaman debat dalam folder, sementara guru menilai penggunaan bahasa, struktur kalimat, dan kemampuan kolaborasi tim.

1. Canva for Education

Siswa membuat proyek multimedia interaktif seperti poster digital, infografis, atau video presentasi. Platform ini memungkinkan kombinasi teks, gambar, audio, dan video untuk mengekspresikan ide secara kreatif. Contoh: Siswa membuat infografis tentang tokoh terkenal berbahasa Inggris atau membuat video cerita pendek. Guru menilai bahasa, tata bahasa, kosakata, dan kreativitas penyajian.

4. Keunggulan Portofolio Digital dibanding Portofolio Konvensional

Portofolio digital adalah evolusi dari portofolio tradisional. Alih-alih hanya berupa kumpulan dokumen atau kertas, portofolio digital memanfaatkan teknologi untuk menyimpan, menampilkan, dan menilai karya siswa secara lebih fleksibel, interaktif, dan menyeluruh. Penggunaan portofolio digital memberikan nilai tambah dalam hal kemudahan akses, dokumentasi, kreativitas, dan kolaborasi, yang tidak selalu dimiliki portofolio konvensional. Keunggulan portofolio digital dibanding portofolio konvensional diantaranya:

a. Memudahkan Penyimpanan dan Pengorganisasian Karya

Portofolio digital memungkinkan siswa menyimpan seluruh karya dalam satu platform yang terstruktur. Guru dan siswa dapat dengan mudah menambahkan, menghapus, atau menata ulang karya sesuai kategori atau periode waktu. Contoh: Siswa menyimpan esai, rekaman berbicara, dan proyek multimedia dalam folder digital terpisah per topik atau per semester,

sehingga semua dokumen tersusun rapi dan mudah diakses.

b. Menyediakan Bukti Pembelajaran yang Interaktif dan Dinamis

Karya dalam portofolio digital bisa berupa teks, audio, video, gambar, atau animasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini memudahkan guru menilai kemampuan siswa dalam konteks nyata dan multidimensi. Contoh: Siswa mengunggah video presentasi proyek kelompok dan menambahkan narasi audio untuk menjelaskan ide mereka, sehingga guru dapat menilai kefasihan berbicara, kosakata, dan kreativitas secara bersamaan.

c. Memfasilitasi Penilaian Jarak Jauh dan Kolaborasi

Portofolio digital memungkinkan guru menilai karya siswa dari jarak jauh, serta memudahkan kolaborasi antar siswa maupun guru. Platform digital juga memungkinkan orang tua ikut memantau perkembangan belajar anak secara real-time. Contoh: Guru menilai rekaman debat siswa melalui Google Drive atau Padlet, memberikan komentar, dan siswa dapat saling memberikan masukan melalui kolom komentar.

d. Memberikan Ruang bagi Siswa untuk Mengekspresikan Kreativitas

Siswa dapat menampilkan karya mereka melalui berbagai media digital, sehingga mereka memiliki kebebasan untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan kreativitas dengan lebih luas dibanding portofolio konvensional yang terbatas pada kertas atau dokumen cetak. Contoh: Siswa membuat infografis digital, video storytelling, atau proyek multimedia interaktif untuk menampilkan topik yang dipelajari, yang kemudian dinilai oleh guru berdasarkan rubrik bahasa dan keterampilan abad 21.

e. Mempermudah Pemantauan Perkembangan Siswa Secara Berkelanjutan

Portofolio digital memungkinkan guru untuk melacak kemajuan siswa dari waktu ke waktu, sehingga lebih mudah mengidentifikasi kekuatan dan area yang perlu diperbaiki. Contoh: Guru meninjau proyek multimedia,

esai, dan rekaman berbicara siswa dari awal hingga akhir semester untuk melihat peningkatan kemampuan bahasa dan keterampilan abad 21.

- f. **Mendukung Integrasi Keterampilan Abad 21**  
Dengan portofolio digital, siswa dapat menampilkan bukti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C), yang sulit ditangkap dengan portofolio konvensional. Contoh: Siswa membuat video kolaboratif tentang topik lingkungan, menilai kontribusi tim, dan menulis refleksi diri tentang proses kerja kelompok.
- g. **Mempercepat Proses Umpan Balik dan Revisi**  
Guru dapat memberikan komentar langsung pada dokumen atau proyek digital, sehingga siswa bisa segera melakukan revisi dan memperbaiki kesalahan. Contoh: Siswa mengunggah esai ke Google Docs, guru menambahkan komentar tentang tata bahasa, struktur kalimat, dan kosakata, lalu siswa memperbaikinya secara langsung.
- h. **Meningkatkan Keterampilan Literasi Digital**  
Portofolio digital melatih siswa menggunakan teknologi untuk membuat, menyimpan, dan membagikan karya mereka, yang menjadi keterampilan penting di era digital. Contoh: Siswa belajar mengunggah video, membuat infografis interaktif, atau menulis blog, sehingga sekaligus meningkatkan kemampuan literasi digital mereka.
- i. **Ramah Lingkungan**  
Dengan portofolio digital, penggunaan kertas dapat dikurangi, mendukung pembelajaran yang lebih ramah lingkungan dibandingkan portofolio konvensional. Contoh: Semua tugas, proyek, dan dokumen tersimpan secara digital, tanpa perlu mencetak lembar kerja atau dokumen fisik.

#### **K. Rubrik Penilaian Keterampilan 4C abad 21**

Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, penilaian tidak hanya fokus pada kemampuan bahasa, tetapi juga pada keterampilan 4C: Critical Thinking (Berpikir Kritis), Creativity (Kreativitas), Communication (Komunikasi), dan Collaboration

(Kolaborasi). Rubrik penilaian ini membantu guru menilai siswa secara holistik dan objektif, serta memberikan umpan balik yang spesifik untuk pengembangan keterampilan abad 21. Pendekatan pembelajaran abad 21 dengan konsep 4C menekankan empat keterampilan kunci yang penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin kompleks dan global (Abdurahman et al., 2024). Berikut adalah penjelasan singkat untuk masing-masing dari 4C tersebut:

1. Critical Thinking (Berpikir Kritis)

Kemampuan untuk mengolah informasi secara mendalam, menilai keakuratan data, serta mempertimbangkan berbagai sudut pandang sebelum mengambil keputusan. Dengan berpikir kritis, seseorang tidak mudah menerima informasi mentah-mentah, melainkan menganalisis dan menyusunnya menjadi pemahaman yang logis. Di abad 21, berpikir kritis menjadi keterampilan esensial karena arus informasi begitu cepat dan sering kali bercampur antara fakta, opini, atau hoaks. Siswa perlu dibekali kemampuan memilah, menganalisis, serta mengevaluasi informasi agar dapat mengambil keputusan yang tepat dan bertanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja.

2. Creativity (Kreativitas)

Merujuk pada kemampuan menghasilkan ide-ide baru yang orisinal, inovatif, dan bermanfaat. Kreativitas memungkinkan individu menemukan solusi yang berbeda dari kebiasaan umum serta mengembangkan gagasan segar yang dapat diterapkan dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam era globalisasi dan digitalisasi abad 21, kreativitas dibutuhkan untuk menghadapi tantangan baru yang belum ada sebelumnya. Individu yang kreatif mampu menciptakan solusi inovatif, memunculkan ide-ide segar, dan beradaptasi dengan perubahan yang dinamis. Kreativitas bukan hanya untuk seni, tetapi juga penting dalam teknologi, bisnis, pendidikan, dan kehidupan sosial.

3. Communication (Komunikasi)

Keterampilan menyampaikan ide, gagasan, atau pesan secara jelas dan efektif. Komunikasi tidak hanya sebatas berbicara atau menulis, tetapi juga mencakup kemampuan mendengarkan, memahami lawan bicara, serta

menggunakan berbagai media untuk memperlancar interaksi. Kemampuan komunikasi semakin penting di abad 21 karena masyarakat hidup dalam jejaring global yang saling terhubung. Seseorang dituntut untuk menyampaikan ide secara jelas, meyakinkan, dan efektif melalui berbagai media, baik lisan, tulisan, maupun digital. Komunikasi yang baik juga mendukung kolaborasi lintas budaya dan bahasa dalam dunia kerja internasional.

4. Collaboration (Kolaborasi)

Kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kolaborasi, setiap anggota kelompok saling berbagi peran, menghargai kontribusi satu sama lain, dan membangun kekuatan kolektif yang lebih besar dibandingkan bekerja sendiri. Abad 21 menuntut kerja sama lintas bidang, lintas disiplin, bahkan lintas negara. Kolaborasi menjadi keterampilan penting agar seseorang mampu bekerja dalam tim yang beragam, berbagi ide, menyelesaikan masalah kompleks, serta mencapai tujuan bersama. Dengan kolaborasi, kekuatan kolektif dapat mengatasi tantangan yang tidak mungkin diselesaikan sendiri.

Rubrik Penilaian Keterampilan 4C Abad 21 (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) yang bisa digunakan untuk menilai kemampuan anak, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris maupun pembelajaran umum.

1. Critical Thinking (Berpikir Kritis)

- a. Sangat Baik (4): Mampu menganalisis masalah secara mendalam, mengevaluasi berbagai sudut pandang, serta memberikan solusi logis dan relevan.
- b. Baik (3): Dapat mengidentifikasi masalah dengan jelas, memberikan beberapa alternatif solusi meski masih terbatas.
- c. Cukup (2): Mampu mengenali masalah sederhana namun kesulitan dalam memberikan analisis atau solusi.
- d. Kurang (1): Sulit memahami masalah, solusi yang diberikan tidak sesuai atau tidak logis.

2. Creativity (Kreativitas)

- a. Sangat Baik (4): Menghasilkan ide-ide inovatif dan orisinal, mampu membuat karya atau solusi unik yang bermanfaat.
  - b. Baik (3): Mampu membuat ide baru atau memodifikasi ide yang ada menjadi lebih baik.
  - c. Cukup (2): Memberikan ide standar yang umum digunakan, kreativitas masih terbatas.
  - d. Kurang (1): Kesulitan dalam menghasilkan ide baru atau hanya meniru tanpa pengembangan.
3. Communication (Komunikasi)
- a. Sangat Baik (4): Menyampaikan ide dengan jelas, runtut, menggunakan bahasa yang tepat (lisan/tulisan), serta mampu menyesuaikan dengan audiens.
  - b. Baik (3): Dapat mengkomunikasikan ide dengan baik, meskipun terkadang kurang runtut atau kurang tepat dalam memilih kata.
  - c. Cukup (2): Menyampaikan ide dengan sederhana, tetapi masih sering kurang jelas atau sulit dipahami.
  - d. Kurang (1): Sulit menyampaikan ide, komunikasi membingungkan, atau tidak sesuai konteks.
4. Collaboration (Kolaborasi)
- a. Sangat Baik (4): Aktif bekerja sama dalam tim, menghargai pendapat orang lain, serta berkontribusi signifikan untuk mencapai tujuan bersama.
  - b. Baik (3): Mau bekerja sama dan memberikan kontribusi meski belum maksimal.
  - c. Cukup (2): Terlibat dalam kerja kelompok namun kontribusi masih terbatas.
  - d. Kurang (1): Enggan bekerja sama, tidak menghargai pendapat orang lain, atau tidak berkontribusi dalam kelompok.

Rubrik 4C memberikan kerangka penilaian yang jelas dan terukur untuk menilai keterampilan abad 21 dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan rubrik ini, guru dapat memberikan umpan balik spesifik, membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi secara seimbang. Penting dipahami bahwa rubrik 4C biasanya terdiri dari kriteria penilaian, deskripsi level pencapaian (misal: rendah, cukup,

baik, sangat baik), dan indikator konkrit yang memudahkan guru menilai keterampilan siswa.

Rubrik 4C dengan contoh konkret untuk pembelajaran bahasa Inggris membantu guru menilai kemampuan bahasa sekaligus keterampilan abad 21. Guru dapat memberikan umpan balik spesifik, mendorong refleksi siswa, dan mengembangkan kompetensi yang seimbang antara bahasa dan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta kolaborasi.

Beberapa contoh keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran bahasa Inggris diantaranya:

1. Critical Thinking (Berpikir Kritis)

Critical Thinking adalah kemampuan siswa untuk menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menyelesaikan masalah secara logis. Indikator penilaian mencakup kemampuan mengidentifikasi isu atau masalah dalam teks bahasa Inggris, menyusun argumen atau pendapat yang logis, serta menghubungkan informasi dari berbagai sumber. Contoh di kelas bahasa Inggris: Dalam debat tentang “Online Learning vs. Classroom Learning,” siswa menganalisis argumen lawan, menilai kelebihan dan kekurangan setiap sisi, dan menyusun pendapat berdasarkan fakta dari artikel berbahasa Inggris.

Kemampuan menganalisis informasi, mengevaluasi argumen, dan menyelesaikan masalah secara logis.

Indikator Penilaian:

- Mengidentifikasi isu atau masalah dalam teks bahasa Inggris
- Menyusun argumen atau pendapat yang logis
- Menghubungkan informasi dari berbagai sumber

Contoh di Kelas Bahasa Inggris: Dalam debat tentang “Online Learning vs. Classroom Learning,” siswa menganalisis argumen lawan, menilai kelebihan dan kekurangan setiap sisi, dan menyusun pendapat berdasarkan fakta dari artikel berbahasa Inggris.

2. Creativity (Kreativitas)

Creativity adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan ide baru, mengekspresikan diri secara unik, dan menyelesaikan masalah dengan cara inovatif. Indikator

penilaian mencakup kemampuan menghasilkan ide baru atau alternatif solusi dalam proyek bahasa Inggris, menyajikan karya dengan cara menarik dan inovatif, serta menghubungkan konsep berbeda secara kreatif. Contoh di kelas bahasa Inggris: Siswa membuat video storytelling dalam bahasa Inggris tentang pengalaman liburan, menambahkan elemen animasi, musik, dan narasi kreatif untuk menyampaikan cerita dengan menarik.

Kemampuan menghasilkan ide baru, mengekspresikan diri secara unik, dan menyelesaikan masalah dengan inovatif.

Indikator Penilaian:

- Menghasilkan ide baru atau alternatif solusi dalam proyek bahasa Inggris
- Menyajikan karya dengan cara menarik dan inovatif
- Menghubungkan konsep berbeda secara kreatif

Contoh di Kelas Bahasa Inggris: Siswa membuat video storytelling dalam bahasa Inggris tentang pengalaman liburan, menambahkan elemen animasi, musik, dan narasi kreatif untuk menyampaikan cerita dengan menarik.

### 3. Communication (Komunikasi)

Communication adalah kemampuan siswa untuk menyampaikan ide, pendapat, atau informasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan. Indikator penilaian mencakup penggunaan kosakata dan tata bahasa secara tepat, menyampaikan ide dengan jelas dan terstruktur, serta mendengarkan dan merespons secara aktif dalam interaksi. Contoh di kelas bahasa Inggris: Siswa melakukan presentasi tentang budaya negara berbahasa Inggris, menilai kejelasan ide, pengucapan, intonasi, dan kemampuan menjawab pertanyaan dari teman sekelas.

Kemampuan menyampaikan ide, pendapat, atau informasi secara efektif, lisan maupun tulisan.

Indikator Penilaian:

- Menggunakan kosakata dan tata bahasa secara tepat
- Menyampaikan ide dengan jelas dan terstruktur
- Mendengarkan dan merespons secara aktif dalam interaksi

Contoh di Kelas Bahasa Inggris: Siswa melakukan presentasi tentang budaya negara berbahasa Inggris,

menilai kejelasan ide, pengucapan, intonasi, dan kemampuan menjawab pertanyaan dari teman sekelas.’

#### 4. Collaboration (Kolaborasi)

Collaboration adalah kemampuan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain guna mencapai tujuan bersama, menghargai pendapat, dan membagi tanggung jawab. Indikator penilaian mencakup kontribusi aktif dalam kelompok, kemampuan mendengarkan dan menghargai pendapat teman, serta membantu menyelesaikan masalah kelompok secara efektif. Contoh di kelas bahasa Inggris: Dalam proyek kelompok membuat podcast berbahasa Inggris tentang topik lingkungan, guru menilai bagaimana siswa bekerja sama, membagi tugas, memberikan masukan, dan menghasilkan konten yang konsisten.

Kemampuan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan bersama, menghargai pendapat, dan membagi tanggung jawab.

Indikator Penilaian:

- Berkontribusi aktif dalam kelompok
- Mendengarkan dan menghargai pendapat teman
- Membantu menyelesaikan masalah kelompok secara efektif

Contoh di Kelas Bahasa Inggris: Dalam proyek kelompok membuat podcast berbahasa Inggris tentang topik lingkungan, guru menilai bagaimana siswa bekerja sama, membagi tugas, memberikan masukan, dan menghasilkan konten yang konsisten.

#### **L. Pemanfaatan Hasil Penilaian untuk Perbaikan Pembelajaran**

Hasil penilaian, baik melalui penilaian autentik maupun portofolio digital, bukan hanya digunakan untuk menentukan nilai akhir siswa. Lebih penting lagi, hasil penilaian ini harus dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa, serta merancang strategi pengajaran yang lebih efektif. Dengan cara ini, penilaian berfungsi sebagai alat diagnostik dan pengembangan, bukan sekadar evaluasi akhir.

Pemanfaatan hasil penilaian bukan hanya untuk memberi nilai, tetapi juga memperbaiki dan meningkatkan proses

pembelajaran. Dengan menganalisis hasil penilaian, guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan umpan balik yang membangun, dan mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan bahasa serta keterampilan abad 21 secara berkelanjutan.

Adapun pemanfaatan hasil penilaian untuk perbaikan pembelajaran diantaranya:

1. Mengidentifikasi Kelemahan dan Kekuatan Siswa  
Hasil penilaian membantu guru mengetahui area bahasa yang perlu diperkuat, misalnya tata bahasa, kosakata, kefasihan berbicara, atau kemampuan menulis. Selain itu, guru juga dapat melihat keterampilan abad 21 siswa, seperti kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Contoh: Jika portofolio digital menunjukkan siswa sering melakukan kesalahan dalam penggunaan tenses, guru dapat menyusun latihan tambahan atau kegiatan remedial untuk memperbaikinya.
2. Merancang Strategi Pembelajaran yang Lebih Efektif  
Hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan metode dan materi pembelajaran agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Guru dapat memilih aktivitas yang menantang, proyek kolaboratif, atau latihan berbasis teknologi untuk mengatasi kesulitan tertentu. Contoh: Jika hasil penilaian menunjukkan kurangnya kemampuan berbicara, guru bisa meningkatkan penggunaan role play, debat, atau presentasi dalam bahasa Inggris untuk melatih kefasihan siswa.
3. Memberikan Umpan Balik Konstruktif kepada Siswa  
Hasil penilaian memungkinkan guru memberikan umpan balik yang spesifik, jelas, dan membangun. Umpan balik ini mendorong siswa untuk melakukan refleksi diri, memperbaiki kesalahan, dan mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Contoh: Guru memberikan komentar langsung pada portofolio digital siswa mengenai penggunaan kosakata yang tepat, struktur kalimat, atau cara menyampaikan ide agar lebih efektif.
4. Mendorong Perbaikan Berkelanjutan dan *Self-Assessment*  
Siswa dapat menggunakan hasil penilaian untuk menilai diri sendiri (*self-assessment*) dan menentukan strategi belajar yang lebih baik. Portofolio digital memfasilitasi

proses ini dengan memungkinkan siswa melihat progres mereka dari waktu ke waktu. Contoh: Siswa meninjau proyek menulis sebelumnya, membandingkan dengan hasil tugas terbaru, dan membuat rencana perbaikan untuk meningkatkan kualitas tulisan berikutnya.

5. Menentukan Prioritas Pembelajaran  
Hasil penilaian membantu guru menentukan aspek mana yang perlu difokuskan terlebih dahulu, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan tepat sasaran. Contoh: Jika sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam keterampilan mendengar, guru dapat memprioritaskan latihan listening comprehension sebelum melanjutkan materi lain.
6. Mengukur Efektivitas Metode dan Strategi Pengajaran  
Hasil penilaian berfungsi sebagai refleksi bagi guru untuk mengevaluasi apakah metode atau strategi yang digunakan sudah efektif atau perlu disesuaikan. Contoh: Jika proyek kolaboratif tidak meningkatkan kemampuan berbicara siswa, guru dapat mencoba pendekatan berbeda, seperti debat atau presentasi individu, untuk meningkatkan hasil belajar.
7. Membantu Diferensiasi Pembelajaran  
Dengan melihat hasil penilaian, guru dapat merancang pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan masing-masing siswa (*differentiated instruction*). Contoh: Siswa yang cepat menangkap materi bisa diberi proyek lanjutan, sementara siswa yang kesulitan mendapat bimbingan tambahan atau materi remedial.
8. Memotivasi Siswa untuk Belajar Lebih Baik  
Hasil penilaian yang jelas dan terukur bisa memotivasi siswa melihat perkembangan mereka sendiri dan menetapkan target pembelajaran. Contoh: Siswa membandingkan nilai dan komentar dari portofolio digital sebelumnya, lalu berusaha meningkatkan kualitas proyek atau tugas berikutnya.
9. Mendukung Perencanaan Pembelajaran Jangka Panjang  
Analisis hasil penilaian membantu guru merancang kurikulum atau program pembelajaran jangka panjang yang lebih responsif terhadap kebutuhan siswa. Contoh: Jika beberapa kelas menunjukkan kesulitan yang sama

dalam grammar tertentu, guru bisa menyusun modul tambahan atau kegiatan berulang untuk memperkuat materi tersebut.

### **M. Tantangan dan Solusi dalam Penilaian Autentik**

Penilaian autentik dan portofolio digital menawarkan banyak keuntungan, namun dalam praktiknya guru sering menghadapi tantangan yang dapat memengaruhi efektivitas penilaian. Mengetahui tantangan tersebut sekaligus solusi yang tepat membantu guru melaksanakan penilaian yang valid, reliabel, dan bermanfaat bagi pengembangan keterampilan siswa. Dengan memahami tantangan dan solusi yang terkait, guru dapat melaksanakan penilaian autentik dan portofolio secara efektif. Penilaian tidak hanya mengukur hasil, tetapi juga menjadi alat pengembangan keterampilan bahasa dan 4C siswa, meningkatkan keterlibatan, dan mendorong perbaikan pembelajaran secara berkelanjutan.

#### **1. Tantangan Keterbatasan Waktu dan Beban Guru**

Penilaian autentik dan portofolio membutuhkan waktu lebih banyak dibanding penilaian tradisional, karena guru harus menilai proses, produk, dan keterampilan abad 21 secara menyeluruh.

Solusi: Guru dapat memanfaatkan teknologi, seperti Google Classroom, Padlet, atau Seesaw, untuk mengumpulkan dan menilai karya siswa secara efisien. Selain itu, guru bisa menggunakan rubrik yang jelas untuk mempercepat proses penilaian.

Contoh: Dengan rubrik digital, guru dapat menilai proyek video atau esai dengan kriteria yang sudah terukur tanpa harus menulis komentar panjang secara manual.

#### **2. Tantangan Variasi Kemampuan Siswa**

Perbedaan kemampuan bahasa dan keterampilan 4C antar siswa membuat penilaian lebih kompleks. Beberapa siswa mungkin unggul dalam menulis, tetapi kurang dalam berbicara atau kolaborasi.

Solusi: Terapkan differentiated assessment, menyesuaikan tugas dengan kemampuan siswa, sambil tetap menilai aspek inti dari keterampilan abad 21.

- Contoh: Siswa dengan kesulitan berbicara bisa mengekspresikan ide melalui video atau tulisan, sementara siswa yang lebih fasih bisa melakukan presentasi langsung.
3. Tantangan Kualitas dan Keamanan Karya Digital  
Portofolio digital membutuhkan perangkat dan koneksi internet yang stabil. Ada risiko kehilangan data atau kurangnya keamanan karya siswa.  
Solusi: Gunakan platform terpercaya dan lakukan backup rutin. Selain itu, ajarkan siswa tentang etika digital dan pentingnya menyimpan karya dengan aman.  
Contoh: Siswa menyimpan proyek multimedia di Google Drive dengan pengaturan berbagi terbatas agar hanya guru dan teman sekelas yang dapat mengakses.
  4. Tantangan Objektivitas Penilaian  
Menilai kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis sering dianggap subjektif. Guru perlu menyeimbangkan penilaian antara aspek bahasa dan keterampilan 4C.  
Solusi: Gunakan rubrik terstandar dengan indikator jelas dan level pencapaian terukur untuk setiap keterampilan.  
Contoh: Dalam proyek debat, rubrik menilai kefasihan berbicara, logika argumen, kosakata, kontribusi tim, dan kreativitas penyampaian, sehingga penilaian menjadi lebih objektif.
  5. Tantangan Motivasi Siswa  
Beberapa siswa kurang termotivasi untuk mengumpulkan portofolio atau mengikuti penilaian autentik karena prosesnya lebih panjang dan membutuhkan usaha lebih.  
Solusi: Berikan umpan balik yang konstruktif dan memotivasi, serta tunjukkan manfaat portofolio bagi perkembangan kemampuan mereka.  
Contoh: Guru memberikan komentar positif dan saran perbaikan pada setiap proyek digital, mendorong siswa untuk memperbaiki kualitas karya berikutnya.
  6. Tantangan Kesulitan Menilai Keterampilan Sosial dan Kolaboratif  
Beberapa keterampilan seperti kolaborasi, kepemimpinan, atau kontribusi dalam kelompok sulit diukur secara langsung.

Solusi: Gunakan peer-assessment dan self-assessment sebagai pelengkap penilaian guru, sehingga setiap siswa menilai peran diri sendiri dan teman sekelompoknya.

Contoh: Dalam proyek membuat podcast berbahasa Inggris, siswa menilai kontribusi teman dalam menulis naskah, berbicara, dan mengedit suara, sambil guru menilai hasil akhir.

7. Tantangan Variasi Gaya Belajar Siswa

Setiap siswa memiliki gaya belajar berbeda; ada yang lebih nyaman menulis, ada yang lebih unggul berbicara atau menggunakan media digital.

Solusi: Terapkan penilaian multi-format, dengan variasi tugas lisan, tertulis, visual, dan multimedia untuk menilai kemampuan secara komprehensif.

Contoh: Siswa bisa membuat esai, video storytelling, atau presentasi digital tentang topik yang sama, sehingga semua gaya belajar dapat terakomodasi.

8. Tantangan Kurangnya Keterampilan Guru dalam Teknologi  
Beberapa guru masih kesulitan menggunakan platform digital untuk portofolio atau penilaian autentik.

Solusi: Berikan pelatihan dan pendampingan teknologi, serta sediakan panduan rubrik dan template digital untuk memudahkan guru menilai secara efektif.

Contoh: Guru mengikuti workshop Google Classroom atau Seesaw, belajar membuat rubrik digital, dan memanfaatkan fitur komentar untuk memberi umpan balik langsung pada karya siswa.

9. Tantangan Menjaga Konsistensi Penilaian

Menilai proyek atau portofolio jangka panjang bisa menimbulkan variasi penilaian karena perubahan standar atau subjektivitas guru.

Solusi: Gunakan rubrik yang konsisten dan terdokumentasi, serta lakukan kalibrasi penilaian di antara guru jika ada tim pengajar.

Contoh: Setiap guru menilai presentasi proyek siswa menggunakan rubrik yang sama, sehingga nilai antar guru lebih konsisten dan adil.

10. Tantangan Mengintegrasikan Penilaian dengan Kurikulum

Beberapa guru mengalami kesulitan mengaitkan hasil portofolio dengan standar kompetensi atau tujuan pembelajaran.

Solusi: Rancang penilaian yang selaras dengan kurikulum dan kompetensi inti, sehingga portofolio mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Contoh: Proyek menulis cerita pendek dalam bahasa Inggris disesuaikan dengan kompetensi menulis yang harus dicapai pada semester tersebut, sehingga hasil portofolio bisa dijadikan bukti pencapaian standar kurikulum.

11. Tantangan Keterbatasan Sumber Daya Sekolah

Beberapa sekolah mungkin kekurangan perangkat digital, internet stabil, atau software untuk membuat portofolio digital dan penilaian berbasis teknologi.

Solusi: Manfaatkan perangkat yang tersedia, gunakan platform gratis atau berbasis web, dan lakukan penilaian hybrid (gabungan digital dan manual).

Contoh: Jika sekolah hanya memiliki satu lab komputer, siswa bisa bergantian mengunggah proyek digital, sementara siswa lain menyiapkan naskah atau storyboard secara manual.

12. Tantangan Mengelola Volume Karya Siswa

Portofolio dan proyek autentik menghasilkan banyak karya yang harus dinilai, sehingga guru bisa kewalahan.

Solusi: Gunakan sistem digital yang terorganisir, buat template penilaian, dan nilai karya secara bertahap.

Contoh: Guru menggunakan Google Classroom untuk mengumpulkan tugas, membuat folder per siswa, dan menilai satu aspek keterampilan (misal: kosakata) terlebih dahulu sebelum menilai aspek lain.

13. Tantangan Memastikan Partisipasi Siswa Secara Aktif

Beberapa siswa mungkin kurang aktif dalam proyek kolaboratif atau mengunggah karya ke portofolio digital.

Solusi: Tetapkan tugas individu dan kelompok yang jelas, serta lakukan monitoring rutin dan evaluasi keaktifan siswa.

Contoh: Guru memberi penilaian tambahan untuk kontribusi aktif, misalnya memberi nilai bagi siswa yang rutin mengunggah refleksi, memberikan komentar pada teman, atau berpartisipasi dalam diskusi online.

#### 14. Tantangan Mengintegrasikan Penilaian Formatif dan Sumatif

Penilaian autentik sering bersifat formatif (untuk belajar), tetapi harus juga memenuhi kebutuhan penilaian sumatif (untuk nilai akhir).

Solusi: Rancang portofolio berkelanjutan yang menggabungkan penilaian formatif dan sumatif, sehingga bisa dijadikan dokumentasi pencapaian.

Contoh: Guru menilai proyek video dan refleksi siswa secara berkala (formatif), lalu portofolio akhir dijadikan nilai semester (sumatif).

### **N. Pemanfaatan Teknologi dalam Penilaian**

Teknologi memiliki peran penting dalam mendukung penilaian autentik dan portofolio digital di kelas bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan teknologi, guru dapat mengumpulkan, menilai, dan memberikan umpan balik secara lebih efisien, akurat, dan interaktif, serta mendorong keterlibatan siswa. Selain itu, teknologi mempermudah dokumentasi hasil belajar, kolaborasi antar siswa, dan pelacakan perkembangan kemampuan bahasa dan keterampilan abad 21 secara berkelanjutan.

Teknologi berperan penting dalam mempermudah guru mengumpulkan, menilai, dan memberi umpan balik terhadap karya siswa. Dengan dukungan teknologi, penilaian menjadi lebih efisien, interaktif, dan terdokumentasi dengan baik, serta memungkinkan guru memantau perkembangan siswa secara berkelanjutan. Selain itu, teknologi mendukung penilaian autentik, kolaborasi, dan keterlibatan aktif siswa dalam proses evaluasi. Pemanfaatan teknologi dalam penilaian membantu guru melakukan evaluasi yang lebih efisien, objektif, dan interaktif, sekaligus mendorong siswa untuk aktif, kolaboratif, dan reflektif. Teknologi memfasilitasi pengembangan kemampuan bahasa Inggris dan keterampilan abad 21 secara berkelanjutan.

#### 1. Pengumpulan dan Penyimpanan Karya Siswa

Teknologi memungkinkan siswa mengunggah tugas, proyek, atau portofolio digital secara online, sehingga guru dapat mengaksesnya kapan saja dan menyimpan data secara rapi. Contoh: Siswa mengunggah video storytelling,

rekaman berbicara, atau esai di Google Drive, Padlet, Seesaw, atau LMS sekolah.

2. Penilaian Otomatis dan Analisis Data

Beberapa platform menyediakan fitur penilaian otomatis dan analisis hasil, memudahkan guru untuk mengevaluasi pemahaman siswa dengan cepat. Contoh: Google Forms atau Quizizz digunakan untuk menilai kosakata dan grammar, dengan hasil yang langsung tersedia untuk analisis guru.

3. Umpan Balik Interaktif dan Real-Time

Guru dapat memberikan komentar langsung pada karya siswa, membantu siswa melakukan perbaikan segera dan memahami kesalahan dengan jelas. Contoh: Guru memberi komentar pada portofolio digital siswa mengenai pengucapan, tata bahasa, dan struktur kalimat, yang dapat diakses siswa kapan saja.

4. Kolaborasi dan Peer-Assessment

Platform digital memungkinkan siswa bekerja sama dan menilai hasil teman sekelas, meningkatkan kemampuan komunikasi, kolaborasi, dan keterampilan sosial. Contoh: Siswa memberikan masukan pada skrip podcast berbahasa Inggris melalui Google Docs atau Padlet, sementara guru menilai proyek akhir berdasarkan rubrik 4C.

5. Dokumentasi dan Pemantauan Perkembangan

Dengan portofolio digital, guru dapat melacak perkembangan keterampilan bahasa dan 4C siswa dari waktu ke waktu, sekaligus mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Contoh: Guru meninjau seluruh proyek multimedia dan refleksi siswa selama satu semester di blog kelas atau LMS sekolah, menilai peningkatan kemampuan menulis, berbicara, dan kolaborasi.

6. Gamifikasi Penilaian

Teknologi memungkinkan guru membuat penilaian berbasis permainan (gamifikasi), yang meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Contoh: Guru menggunakan Kahoot! atau Quizizz untuk kuis kosakata dan grammar, di mana siswa bersaing dalam suasana menyenangkan sambil guru memantau hasil secara real-time.

7. Penilaian Multimedia dan Kreatif

Teknologi memungkinkan siswa mengekspresikan kemampuan bahasa melalui media audio, video, animasi, atau presentasi interaktif, sehingga penilaian menjadi lebih variatif. Contoh: Siswa membuat video vlog berbahasa Inggris tentang pengalaman sehari-hari, guru menilai pengucapan, kosakata, struktur kalimat, dan kreativitas penyampaian.

8. Pelacakan dan Analisis Kemajuan Individu  
Platform digital memudahkan guru melacak perkembangan kemampuan bahasa dan keterampilan abad 21 setiap siswa secara longitudinal. Contoh: Guru meninjau portofolio digital di Seesaw atau Google Sites untuk melihat peningkatan kemampuan menulis, berbicara, dan berpikir kritis siswa dari awal hingga akhir semester.
9. Fleksibilitas Penilaian Jarak Jauh  
Teknologi memungkinkan guru menilai siswa secara online, sehingga pembelajaran dan evaluasi tetap berjalan meskipun siswa dan guru tidak berada di kelas fisik. Contoh: Siswa mengunggah proyek menulis atau rekaman presentasi di Google Classroom, dan guru memberi nilai serta umpan balik dari rumah atau lokasi lain.
10. Integrasi dengan Analisis Kompetensi Abad 21  
Teknologi memudahkan guru menilai keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) secara bersamaan dengan kemampuan bahasa. Contoh: Dalam proyek pembuatan podcast, guru menggunakan rubrik digital untuk menilai kefasihan berbicara, kolaborasi tim, kreativitas isi, dan kemampuan menyampaikan argumen kritis.

#### **O. Keterlibatan Peserta Didik dalam Self-Assessment dan Peer-Assessment**

Keterlibatan siswa dalam self-assessment (penilaian diri sendiri) dan peer-assessment (penilaian teman sejawat) merupakan bagian penting dari penilaian autentik. Metode ini mendorong siswa untuk reflektif, bertanggung jawab, dan aktif dalam proses belajar mereka, sekaligus meningkatkan kemampuan evaluasi, komunikasi, dan kolaborasi. Self-assessment dan peer-assessment membantu siswa menyadari kekuatan dan kelemahan mereka, serta memberikan

kesempatan untuk memperbaiki dan mengembangkan keterampilan bahasa Inggris dan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration).

Keterlibatan siswa dalam self-assessment dan peer-assessment menjadikan penilaian lebih partisipatif, reflektif, dan mendukung perbaikan berkelanjutan. Metode ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga keterampilan abad 21 secara menyeluruh.

1. Self-Assessment (Penilaian Diri Sendiri)

Siswa menilai kemampuan dan hasil kerja mereka sendiri berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh guru. Hal ini mendorong refleksi pribadi dan perencanaan perbaikan belajar. Contoh: Setelah menyelesaikan proyek menulis cerita pendek, siswa menilai penggunaan kosakata, struktur kalimat, dan kreativitas mereka dengan rubrik digital. Mereka kemudian membuat rencana perbaikan untuk tugas berikutnya.

2. Peer-Assessment (Penilaian Teman Sejawat)

Siswa menilai karya teman sekelas berdasarkan kriteria yang sama, sehingga mereka belajar memberikan umpan balik konstruktif dan menghargai pendapat orang lain. Contoh: Dalam proyek debat kelompok, setiap siswa memberi komentar pada teman sekelompok mengenai argumen, cara menyampaikan, dan kerja sama tim, sementara guru menilai hasil akhir debat.

3. Kombinasi Self-Assessment dan Peer-Assessment

Menggabungkan kedua metode ini meningkatkan keterlibatan siswa secara maksimal, karena siswa belajar menilai diri sendiri dan juga belajar dari perspektif teman sekelas. Contoh: Dalam proyek pembuatan video tutorial bahasa Inggris, siswa pertama menilai diri sendiri mengenai pengucapan dan kefasihan, lalu menukar portofolio dengan teman untuk mendapat masukan tambahan. Guru meninjau penilaian ini dan memberikan umpan balik tambahan.

## **P. Manfaat Self-Assessment dan Peer-Assessment**

Self-assessment dan peer-assessment tidak hanya membantu siswa menilai kemampuan bahasa mereka, tetapi juga

mengembangkan keterampilan 4C (Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) secara simultan. Dengan melibatkan siswa dalam self-assessment dan peer-assessment, guru tidak hanya menilai kemampuan bahasa Inggris, tetapi juga mendorong perkembangan keterampilan abad 21 secara holistik, termasuk berpikir kritis, berkomunikasi efektif, berkolaborasi, dan berinovasi.

1. Mengembangkan Critical Thinking

Dengan menilai karya sendiri atau teman, siswa dilatih untuk menganalisis, mengevaluasi, dan menyimpulkan kualitas suatu karya. Mereka belajar menilai kelebihan, kekurangan, dan solusi untuk perbaikan. Contoh: Setelah membaca esai teman, siswa menilai kejelasan argumen, ketepatan penggunaan kosakata, dan struktur kalimat. Siswa memikirkan bagaimana karya tersebut bisa diperbaiki atau dikembangkan lebih baik.

2. Melatih Communication

Peer-assessment memaksa siswa untuk menyampaikan komentar dan masukan secara jelas, sopan, dan konstruktif, sehingga kemampuan komunikasi mereka meningkat. Contoh: Dalam proyek presentasi kelompok, siswa memberikan komentar pada teman tentang cara penyampaian ide, intonasi, dan penggunaan bahasa Inggris yang tepat, sambil belajar menggunakan kalimat yang jelas dan tidak menyinggung.

3. Meningkatkan Collaboration

Selama peer-assessment, siswa bekerja sama dalam menilai proyek kelompok, berdiskusi, dan mencapai kesepakatan tentang kualitas karya. Hal ini melatih kerjasama dan empati terhadap pendapat orang lain. Contoh: Dalam proyek membuat podcast, siswa berdiskusi untuk menilai kontribusi setiap anggota tim, menyepakati siapa yang memberikan ide terbaik, dan bagaimana tim dapat bekerja lebih efektif.

4. Mengasah Creativity

Menilai karya teman memungkinkan siswa mengamati inovasi dan kreativitas, serta mendorong mereka untuk mengadopsi ide kreatif tersebut dalam karya sendiri. Contoh: Saat meninjau video storytelling teman, siswa memperhatikan cara penggunaan efek visual, gaya

- bercerita, dan pilihan kosakata kreatif, lalu mencoba menerapkan ide tersebut dalam proyek mereka sendiri.
5. Meningkatkan Kemandirian Belajar  
Siswa belajar bertanggung jawab atas proses dan hasil belajar mereka sendiri, sehingga mereka menjadi lebih mandiri dan proaktif. Contoh: Siswa menilai portofolio digital mereka sendiri setiap minggu, mengidentifikasi area lemah dalam menulis atau berbicara, dan membuat rencana perbaikan tanpa harus menunggu arahan guru.
  6. Memperkuat Kemampuan Refleksi Diri  
Melalui evaluasi diri dan teman, siswa dilatih untuk merenungkan proses belajar, strategi, dan hasil karya mereka secara kritis. Contoh: Setelah menyelesaikan proyek debat, siswa menulis refleksi tentang bagaimana mereka mempersiapkan argumen, mengelola waktu berbicara, dan bekerja sama dengan anggota tim.
  7. Meningkatkan Motivasi dan Kepercayaan Diri  
Mendapatkan umpan balik dari diri sendiri atau teman sejawat dapat meningkatkan rasa percaya diri, sekaligus memotivasi siswa untuk berusaha lebih baik. Contoh: Siswa merasa bangga ketika temannya memuji penggunaan kosakata baru dalam cerita pendek, dan terdorong untuk menggunakan kosakata lebih kompleks pada proyek berikutnya.
  8. Mengembangkan Kemampuan Problem-Solving  
Saat menilai karya sendiri atau teman, siswa belajar mengidentifikasi masalah atau kekurangan dan mencari solusi yang kreatif. Contoh: Dalam proyek video tutorial bahasa Inggris, siswa menyadari kesalahan pengucapan atau struktur kalimat teman, lalu memberi saran perbaikan yang bisa diterapkan pada revisi atau karya mereka sendiri.
  9. Memperluas Perspektif Belajar  
Peer-assessment memungkinkan siswa melihat berbagai gaya dan pendekatan dalam pengerjaan tugas, sehingga mereka belajar dari keberagaman ide dan strategi teman. Contoh: Saat meninjau berbagai video storytelling teman, siswa menyadari cara unik teman dalam menyampaikan cerita, pemilihan kata, atau penggunaan ekspresi nonverbal, dan mengadaptasi ide tersebut dalam karya mereka.

**Q. Pemanfaatan Hasil Penilaian untuk Perbaikan Pembelajaran**

Hasil penilaian, baik dari penilaian autentik, portofolio, self-assessment, maupun peer-assessment, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Inggris. Informasi yang diperoleh dari penilaian tidak hanya digunakan untuk memberi nilai, tetapi juga sebagai panduan bagi guru dan siswa dalam merencanakan strategi perbaikan, pengayaan materi, dan pengembangan keterampilan bahasa secara berkelanjutan.

1. Mengidentifikasi Kelemahan dan Kekuatan Siswa

Hasil penilaian membantu guru mengetahui area mana yang masih lemah dan mana yang sudah dikuasai siswa, sehingga pembelajaran bisa lebih personalized dan terarah. Contoh: Jika hasil portofolio menulis menunjukkan kesalahan konsisten dalam penggunaan tenses, guru dapat menyiapkan latihan tambahan atau mini-lesson tentang grammar untuk memperkuat keterampilan tersebut.

2. Merancang Strategi Pembelajaran yang Lebih Efektif

Dengan menganalisis hasil penilaian, guru dapat menyesuaikan metode dan media pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Contoh: Jika mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam berbicara, guru bisa meningkatkan penggunaan role play, debat, atau proyek presentasi untuk melatih kefasihan berbicara.

3. Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif

Hasil penilaian memungkinkan guru memberikan umpan balik spesifik dan relevan, sehingga siswa mengetahui langkah-langkah perbaikan yang perlu dilakukan. Contoh: Guru menilai rekaman presentasi siswa dan memberi saran terkait pengucapan, intonasi, kosakata, dan cara menyampaikan ide secara lebih jelas.

4. Memotivasi Siswa untuk Belajar Lebih Baik

Dengan mengetahui hasil penilaian dan saran perbaikan, siswa terdorong untuk memperbaiki kelemahan dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris mereka. Contoh: Setelah menerima komentar tentang struktur kalimat yang kurang tepat, siswa melakukan revisi pada esai mereka dan mencoba menyusun kalimat lebih kompleks.

5. Mengevaluasi Efektivitas Metode dan Media Pembelajaran  
Guru dapat menggunakan hasil penilaian untuk menilai keberhasilan strategi pengajaran dan menyesuaikan pendekatan jika dibutuhkan. Contoh: Jika proyek kolaboratif menilai kolaborasi siswa menunjukkan hasil positif, guru dapat meningkatkan jumlah proyek berbasis teamwork untuk semester berikutnya.
6. Mendorong Perbaikan Berkelanjutan melalui Refleksi  
Hasil penilaian menjadi dasar bagi siswa melakukan refleksi diri dan merencanakan perbaikan jangka panjang. Contoh: Siswa meninjau portofolio digital mereka, menandai area yang perlu diperbaiki, dan membuat rencana belajar pribadi untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara.
7. Menyesuaikan Tingkat Kesulitan Materi  
Hasil penilaian membantu guru menentukan materi yang terlalu mudah atau terlalu sulit, sehingga pembelajaran bisa lebih seimbang dan menantang. Contoh: Jika banyak siswa berhasil menyelesaikan latihan kosakata dasar dengan mudah, guru bisa menambahkan latihan idiom, phrasal verbs, atau teks yang lebih kompleks.
8. Mengembangkan Strategi Diferensiasi  
Guru dapat menyesuaikan pembelajaran berdasarkan kemampuan masing-masing siswa, sehingga setiap siswa mendapatkan dukungan yang sesuai. Contoh: Siswa yang kesulitan berbicara diberikan latihan ekstra berupa role play sederhana, sementara siswa yang mahir diberi tugas debat atau presentasi lebih menantang.
9. Memperkuat Integrasi Keterampilan Bahasa dan 4C  
Hasil penilaian memungkinkan guru melihat keterampilan abad 21 (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) siswa dan menyesuaikan aktivitas agar berkembang lebih baik. Contoh: Jika siswa menunjukkan kesulitan dalam kolaborasi saat proyek video, guru menambahkan sesi kerja kelompok lebih intensif dengan panduan kolaboratif.
10. Menjadi Dasar untuk Penilaian Berkelanjutan  
Hasil penilaian digunakan sebagai referensi untuk penilaian selanjutnya, sehingga guru dapat melacak perkembangan siswa dari waktu ke waktu. Contoh: Guru

membandingkan portofolio semester ini dengan semester sebelumnya untuk menilai peningkatan kemampuan menulis, berbicara, dan berpikir kritis siswa.

11. **Menguatkan Keterlibatan Orang Tua**

Portofolio digital dan hasil penilaian dapat dibagikan kepada orang tua untuk memantau perkembangan anak dan memberi dukungan di rumah. Contoh: Orang tua melihat proyek bahasa Inggris anak di Seesaw dan memberi motivasi atau bantuan, misalnya meninjau kosakata atau melatih pengucapan di rumah.

12. **Mengarahkan Pengembangan Kompetensi Guru**

Guru juga dapat memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan metode pengajaran dan keterampilan profesional mereka. Contoh: Jika mayoritas siswa kesulitan menulis esai, guru mengevaluasi teknik mengajar menulis mereka dan mengikuti pelatihan strategi pengajaran bahasa Inggris yang lebih efektif.

## **R. Studi Kasus Penilaian Autentik dan Portofolio**

Studi kasus menunjukkan bagaimana guru merancang penilaian, melibatkan siswa, menggunakan teknologi, dan memanfaatkan hasil penilaian untuk meningkatkan kualitas belajar. Dengan mempelajari studi kasus, guru dapat memahami praktik terbaik, tantangan yang muncul, dan solusi yang efektif dalam konteks nyata. Studi kasus menunjukkan bahwa penilaian autentik dan portofolio, terutama ketika dikombinasikan dengan teknologi, self-assessment, dan peer-assessment, mendorong keterampilan bahasa Inggris dan 4C secara holistik. Guru dapat menyesuaikan metode, memberikan umpan balik yang tepat, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa.

Berbagai studi kasus ini menekankan bahwa penilaian autentik dan portofolio, dikombinasikan dengan self-assessment, peer-assessment, dan teknologi digital, dapat meningkatkan keterampilan bahasa Inggris serta kompetensi abad 21 secara menyeluruh.

1. **Studi Kasus 1: Proyek Video Tutorial Bahasa Inggris**

Konteks: Siswa SMA diminta membuat video tutorial tentang cara menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris.

Implementasi Penilaian: Guru menilai bahasa (kosakata, grammar, dan kefasihan), kreativitas konten, serta kolaborasi tim berdasarkan rubrik 4C.

Hasil dan Refleksi: Siswa lebih termotivasi, belajar bekerja sama, dan meningkatkan kemampuan berbicara serta berpikir kritis. Portofolio digital digunakan untuk menyimpan proyek sehingga guru bisa menilai progres setiap kelompok dari awal hingga akhir.

2. Studi Kasus 2: Portofolio Digital untuk Penulisan Cerita Pendek

Konteks: Siswa diminta menulis beberapa cerita pendek selama satu semester dan mengunggahnya ke platform LMS.

Implementasi Penilaian: Setiap siswa menilai karya sendiri (self-assessment) dan karya teman sekelas (peer-assessment), guru memberi umpan balik langsung. Rubrik mencakup kreativitas, struktur cerita, penggunaan kosakata, dan kolaborasi dalam proyek kelompok menulis. Hasil dan Refleksi: Siswa menyadari kekuatan dan kelemahan mereka dalam menulis, belajar dari teman, dan mampu merevisi cerita berdasarkan masukan yang diterima.

3. Studi Kasus 3: Debat Kelompok dan Peer-Assessment

Konteks: Siswa membentuk kelompok untuk debat isu lingkungan dalam bahasa Inggris.

Implementasi Penilaian: Guru menilai kemampuan argumentasi, komunikasi, dan kolaborasi, sementara siswa menilai teman kelompok melalui peer-assessment.

Hasil dan Refleksi: Siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi efektif, dan kerjasama tim. Hasil debat dicatat dalam portofolio digital untuk referensi pengembangan kemampuan di masa mendatang.

4. Studi Kasus 4: Proyek Podcast Bahasa Inggris

Konteks: Siswa SMA membuat podcast singkat mengenai pengalaman sehari-hari atau topik budaya berbahasa Inggris.

Implementasi Penilaian: Guru menilai kefasihan berbicara, intonasi, kosakata, dan kreativitas konten. Siswa melakukan self-assessment terhadap pengucapan dan

penyampaian ide mereka, serta peer-assessment dengan memberi komentar pada podcast teman.

Hasil dan Refleksi: Siswa lebih percaya diri berbicara dalam bahasa Inggris, belajar menilai diri sendiri secara kritis, dan menyerap ide kreatif dari teman. Portofolio digital digunakan untuk menyimpan setiap episode podcast sebagai bukti perkembangan kemampuan berbicara.

5. Studi Kasus 5: Project-Based Learning – Presentasi Budaya Negara Berbahasa Inggris

Konteks: Siswa membentuk kelompok untuk meneliti budaya suatu negara berbahasa Inggris dan mempresentasikannya di depan kelas.

Implementasi Penilaian: Penilaian mencakup kemampuan komunikasi, kolaborasi, kreativitas dalam penyajian visual, dan kemampuan berpikir kritis dalam menjawab pertanyaan. Guru dan teman sekelas memberikan umpan balik langsung.

Hasil dan Refleksi: Siswa mengembangkan kemampuan riset, presentasi, dan kerja sama tim. Hasil presentasi disimpan dalam portofolio digital sebagai bukti pencapaian dan referensi untuk perbaikan proyek berikutnya.

6. Studi Kasus 6: Portofolio Digital untuk Penilaian Keterampilan Menulis Akademik

Konteks: Siswa menulis beberapa esai akademik selama satu semester, lalu mengunggahnya ke platform LMS atau blog sekolah.

Implementasi Penilaian: Guru menilai struktur esai, argumentasi, kosakata, dan kreativitas, serta memberikan komentar secara digital. Siswa melakukan self-assessment dan peer-assessment untuk merevisi esai sebelum dinilai final.

Hasil dan Refleksi: Siswa belajar memperbaiki kesalahan secara mandiri, memahami standar penulisan akademik, dan mengasah kemampuan berpikir kritis. Portofolio digital berfungsi sebagai dokumentasi perkembangan kemampuan menulis.

7. Studi Kasus 7: Role Play dan Drama Mini dalam Bahasa Inggris

Konteks: Siswa membuat drama mini atau role play situasi kehidupan nyata, seperti restoran, bandara, atau sekolah.

Implementasi Penilaian: Guru menilai kefasihan berbicara, ekspresi, interaksi sosial, dan kolaborasi tim. Siswa menilai teman sekelompok melalui peer-assessment. Hasil pertunjukan direkam dan dimasukkan ke portofolio digital. Hasil dan Refleksi: Siswa lebih percaya diri berbicara, belajar bekerja sama, dan memperbaiki ekspresi bahasa sesuai masukan teman dan guru.

# **BAB 10**

## **TANTANGAN DAN SOLUSI IMPLEMENTASI STRATEGI ABAD 21 DALAM KELAS BAHASA INGGRIS**

---

### **A. Strategi Pembelajaran Bahasa Inggris pada Abad 21**

Pembelajaran abad 21 menekankan keterampilan berpikir kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C), serta kemampuan literasi digital dan pembelajaran seumur hidup. Dalam konteks kelas bahasa Inggris, strategi ini dirancang agar siswa tidak hanya menguasai bahasa, tetapi juga mampu mengaplikasikan bahasa Inggris dalam situasi nyata, bekerja sama, dan menyelesaikan masalah secara kreatif.

Strategi pembelajaran abad 21 biasanya bersifat student-centered, interaktif, dan memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar. Guru berperan sebagai fasilitator, membimbing siswa melalui pengalaman belajar yang relevan dan menantang.

Pembelajaran bahasa Inggris pada abad 21 menekankan pengembangan keterampilan berbahasa sekaligus kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (4C), serta literasi digital. Strategi pembelajaran modern dirancang agar siswa dapat mengaplikasikan bahasa Inggris dalam konteks nyata, berpikir reflektif, dan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah. Guru berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa belajar aktif dan kreatif.

Beberapa strategi kunci dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21 antara lain:

1. Project-Based Learning (PBL)

PBL melibatkan siswa dalam proyek jangka panjang yang menuntut perencanaan, penelitian, kolaborasi, dan penerapan bahasa Inggris dalam konteks nyata. Siswa tidak hanya belajar teori, tetapi mempraktekkan bahasa untuk menghasilkan produk nyata. Contoh: Siswa membuat video dokumenter tentang budaya negara berbahasa Inggris. Mereka menulis naskah, merekam adegan, menyunting video, dan mempresentasikan hasilnya. Guru menilai kemampuan bahasa, kreativitas, dan kolaborasi tim.

2. Inquiry-Based Learning

Strategi ini menekankan proses eksplorasi dan penemuan sendiri melalui pertanyaan kritis. Siswa aktif mencari informasi, menganalisis data, dan menyusun kesimpulan, sehingga berpikir kritis mereka berkembang. Contoh: Siswa meneliti perbedaan idiom dalam bahasa Inggris British dan American, kemudian mempresentasikan hasil temuan mereka di kelas. Guru menilai kemampuan bahasa, logika, dan cara menyampaikan informasi.

3. Collaborative Learning

Pembelajaran kolaboratif menekankan kerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas. Siswa belajar berbagi ide, mendengarkan teman, dan menyelesaikan masalah bersama, sekaligus melatih kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Contoh: Dalam proyek debat, siswa membagi peran (penyaji argumen, penulis catatan, atau pengatur waktu), merumuskan argumen, dan mempresentasikannya di depan kelas. Guru menilai kemampuan berbicara, kerja sama tim, dan berpikir kritis.

4. Flipped Classroom

Flipped classroom membalik model pembelajaran tradisional: siswa belajar teori di rumah (misal lewat video atau modul online), sedangkan waktu di kelas digunakan untuk praktik, diskusi, dan proyek interaktif. Contoh: Siswa menonton video grammar di rumah, lalu di kelas mereka melakukan role play, menulis dialog, atau mendiskusikan penggunaan grammar dalam percakapan nyata. Guru memberi bimbingan langsung dan umpan balik kepada siswa.

5. Game-Based Learning

Pembelajaran berbasis permainan meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman materi. Siswa belajar sambil bersenang-senang, sehingga materi lebih mudah diingat dan diterapkan. Contoh: Guru menggunakan Kahoot! atau Quizizz untuk kuis kosakata, grammar, atau ungkapan sehari-hari. Siswa berkompetisi secara interaktif, sambil guru menilai pemahaman bahasa mereka.

6. Gamification (Gamifikasi)

Gamifikasi (Gamification) adalah strategi pembelajaran yang menggunakan elemen game, seperti poin, level, badge, leaderboard, atau tantangan, dalam kegiatan belajar yang bukan permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Fitria, 2022b, 2022c). Dalam gamifikasi, materi tetap berupa pembelajaran biasa—misalnya grammar, menulis, atau membaca—namun dilengkapi dengan sistem reward dan tantangan ala game. Fokus utamanya adalah meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, bukan mengubah materi menjadi permainan. ‘

Gamifikasi menggunakan elemen game (poin, level, badge, leaderboard, tantangan) dalam kegiatan pembelajaran yang bukan permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Contoh: siswa bisa mendapatkan poin untuk menyelesaikan kuis grammar online, mengumpulkan badge untuk proyek menulis, dan naik level berdasarkan pencapaian belajar. Guru juga dapat membuat kompetisi kelas, seperti menulis cerita atau membuat presentasi, dengan leaderboard digital untuk memacu partisipasi aktif. Contoh: Siswa mengumpulkan poin untuk menyelesaikan kuis grammar atau proyek menulis, dengan leaderboard kelas dan penghargaan digital.

7. Integrasi Teknologi dan Digital Literacy

Penggunaan teknologi mendukung pembuatan konten, kolaborasi, dan penilaian berbasis proyek. Siswa belajar memanfaatkan media digital untuk mengekspresikan ide, meningkatkan literasi digital, dan mendokumentasikan perkembangan mereka. Contoh: Siswa membuat portofolio digital di Google Sites atau Seesaw, berisi tulisan, rekaman berbicara, proyek multimedia, dan refleksi belajar. Guru

menilai hasil karya, memberi komentar, dan siswa bisa merevisi berdasarkan umpan balik.

8. Task-Based Language Learning (TBL)  
TBL berfokus pada penyelesaian tugas nyata menggunakan bahasa Inggris. Siswa belajar bahasa melalui aktivitas yang menuntut penerapan langsung kosakata, struktur, dan ekspresi bahasa. Contoh: Siswa merencanakan dan memesan perjalanan wisata secara online, menulis itinerary, dan berdiskusi dalam bahasa Inggris. Guru menilai kefasihan, kosakata, dan kemampuan menyelesaikan tugas sesuai konteks.
9. Problem-Based Learning (PBL – Problem Solving)  
Siswa diberikan masalah nyata atau simulasi untuk diselesaikan menggunakan bahasa Inggris, sehingga berpikir kritis dan kreatif mereka berkembang. Contoh: Siswa diminta mencari solusi untuk mengurangi sampah plastik di sekolah, membuat presentasi atau poster bahasa Inggris, dan mempresentasikannya di kelas. Guru menilai argumentasi, komunikasi, dan kolaborasi tim.
10. Blended Learning  
Menggabungkan pembelajaran tatap muka dan online, sehingga siswa bisa belajar secara fleksibel dan interaktif. Guru tetap membimbing proses belajar, sementara siswa mengakses materi digital sesuai kebutuhan. Contoh: Siswa belajar grammar melalui video online di rumah, lalu di kelas melakukan diskusi, role play, atau kuis interaktif. Portofolio digital mencatat kemajuan mereka.
11. Experiential Learning  
Siswa belajar melalui pengalaman langsung, baik simulasi, kunjungan, atau praktik nyata, sehingga bahasa Inggris lebih mudah dipahami dan diterapkan. Contoh: Siswa mengikuti kegiatan simulasi wawancara kerja atau mengunjungi museum bahasa Inggris, lalu membuat laporan atau presentasi dalam bahasa Inggris. Guru menilai kemampuan berbicara, menulis, dan pemahaman konteks.
12. Content and Language Integrated Learning (CLIL)  
Siswa belajar bahasa Inggris bersamaan dengan konten pelajaran lain, misalnya sains, sejarah, atau budaya, sehingga bahasa digunakan secara kontekstual. Contoh:

Siswa belajar topik sains seperti daur air dalam bahasa Inggris, membuat laporan eksperimen, dan presentasi menggunakan bahasa target.

13. Storytelling dan Narrative Learning

Siswa belajar bahasa Inggris melalui menceritakan cerita atau pengalaman pribadi, sehingga melatih kemampuan berbicara, kosakata, dan kreativitas. Contoh: Siswa membuat cerita pendek atau menceritakan pengalaman liburan mereka dalam bahasa Inggris, lalu membagikannya di kelas atau melalui video.

14. Simulasi dan Role Play

Metode ini menempatkan siswa dalam situasi nyata atau hampir nyata yang membutuhkan penggunaan bahasa Inggris secara aktif. Contoh: Simulasi wawancara kerja, reservasi hotel, atau debat internasional. Guru menilai kefasihan berbicara, ekspresi, dan kolaborasi.

15. Social Media-Based Learning

Menggunakan platform media sosial untuk praktik bahasa Inggris, berkolaborasi, dan membangun literasi digital. Contoh: Siswa membuat blog, vlog, atau posting Instagram/YouTube tentang topik bahasa Inggris, saling memberi komentar, dan menilai konten teman secara konstruktif.

16. Peer Teaching dan Cooperative Learning

Siswa belajar dengan mengajarkan teman sekelas atau bekerja sama dalam kelompok, sehingga kemampuan komunikasi dan penguasaan materi meningkat.

Contoh: Siswa yang mahir membuat mini-lesson untuk teman tentang topik grammar atau kosakata tertentu, lalu menilai satu sama lain menggunakan rubrik 4C.

## **B. Hambatan di Tingkat Guru dan Peserta Didik**

Dalam penerapan strategi pembelajaran abad 21, tidak jarang muncul berbagai hambatan yang mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Hambatan ini dapat berasal dari guru, yang memerlukan keterampilan pedagogis dan literasi digital, maupun dari peserta didik, yang memiliki kemampuan bahasa, motivasi, dan kesiapan berbeda. Memahami hambatan ini menjadi langkah awal penting agar guru dapat merancang solusi yang tepat dan adaptif, sehingga strategi pembelajaran

abad 21 dapat berjalan dengan maksimal, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

#### 1. Hambatan di Tingkat Guru

Hambatan di tingkat guru dalam implementasi strategi abad 21 diantaranya:

- a. Kurangnya penguasaan metode pembelajaran abad 21  
Banyak guru belum terbiasa atau kurang familiar dengan metode seperti project-based learning, flipped classroom, atau gamifikasi. Hal ini membuat guru kesulitan merancang aktivitas yang mendorong keterampilan abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi dalam konteks bahasa Inggris. Contoh: Guru kesulitan menyiapkan proyek video tutorial karena belum terbiasa membimbing siswa secara kolaboratif.
- b. Keterbatasan keterampilan literasi digital. Guru yang belum menguasai teknologi pendidikan akan menghadapi kesulitan dalam membuat materi interaktif atau melakukan penilaian digital. Literasi digital penting untuk mengoptimalkan portofolio digital, platform pembelajaran online, dan media interaktif. Contoh: Guru kesulitan menggunakan Google Sites atau Seesaw untuk menilai portofolio siswa secara digital.
- c. Tantangan dalam mengintegrasikan keterampilan abad 21 (4C). Menggabungkan Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaboration ke dalam pelajaran bahasa Inggris membutuhkan perencanaan matang dan kreativitas. Tanpa pemahaman yang cukup, guru cenderung fokus pada aspek bahasa saja. Contoh: Guru menekankan hanya grammar dan kosakata, sehingga siswa kurang berlatih berdiskusi, memecahkan masalah, atau bekerja sama dalam proyek.
- d. Keterbatasan waktu untuk merancang materi interaktif  
Guru sering menghadapi beban administrasi dan jadwal padat, sehingga sulit menyiapkan proyek, portofolio digital, atau kegiatan berbasis 4C. Contoh: Guru ingin membuat proyek video, tetapi waktu di luar jam mengajar terbatas untuk menyunting materi dan membuat rubrik penilaian.

- e. Keterbatasan sumber daya dan materi pembelajaran. Guru kesulitan menemukan materi interaktif, multimedia, atau proyek yang sesuai dengan konteks kelas dan tingkat kemampuan siswa. Contoh: Sulit mencari video atau modul digital yang relevan untuk topik budaya negara berbahasa Inggris.
- f. Kurangnya dukungan profesional atau pelatihan. Guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan agar bisa mengimplementasikan strategi abad 21 secara efektif. Contoh: Tidak adanya workshop atau mentoring tentang integrasi teknologi dan penilaian autentik di sekolah.
- g. Kesulitan menilai keterampilan abad 21 secara objektif. Penilaian kreativitas, kolaborasi, dan berpikir kritis lebih kompleks dibandingkan penilaian grammar atau kosakata. Contoh: Guru bingung membuat rubrik yang adil untuk menilai proyek kolaboratif atau presentasi kelompok.
- h. Beban administratif dan dokumentasi. Strategi berbasis portofolio atau proyek membutuhkan dokumentasi, observasi, dan penilaian berkelanjutan, yang menambah beban kerja guru. Contoh: Guru harus menilai portofolio digital setiap siswa secara individual, memakan banyak waktu.
- i. Resistensi terhadap perubahan atau inovasi. Beberapa guru masih nyaman dengan metode konvensional dan enggan mencoba strategi baru karena takut gagal atau belum terbiasa. Contoh: Guru lebih memilih mengajar grammar melalui ceramah daripada menggunakan project-based learning.
- j. Perbedaan tingkat penguasaan teknologi antar guru. Tidak semua guru memiliki tingkat kemampuan teknologi yang sama. Ada guru yang sangat mahir, namun ada pula yang masih kesulitan dengan hal-hal dasar seperti penggunaan Learning Management System (LMS). Contoh: Beberapa guru lancar menggunakan aplikasi Canva atau Padlet, sementara yang lain masih kesulitan mengoperasikan Zoom dengan fitur breakout room.

- k. Minimnya kolaborasi antarguru. Implementasi strategi abad 21 sering kali membutuhkan kerja sama antarguru untuk merancang proyek lintas mata pelajaran. Namun, dalam praktiknya, banyak guru bekerja sendiri tanpa dukungan tim. Contoh: Proyek kolaboratif tentang budaya bahasa Inggris gagal terlaksana karena guru Bahasa Inggris dan guru Seni tidak sempat merancang kegiatan bersama.
  - l. Kurangnya motivasi dan kepercayaan diri guru. Sebagian guru merasa ragu dengan kemampuannya dalam menggunakan metode baru sehingga enggan mencoba. Hal ini menghambat inovasi dan eksplorasi strategi pembelajaran abad 21. Contoh: Guru tidak percaya diri menggunakan metode flipped classroom karena takut siswa tidak serius belajar mandiri di rumah.
  - m. Keterbatasan akses pada pelatihan berbasis praktik. Banyak pelatihan guru bersifat teoritis, tidak memberikan kesempatan praktik langsung. Akibatnya, guru sulit mengaplikasikan strategi baru ke dalam kelas. Contoh: Workshop tentang gamifikasi hanya berupa ceramah, tanpa praktik membuat kuis interaktif dengan aplikasi seperti Kahoot atau Quizizz.
  - n. Tantangan dalam mengelola kelas besar. Menerapkan metode kolaboratif atau berbasis proyek dalam kelas dengan jumlah siswa yang besar lebih sulit dibandingkan kelas kecil. Contoh: Guru kesulitan memantau diskusi kelompok dalam kelas dengan lebih dari 40 siswa.
2. Hambatan di Tingkat Peserta Didik
- Hambatan di tingkat peserta didik dalam implementasi strategi abad 21 diantaranya:
- a. Perbedaan kemampuan bahasa Inggris, motivasi, dan kesiapan. Siswa memiliki kemampuan bahasa, minat, dan kesiapan belajar yang berbeda. Hal ini dapat membuat sebagian siswa kesulitan mengikuti strategi pembelajaran abad 21 yang menuntut kemandirian dan partisipasi aktif. Contoh: Siswa dengan kosakata

- terbatas sulit menulis naskah drama atau berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok.
- b. Kesulitan mengikuti kegiatan kolaboratif atau proyek digital. Beberapa siswa mungkin mengalami kesulitan dalam kolaborasi, komunikasi, dan menyelesaikan proyek kreatif, terutama jika mereka kurang percaya diri atau terbiasa belajar secara individual. Contoh: Dalam proyek role play atau debat, siswa merasa malu berbicara di depan teman sekelas sehingga kontribusinya kurang maksimal.
  - c. Adaptasi terhadap teknologi pendidikan  
Siswa yang kurang terbiasa atau tidak memiliki akses memadai ke perangkat dan internet akan kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis digital. Contoh: Siswa tidak bisa mengunggah tugas portofolio digital atau mengikuti kuis online karena koneksi internet terbatas.
  - d. Kurangnya motivasi intrinsik untuk belajar bahasa Inggris. Siswa yang kurang tertarik belajar bahasa Inggris cenderung pasif dalam kegiatan kolaboratif atau proyek kreatif. Contoh: Siswa malas membuat video presentasi atau menulis blog karena merasa bahasa Inggris sulit.
  - e. Keterbatasan waktu untuk mengerjakan proyek. Siswa yang memiliki banyak tugas atau kegiatan di luar sekolah mungkin kesulitan menyelesaikan proyek jangka panjang. Contoh: Siswa tidak bisa menyelesaikan proyek video karena harus mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lain.
  - f. Kesenjangan kemampuan digital. Tidak semua siswa terbiasa menggunakan perangkat digital atau aplikasi pembelajaran online, sehingga mempengaruhi partisipasi mereka. Contoh: Siswa kesulitan mengunggah portofolio digital atau mengikuti kuis interaktif karena tidak familiar dengan platform.
  - g. Kesenjangan kemampuan belajar mandiri. Strategi abad 21 menuntut kemandirian dan inisiatif siswa. Mereka yang terbiasa belajar pasif akan kesulitan. Contoh: Siswa kurang inisiatif dalam mencari informasi untuk proyek penelitian bahasa Inggris.

- h. Perasaan cemas atau takut salah. Beberapa siswa takut berpartisipasi dalam diskusi, presentasi, atau proyek karena takut salah atau diejek teman. Contoh: Siswa enggan berbicara dalam role play meskipun memahami kosakata dan grammar. Meskipun juga memahami materi, sebagian siswa enggan tampil atau berbicara karena takut salah ucap. Contoh: Siswa lebih memilih diam dalam debat kelompok meskipun sudah menyiapkan argumen.
- i. Perbedaan latar belakang dan pengalaman belajar. Siswa dengan pengalaman belajar berbeda (misal sebelumnya hanya belajar bahasa Inggris pasif) akan lebih lambat menyesuaikan diri dengan metode aktif. Contoh: Siswa yang mungkin terbiasa menghafalkan grammar merasa kesulitan mengikuti proyek kolaboratif atau role play.
- j. Gangguan konsentrasi akibat distraksi digital. Siswa sering terdistraksi oleh media sosial atau permainan online saat menggunakan perangkat digital untuk pembelajaran. Contoh: Saat diminta mencari materi di internet, siswa malah membuka TikTok atau bermain game online.
- k. Keterbatasan keterampilan manajemen waktu. Banyak siswa kesulitan membagi waktu antara proyek, tugas sekolah lain, dan aktivitas pribadi. Contoh: Siswa tidak dapat menyelesaikan proyek presentasi karena menunda pekerjaan hingga mendekati tenggat.
- l. Kesulitan dalam berpikir kritis dan kreatif. Tidak semua siswa terbiasa dengan pola pembelajaran yang menuntut mereka berpikir kritis atau menghasilkan ide kreatif. Contoh: Siswa bingung mengembangkan solusi dalam problem-based learning karena terbiasa menghafal jawaban dari buku.
- m. Kurangnya keterampilan kolaborasi virtual. Dalam pembelajaran berbasis digital, siswa dituntut mampu bekerja sama secara online. Namun, sebagian siswa belum terbiasa menggunakan platform kolaboratif. Contoh: Siswa tidak aktif saat diskusi di Google Docs atau Padlet karena belum memahami cara mengedit dan memberi komentar.

- n. Perbedaan gaya belajar. Gaya belajar adalah cara atau preferensi khas seseorang dalam menerima, memproses, memahami, dan mengingat informasi ketika belajar (Fitria, 2023a). Siswa dengan gaya belajar berbeda (visual, auditori, kinestetik) mungkin tidak selalu cocok dengan strategi pembelajaran abad 21 yang diterapkan guru . Contoh: Siswa dengan gaya belajar kinestetik merasa bosan jika hanya diminta membuat portofolio digital tanpa aktivitas praktis.
- o. Keterbatasan dukungan dari lingkungan rumah. Siswa yang tidak mendapat dukungan dari keluarga, baik fasilitas maupun motivasi, cenderung kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis abad 21. Contoh: Siswa tidak bisa mengerjakan tugas proyek digital di rumah karena tidak ada komputer atau tidak mendapat izin dari orang tua.

### **C. Keterbatasan Sarana dan Prasarana**

Implementasi strategi pembelajaran abad 21, seperti project-based learning, portofolio digital, gamifikasi, dan pembelajaran berbasis teknologi, memerlukan dukungan sarana dan prasarana yang memadai. Keterbatasan ini menjadi salah satu hambatan utama yang memengaruhi efektivitas proses belajar mengajar. Memahami keterbatasan sarana dan prasarana ini penting agar guru dapat menyesuaikan strategi, memanfaatkan sumber daya secara kreatif, dan merencanakan alternatif pembelajaran agar tujuan abad 21 tetap tercapai meskipun fasilitas terbatas. Beberapa contoh keterbatasan yang sering dihadapi antara lain:

1. Perangkat Teknologi Terbatas. Tidak semua sekolah memiliki jumlah komputer, laptop, tablet, atau proyektor yang cukup untuk seluruh siswa. Hal ini membatasi kemampuan guru untuk melakukan pembelajaran berbasis digital. Contoh: Dalam proyek membuat portofolio digital, beberapa siswa tidak memiliki akses laptop sehingga tidak bisa mengunggah karya mereka secara tepat waktu.
2. Akses Internet Tidak Merata. Koneksi internet yang lambat atau tidak stabil akan menghambat siswa mengikuti pembelajaran daring, mengunggah tugas digital, atau mengakses materi interaktif. Contoh: Siswa kesulitan

- mengakses video tutorial bahasa Inggris atau mengikuti kuis online karena jaringan internet putus-putus.
3. Ruang Kelas yang Tidak Mendukung Aktivitas Kolaboratif. Strategi abad 21 sering membutuhkan diskusi kelompok, proyek tim, dan presentasi, tetapi ruang kelas yang sempit atau tidak fleksibel bisa menjadi kendala. Contoh: Siswa sulit membentuk kelompok dan bergerak bebas untuk role play atau brainstorming karena kursi dan meja teratur kaku.
  4. Keterbatasan Media Pembelajaran. Minimnya sumber belajar, seperti buku interaktif, modul digital, video, atau alat peraga, mengurangi variasi metode dan kreativitas pembelajaran. Contoh: Guru kesulitan membuat simulasi pembelajaran atau proyek berbasis konteks nyata karena tidak ada materi visual atau multimedia yang memadai.
  5. Dukungan Teknis dan Pemeliharaan Terbatas. Peralatan yang ada sering tidak didukung layanan teknis atau pemeliharaan rutin, sehingga cepat rusak atau tidak optimal. Contoh: Proyektor atau laptop kelas rusak saat akan digunakan untuk presentasi, mengganggu jalannya pembelajaran.
  6. Keterbatasan Perangkat Lunak atau Aplikasi Pendidikan. Sekolah mungkin memiliki perangkat keras seperti komputer atau tablet, tetapi tidak dilengkapi dengan aplikasi atau software pembelajaran yang mendukung pembelajaran abad 21. Contoh: Tidak adanya platform portofolio digital atau aplikasi kuis interaktif sehingga guru harus menggunakan cara manual.
  7. Minimnya Sumber Belajar Multimedia. Kurangnya video, audio, animasi, dan materi digital lain membatasi variasi metode pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Contoh: Guru kesulitan membuat simulasi percakapan bahasa Inggris atau role play karena tidak memiliki audio contoh penutur asli.
  8. Fasilitas Laboratorium Bahasa Terbatas. Laboratorium bahasa membantu siswa berlatih listening, speaking, dan pronunciation dengan perangkat audio-visual. Kekurangan fasilitas ini membatasi pengalaman belajar autentik. Contoh: Siswa tidak bisa melakukan praktik

- mendengarkan percakapan atau rekaman dialog karena tidak ada headset atau perangkat audio yang memadai.
9. Kurangnya Ruang Kreatif atau Studio Proyek. Strategi berbasis proyek membutuhkan ruang untuk kolaborasi, pembuatan media, atau latihan presentasi, yang kadang tidak tersedia di sekolah. Contoh: Siswa ingin membuat video tutorial bahasa Inggris tetapi tidak ada ruang yang cukup untuk merekam dan bekerja sama.
  10. Keterbatasan Perangkat Pribadi Siswa. Tidak semua siswa memiliki laptop, tablet, atau smartphone pribadi, sehingga sulit mengikuti pembelajaran digital atau mengerjakan portofolio online secara mandiri. Contoh: Siswa harus berbagi satu laptop untuk dua atau tiga orang dalam proyek membuat video atau blog bahasa Inggris.
  11. Kurangnya Peralatan Penunjang Kolaborasi. Alat seperti papan tulis interaktif, printer, kamera, atau mikrofon sering terbatas jumlahnya, sehingga kegiatan kolaboratif menjadi kurang maksimal. Contoh: Siswa ingin merekam dialog atau presentasi tetapi hanya tersedia satu kamera atau mikrofon di kelas.
  12. Keterbatasan Akses Perpustakaan Digital atau E-Book. Sumber belajar digital membantu siswa menambah kosakata, memahami grammar, dan meneliti topik proyek. Kekurangan akses membuat siswa sulit mengeksplorasi materi tambahan. Contoh: Siswa tidak bisa membaca artikel, cerita, atau modul online tentang budaya negara berbahasa Inggris karena perpustakaan digital terbatas.
  13. Ruang Kelas Tidak Memadai untuk Aktivitas Dinamis. Strategi abad 21 menuntut siswa bergerak, berdiskusi, dan bekerja dalam kelompok, tetapi ruang kelas sempit atau tata letak kaku menghambat aktivitas tersebut. Contoh: Siswa kesulitan melakukan role play, brainstorming, atau proyek kelompok karena meja dan kursi terlalu dekat dan tidak fleksibel.
  14. Kurangnya Dukungan Teknis dan Maintenance. Peralatan yang ada sering tidak mendapat pemeliharaan rutin, sehingga cepat rusak atau tidak berfungsi optimal saat dibutuhkan. Contoh: Proyektor atau speaker kelas rusak saat siswa ingin melakukan presentasi proyek bahasa Inggris.

15. Keterbatasan Anggaran untuk Pembaruan dan Pemeliharaan. Sekolah yang anggarannya terbatas sering sulit membeli perangkat baru, memperbarui lisensi software, atau memperbaiki peralatan yang rusak. Contoh: Laptop lama sering mati mendadak saat siswa mengerjakan proyek digital, mengganggu proses pembelajaran.

Sarana dan prasarana memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran Bahasa Inggris abad 21. Lingkungan belajar yang memadai akan memfasilitasi siswa dalam mengembangkan keterampilan bahasa sekaligus keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration). Optimalisasi sarana dan prasarana mencakup:

1. Penyediaan Media Pembelajaran Interaktif. Penggunaan perangkat digital seperti komputer, proyektor, smartboard, dan akses internet memungkinkan pembelajaran lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan abad 21.
2. Pemanfaatan Platform Digital. Sarana berupa aplikasi pembelajaran online (misalnya Moodle, Google Classroom, atau Edmodo) dapat membantu siswa belajar mandiri dan berkolaborasi di luar jam pelajaran.
3. Pengelolaan Ruang Belajar yang Mendukung Kolaborasi. Penataan ruang kelas yang fleksibel (kursi melingkar atau kelompok) memudahkan interaksi, diskusi, dan kerja tim yang mendukung pembelajaran berbasis proyek.
4. Ketersediaan Bahan Ajar Kontekstual. Buku, modul, video, dan audio berbahasa Inggris yang relevan dengan kehidupan sehari-hari membantu siswa belajar dengan lebih bermakna dan kontekstual.
5. Pemanfaatan Lingkungan Sekitar sebagai Sumber Belajar. Sarana tidak hanya berupa teknologi, tetapi juga lingkungan nyata. Misalnya, melakukan “English Day” di sekolah atau praktik percakapan di area publik sekolah.
6. Pemeliharaan dan Pengembangan Fasilitas. Sarana yang ada harus dijaga kualitasnya dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Misalnya, laboratorium bahasa perlu diperbarui dengan perangkat lunak terbaru.
7. Aksesibilitas untuk Semua Siswa. Sarana harus ramah bagi semua peserta didik, termasuk anak berkebutuhan khusus (ABK). Misalnya menyediakan headphone untuk

- latihan listening individual, teks dengan font ramah disleksia, atau aplikasi dengan fitur text-to-speech.
8. Integrasi Teknologi Mobile. Pemanfaatan gawai seperti tablet atau smartphone sebagai media belajar memungkinkan siswa berlatih kosakata, grammar, atau pronunciation kapan saja melalui aplikasi pembelajaran bahasa (misalnya Duolingo, Memrise, atau British Council Apps).
  9. Pengembangan Perpustakaan Digital. Koleksi e-book, artikel, video pembelajaran, dan podcast bahasa Inggris yang bisa diakses kapan saja memberikan peluang belajar mandiri yang luas bagi siswa.
  10. Fasilitas Penunjang Kreativitas. Penyediaan ruang atau studio mini untuk rekaman video/audio memberi kesempatan siswa mengekspresikan ide dalam bahasa Inggris melalui vlog, podcast, atau drama digital.
  11. Kolaborasi dengan Dunia Industri/Eksternal. Sarana belajar dapat diperluas melalui kerja sama dengan lembaga kursus bahasa, universitas, atau komunitas penutur asli (native speakers) secara daring, sehingga siswa mendapat pengalaman autentik.
  12. Keberlanjutan dan Ramah Lingkungan. Pengadaan sarana sebaiknya mempertimbangkan prinsip keberlanjutan, seperti penggunaan e-book untuk mengurangi kertas atau memanfaatkan energi hemat daya pada perangkat digital.

#### **D. Perbedaan Latar Belakang dan Kemampuan Peserta Didik**

Dalam kelas bahasa Inggris abad 21, peserta didik datang dengan latar belakang, pengalaman, dan kemampuan yang berbeda-beda. Perbedaan ini mencakup kemampuan bahasa Inggris, tingkat literasi digital, pengalaman belajar sebelumnya, motivasi, serta keterampilan sosial dan kognitif. Faktor-faktor ini memengaruhi bagaimana siswa mengikuti pembelajaran, berpartisipasi dalam proyek, dan mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi.

Memahami perbedaan ini penting agar guru dapat menyesuaikan strategi pembelajaran, memberikan pendampingan yang tepat, dan menciptakan pengalaman belajar yang inklusif bagi seluruh siswa.

Beberapa bentuk perbedaan yang sering muncul antara lain:

1. Perbedaan Kemampuan Bahasa Inggris. Tidak semua siswa memiliki tingkat kefasihan yang sama. Ada yang fasih berbicara dan menulis, ada juga yang masih kesulitan memahami kosakata dasar atau struktur kalimat. Contoh: Siswa dengan kemampuan bahasa rendah kesulitan mengikuti diskusi kelompok atau membuat presentasi multimedia.
2. Perbedaan Motivasi dan Minat Belajar. Siswa memiliki minat dan motivasi yang berbeda terhadap pembelajaran bahasa Inggris. Beberapa sangat antusias, sementara yang lain kurang tertarik sehingga cenderung pasif. Contoh: Siswa yang kurang termotivasi malas menyelesaikan proyek menulis blog atau membuat video tutorial bahasa Inggris.
3. Perbedaan Literasi Digital dan Pengalaman Teknologi. Beberapa siswa terbiasa menggunakan aplikasi digital, platform e-learning, dan media sosial untuk belajar, sedangkan yang lain jarang berinteraksi dengan teknologi pendidikan. Contoh: Siswa yang belum terbiasa mengunggah tugas ke portofolio digital memerlukan bimbingan ekstra agar bisa mengikuti proyek digital.
4. Perbedaan Gaya Belajar dan Strategi Belajar. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik—visual, auditori, kinestetik, atau campuran—yang memengaruhi bagaimana mereka memahami materi dan menyelesaikan tugas. Contoh: Siswa yang lebih visual kesulitan jika proyek berbasis audio atau role play tanpa media visual pendukung.
5. Perbedaan Pengalaman Belajar Sebelumnya. Siswa yang terbiasa belajar secara pasif (menghafal grammar atau kosakata) cenderung kesulitan menyesuaikan diri dengan metode aktif seperti project-based learning atau peer-assessment. Contoh: Siswa merasa bingung saat diminta menilai karya teman atau menyelesaikan proyek kreatif secara mandiri.
6. Perbedaan Tingkat Kemandirian Belajar. Siswa memiliki kemampuan belajar mandiri yang berbeda. Beberapa siswa mampu mencari informasi, mengatur waktu, dan menyelesaikan proyek sendiri, sementara yang lain sangat

bergantung pada arahan guru. Contoh: Dalam proyek membuat video tutorial bahasa Inggris, sebagian siswa bisa bekerja sendiri, tetapi yang lain membutuhkan pendampingan terus-menerus.

7. Perbedaan Latar Belakang Budaya. Siswa datang dari lingkungan budaya yang berbeda, yang memengaruhi cara mereka mengekspresikan ide, berinteraksi dengan teman, dan memahami konteks materi bahasa Inggris. Contoh: Siswa dari latar belakang berbeda mungkin kesulitan memahami idiom atau ungkapan budaya dalam teks bahasa Inggris.
8. Perbedaan Pengalaman Belajar Kolaboratif. Tidak semua siswa terbiasa bekerja dalam tim atau proyek kelompok. Siswa yang jarang berkolaborasi mungkin kesulitan berbagi tugas, mendiskusikan ide, atau memberikan umpan balik konstruktif. Contoh: Dalam role play atau debat kelompok, beberapa siswa pasif karena belum terbiasa berinteraksi dalam tim.
9. Perbedaan Akses ke Sumber Belajar Tambahan. Siswa dengan akses terbatas ke buku, internet, atau materi multimedia mungkin ketinggalan dibandingkan teman-temannya yang lebih mudah memperoleh sumber belajar tambahan. Contoh: Siswa tidak bisa meneliti kosakata atau grammar tambahan secara online untuk menyelesaikan proyek menulis blog.
10. Perbedaan Kecepatan Belajar. Setiap siswa memiliki ritme belajar yang berbeda. Beberapa cepat menangkap materi, sementara yang lain perlu waktu lebih lama untuk memahami konsep baru. Contoh: Siswa lambat memahami instruksi proyek digital sehingga membutuhkan sesi bimbingan tambahan.

### **E. Faktor Sosial dan Budaya**

Pembelajaran bahasa Inggris abad 21 tidak hanya dipengaruhi oleh kemampuan bahasa atau keterampilan teknologi, tetapi juga oleh faktor sosial dan budaya siswa. Latar belakang sosial dan budaya mencakup lingkungan keluarga, norma sosial, nilai, serta kebiasaan berkomunikasi yang dapat memengaruhi motivasi, partisipasi, dan cara belajar siswa. Memahami faktor ini penting agar guru dapat merancang strategi pembelajaran

yang inklusif, relevan, dan sensitif terhadap keberagaman. Memahami faktor sosial dan budaya memungkinkan guru untuk menyesuaikan materi, metode, dan media pembelajaran, sehingga strategi abad 21 dapat diterapkan secara efektif dan inklusif bagi semua siswa. Beberapa faktor sosial dan budaya yang memengaruhi pembelajaran antara lain:

1. Latar Belakang Ekonomi dan Sosial. Kondisi ekonomi keluarga dapat memengaruhi akses siswa terhadap sumber belajar digital, perangkat teknologi, dan waktu belajar di rumah. Contoh: Siswa dari keluarga kurang mampu tidak memiliki laptop atau akses internet, sehingga kesulitan mengerjakan portofolio digital atau proyek online.
2. Norma dan Kebiasaan Sosial. Nilai budaya tertentu memengaruhi bagaimana siswa mengekspresikan pendapat, berinteraksi dengan teman, atau menunjukkan kreativitas. Contoh: Siswa yang berasal dari budaya yang menghormati otoritas guru mungkin enggan berdebat atau menyampaikan kritik dalam diskusi kelompok.
3. Bahasa dan Dialek Lokal. Perbedaan bahasa ibu atau dialek lokal memengaruhi kemampuan siswa dalam memahami kosakata, pengucapan, dan struktur bahasa Inggris. Contoh: Siswa yang terbiasa menggunakan dialek tertentu mungkin kesulitan mengucapkan kata-kata bahasa Inggris dengan pelafalan standar.
4. Pengaruh Lingkungan Teman Sebaya. Motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh teman-temannya, baik positif maupun negatif. Contoh: Siswa yang teman sekelasnya aktif berpartisipasi cenderung lebih termotivasi, sedangkan yang teman sekelasnya pasif ikut-ikutan tidak berpartisipasi.
5. Keterbatasan Paparan Budaya Global. Pemahaman siswa terhadap budaya negara berbahasa Inggris memengaruhi kemampuan mereka mengikuti proyek, role play, atau diskusi tentang konteks nyata. Contoh: Siswa kesulitan membuat presentasi tentang festival atau tradisi Inggris karena kurang mengetahui konteks budaya.
6. Perbedaan Nilai dan Sikap Terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris. Siswa dari latar belakang sosial atau budaya tertentu mungkin menilai bahasa Inggris sebagai kurang relevan atau sulit, sehingga motivasi belajar rendah.

Contoh: Siswa menganggap proyek menulis blog atau presentasi dalam bahasa Inggris tidak penting dan malas menyelesaikannya.

7. Pengaruh Lingkungan Keluarga. Dukungan keluarga berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Kurangnya dorongan dari orang tua dapat menurunkan motivasi dan partisipasi siswa. Contoh: Siswa tidak memiliki tempat belajar yang tenang di rumah atau tidak didampingi saat mengerjakan proyek digital.
8. Kesenjangan Sosial dalam Kolaborasi. Perbedaan sosial atau ekonomi antar siswa bisa memengaruhi dinamika kelompok dan kerja sama tim. Contoh: Siswa dari keluarga mampu lebih cepat menguasai teknologi, sementara siswa lain tertinggal sehingga terjadi ketimpangan kontribusi dalam proyek kelompok.
9. Stereotip dan Perbedaan Gender. Dalam beberapa budaya, stereotip tertentu dapat membatasi partisipasi siswa, misalnya anggapan bahwa laki-laki lebih baik dalam debat atau presentasi daripada perempuan. Contoh: Siswa perempuan enggan tampil memimpin presentasi kelompok karena takut dianggap kurang mampu.
10. Kurangnya Paparan terhadap Budaya Asing. Siswa yang jarang mendapatkan pengalaman belajar budaya global akan kesulitan memahami konteks materi, idiom, atau percakapan dalam bahasa Inggris. Contoh: Siswa bingung saat membuat role play tentang situasi di restoran atau sekolah di luar negeri karena kurang mengenal konteks budaya tersebut.
11. Pengaruh Teman Sebaya Negatif. Tekanan teman sebaya dapat membuat siswa enggan mengekspresikan ide atau mengikuti metode pembelajaran baru. Contoh: Siswa tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi kelas karena takut dikritik teman-teman.

#### **F. Solusi untuk Mengatasi Tantangan di Tingkat Guru dan Peserta Didik**

Solusi untuk mengatasi tantangan abad 21 di tingkat guru dan peserta didik adalah untuk menjelaskan cara-cara praktis dan strategis yang bisa diterapkan agar hambatan yang dihadapi

baik guru maupun siswa tidak menghalangi penerapan strategi pembelajaran abad 21 di kelas bahasa Inggris.

#### 1. Solusi di Tingkat Guru

Solusi untuk mengatasi tantangan di tingkat guru diantaranya:

- a. Pelatihan dan Pengembangan Profesional. Guru perlu mengikuti pelatihan terkait metode pembelajaran abad 21, seperti project-based learning, gamifikasi, flipped classroom, dan penggunaan teknologi pendidikan. Contoh: Workshop pembuatan portofolio digital, pelatihan penggunaan aplikasi kuis interaktif, atau seminar gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris.
- b. Kolaborasi Antar Guru. Guru dapat saling berbagi pengalaman, materi, dan strategi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Contoh: Tim guru bahasa Inggris membuat bank materi digital atau rubrik penilaian bersama.
- c. Menerapkan Pembelajaran Kolaboratif Antar Guru. Guru dari mata pelajaran berbeda dapat bekerja sama merancang proyek lintas disiplin, sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih kaya. Contoh: Proyek menulis artikel bahasa Inggris tentang sains atau sejarah bersama guru bahasa Inggris dan guru IPA/IPS.
- d. Pemanfaatan Teknologi dan Media Digital. Guru dapat memanfaatkan aplikasi, platform pembelajaran, dan sumber belajar online untuk mendukung strategi abad 21. Contoh: Menggunakan Google Classroom, Kahoot, atau Padlet untuk proyek, kuis, dan portofolio digital.
- e. Penyusunan Rubrik dan Panduan Penilaian yang Jelas. Guru membuat rubrik penilaian yang terukur dan transparan agar proses penilaian keterampilan 4C lebih objektif. Contoh: Rubrik menilai proyek video tutorial bahasa Inggris berdasarkan kreativitas, kolaborasi, dan kefasihan bahasa.
- f. Membuat Modul dan Sumber Belajar Mandiri. Guru menyiapkan materi pembelajaran yang bisa diakses siswa secara mandiri, sehingga pembelajaran lebih fleksibel. Contoh: Modul interaktif untuk latihan

grammar, kosakata, atau percakapan bahasa Inggris yang bisa diakses online.

- g. Penggunaan Video Tutorial dan Media Digital. Guru membuat video instruksi, tutorial, atau simulasi role play untuk mendukung pembelajaran, sehingga siswa tetap bisa belajar mandiri meski guru terbatas waktu. Contoh: Video demonstrasi presentasi atau wawancara dalam bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, guru bukan hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Penguatan kompetensi guru dalam implementasi strategi abad 21 menekankan pada kemampuan untuk menciptakan pembelajaran bahasa Inggris yang relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Untuk dapat mengimplementasikan strategi abad 21, guru perlu memiliki kompetensi yang mencakup:

1. Kompetensi Pedagogik Modern. Guru mampu merancang pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning), serta pembelajaran kolaboratif. Dengan pendekatan ini, siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, dan mampu berkomunikasi serta bekerja sama.
2. Penguasaan Teknologi Digital. Guru perlu terampil menggunakan teknologi pembelajaran, seperti platform Learning Management System (Google Classroom, Moodle), aplikasi interaktif (Kahoot, Quizizz), serta media digital kreatif (Canva, Padlet, Flip). Penguasaan ini memungkinkan guru menciptakan suasana kelas yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital.
3. Kemampuan Bahasa Inggris Guru harus memiliki kompetensi bahasa Inggris yang baik, baik dalam aspek linguistik (grammar, vocabulary, pronunciation) maupun keterampilan komunikasi (listening, speaking, reading, writing). Hal ini penting agar guru dapat menjadi role model penggunaan bahasa Inggris yang benar dan fasih di kelas.

4. Kompetensi Sosial dan Kultural. Guru dituntut memahami keberagaman siswa, termasuk latar belakang budaya, kemampuan, dan gaya belajar mereka. Dengan begitu, guru dapat menerapkan pembelajaran yang inklusif, menghargai perbedaan, dan mendorong keterampilan global (global competence).
5. Pengembangan Profesional Berkelanjutan. Guru harus terbuka terhadap pembaruan ilmu dan inovasi pembelajaran melalui pelatihan, seminar, atau komunitas profesional. Dengan pengembangan diri yang berkesinambungan, guru dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran bahasa Inggris sesuai kebutuhan abad 21.
6. Kompetensi dalam Penilaian Inovatif. Guru perlu menguasai berbagai bentuk penilaian, tidak hanya tes tertulis, tetapi juga penilaian autentik seperti portofolio digital, proyek, presentasi, atau rubrik 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration). Hal ini membantu menilai keterampilan siswa secara holistik sesuai tuntutan abad 21.
7. Kemampuan Mendesain Lingkungan Belajar yang Fleksibel. Guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang adaptif, baik tatap muka, blended learning, maupun full online. Dengan begitu, pembelajaran bahasa Inggris tetap efektif meskipun dalam kondisi yang berbeda, seperti saat pandemi atau pembelajaran jarak jauh.
8. Kompetensi dalam Literasi Abad 21. Guru perlu memahami dan mengajarkan literasi informasi, literasi media, dan literasi teknologi. Dengan begitu, siswa dapat memilah informasi, berpikir kritis terhadap media, serta memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar bahasa Inggris.
9. Keterampilan Diferensiasi Pembelajaran. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan metode, materi, dan media sesuai kebutuhan serta tingkat kemampuan siswa. Misalnya, memberikan latihan tambahan untuk siswa yang lambat dalam memahami

grammar, atau tantangan kreatif untuk siswa yang cepat memahami materi.

10. Kepemimpinan dalam Kelas. Guru abad 21 juga berperan sebagai pemimpin yang memberi inspirasi, mengarahkan, dan memotivasi siswa. Guru perlu mengembangkan soft skills seperti empati, kemampuan komunikasi interpersonal, serta kemampuan membangun budaya kolaboratif dalam kelas bahasa Inggris.

## 2. Solusi di Tingkat Peserta Didik

Solusi untuk mengatasi tantangan di tingkat peserta didik diantaranya:

- a. Pendampingan dan Bimbingan Individu. Guru memberikan bantuan tambahan bagi siswa yang kesulitan dalam proyek atau materi tertentu. Contoh: Sesi tutoring untuk siswa yang kesulitan menggunakan portofolio digital atau membuat presentasi.
- b. Mendorong Kemandirian dan Motivasi Belajar. Memberikan siswa kesempatan untuk menentukan topik proyek, membuat jadwal belajar, dan mengeksplorasi materi sesuai minatnya. Contoh: Siswa memilih topik budaya atau hobi yang ingin mereka buat dalam proyek video atau tulisan bahasa Inggris.
- c. Pelatihan Literasi Digital dan Kolaborasi. Siswa dilatih menggunakan teknologi pendidikan dan bekerja sama dalam tim untuk menyelesaikan tugas. Contoh: Workshop singkat tentang penggunaan Google Sites, Padlet, atau Seesaw, serta simulasi kerja kelompok untuk role play.
- d. Membangun Lingkungan Belajar yang Inklusif. Guru mendorong semua siswa berpartisipasi aktif tanpa merasa takut salah atau minder. Contoh: Menggunakan diskusi kelompok kecil, peer-assessment, dan sesi refleksi untuk meningkatkan kepercayaan diri siswa.
- e. Pemanfaatan Peer Learning dan Mentoring. Siswa yang lebih mahir dapat membimbing teman sebaya untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris dan keterampilan kolaborasi. Contoh: Siswa yang mahir

berperan sebagai mentor dalam proyek menulis cerita atau presentasi kelompok.

- f. Membentuk Kelompok Belajar atau Klub Bahasa Inggris. Siswa bisa saling mendukung dan belajar bersama, sehingga keterbatasan kemampuan atau motivasi bisa diminimalkan. Contoh: Klub percakapan bahasa Inggris di sekolah, di mana siswa berlatih dialog, debat, atau storytelling.
- g. Penerapan Pembelajaran Differensiasi. Guru memberikan tugas sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa, sehingga semua siswa bisa berhasil dan termotivasi. Contoh: Siswa yang lebih mahir membuat presentasi kompleks, sementara siswa pemula membuat poster atau dialog singkat.
- h. Pemanfaatan Peer-Assessment dan Mentoring. Siswa menilai karya teman sebaya atau menjadi mentor bagi teman yang lebih kesulitan, meningkatkan kolaborasi dan rasa percaya diri. Contoh: Siswa senior membantu siswa junior membuat portofolio digital atau menyiapkan proyek video bahasa Inggris.
- i. Pendampingan Belajar Digital. Memberikan tutorial atau bimbingan singkat untuk menggunakan platform digital, sehingga semua siswa mampu mengikuti pembelajaran berbasis teknologi. Contoh: Workshop singkat penggunaan aplikasi pembelajaran untuk mengerjakan proyek dan kuis.
- j. Motivasi dan Penghargaan. Memberikan reward atau pengakuan atas usaha dan prestasi siswa agar tetap termotivasi. Contoh: Poin, badge, atau penghargaan kelas untuk proyek menulis, presentasi, atau kolaborasi bahasa Inggris.

Dalam pembelajaran abad 21, siswa bukan hanya penerima pengetahuan, tetapi juga subjek aktif yang harus siap menghadapi berbagai tantangan global. Oleh karena itu, peningkatan kesiapan dan motivasi siswa menjadi aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris.

1. Membangun Mindset Positif terhadap Belajar Bahasa Inggris. Guru perlu menumbuhkan kesadaran bahwa

bahasa Inggris bukan sekadar mata pelajaran, melainkan keterampilan hidup yang bermanfaat di masa depan. Hal ini dapat memotivasi siswa untuk lebih serius dan percaya diri dalam berlatih.

2. Menumbuhkan Motivasi Intrinsik dan Ekstrinsik. Motivasi intrinsik ditumbuhkan dengan memberi pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan relevan dengan kehidupan siswa. Sedangkan motivasi ekstrinsik dapat berupa penghargaan, pujian, atau umpan balik positif dari guru.
3. Mengembangkan Kemandirian Belajar. Siswa perlu dibekali strategi belajar mandiri (self-directed learning), misalnya dengan memanfaatkan aplikasi bahasa Inggris, menonton film edukatif, atau membaca bacaan sesuai minat. Hal ini mendukung pembelajaran sepanjang hayat (lifelong learning).
4. Melatih Kesiapan Mental dan Emosional. Siswa perlu dibimbing untuk tidak takut salah saat berbahasa Inggris. Dengan pendekatan yang suportif, mereka lebih berani mengambil risiko, mencoba berbicara, dan menerima koreksi sebagai bagian dari proses belajar.
5. Mengaitkan Pembelajaran dengan Dunia Nyata. Ketika siswa melihat relevansi bahasa Inggris dengan kebutuhan sehari-hari, seperti komunikasi di media sosial, hiburan, atau persiapan karier, mereka akan lebih termotivasi untuk mempelajarinya.
6. Membangun Kolaborasi dan Dukungan Sosial. Kesiapan belajar meningkat jika siswa merasa didukung oleh guru, teman sebaya, maupun lingkungan belajar yang kondusif. Kegiatan kelompok, diskusi, dan proyek bersama dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus motivasi belajar.
7. Pemanfaatan Teknologi Digital. Siswa lebih termotivasi ketika pembelajaran melibatkan media interaktif seperti aplikasi belajar, platform kuis online, atau video pembelajaran. Teknologi juga meningkatkan kesiapan mereka menghadapi era digital.
8. Penerapan Pembelajaran Diferensiasi. Setiap siswa memiliki gaya belajar, minat, dan tingkat kemampuan yang berbeda. Guru yang mampu menyesuaikan

strategi pembelajaran akan membantu siswa merasa lebih siap dan termotivasi karena kebutuhan individualnya dihargai.

9. Pemberian Tantangan yang Realistis. Siswa lebih bersemangat ketika diberi tugas yang sesuai dengan kemampuan mereka namun tetap menantang, misalnya membuat dialog sederhana, presentasi, atau proyek mini. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri sekaligus kesiapan menghadapi tantangan lebih besar.
10. Membangun Lingkungan Belajar Positif. Kelas yang aman, nyaman, dan bebas dari ejekan membuat siswa lebih berani mencoba. Lingkungan belajar yang suportif akan meningkatkan motivasi dan kesiapan mereka untuk berinteraksi dalam bahasa Inggris.
11. Mengembangkan Growth Mindset. Siswa perlu ditanamkan keyakinan bahwa kemampuan berbahasa bisa ditingkatkan dengan usaha dan latihan, bukan bakat semata. Dengan mindset ini, mereka lebih siap menerima tantangan tanpa mudah menyerah.
12. Menghubungkan dengan Keterampilan Abad 21. Motivasi siswa meningkat jika mereka tahu bahwa belajar bahasa Inggris tidak hanya untuk nilai, tetapi juga mengasah keterampilan penting abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi.

### **G. Strategi Mengatasi Kendala Implementasi Strategi Abad 21 dalam Kelas Bahasa Inggris**

Implementasi strategi pembelajaran abad 21 di kelas bahasa Inggris sering menghadapi berbagai kendala, baik dari sisi guru, peserta didik, maupun sarana dan prasarana. Agar pembelajaran tetap efektif, guru perlu merancang strategi yang sistematis dan adaptif untuk mengatasi hambatan tersebut. Strategi ini mencakup pendekatan pedagogis, penggunaan teknologi, serta pengelolaan kelas yang mendukung keterampilan 4C abad 21. Beberapa strategi utama meliputi:

1. Peningkatan Kompetensi Guru. Guru harus aktif mengikuti pelatihan atau workshop terkait metode pembelajaran abad 21, literasi digital, dan penilaian autentik. Contoh: Workshop membuat portofolio digital, pelatihan gamifikasi, atau project-based learning untuk kelas bahasa Inggris.

2. Pendekatan Diferensiasi dalam Pembelajaran. Menyesuaikan tugas dan metode dengan kemampuan, minat, dan gaya belajar peserta didik agar semua siswa dapat berpartisipasi aktif. Contoh: Siswa mahir membuat video presentasi, sedangkan pemula membuat poster digital atau dialog singkat.
3. Pemanfaatan Teknologi Pendidikan. Menggunakan aplikasi, platform digital, dan sumber belajar online untuk mendukung proses belajar-mengajar, kolaborasi, dan penilaian. Contoh: Google Classroom, Padlet, Seesaw, atau Kahoot untuk proyek, kuis, dan portofolio digital.
4. Kolaborasi dan Peer Learning. Memanfaatkan kerja sama antar siswa untuk saling mendukung dalam proyek, diskusi, atau penilaian teman sebaya. Contoh: Mentor sebaya membantu teman yang kesulitan membuat portofolio digital atau presentasi bahasa Inggris.
5. Manajemen Kelas yang Fleksibel dan Inklusif. Guru mengatur pembelajaran agar siswa yang berbeda kemampuan tetap terlibat aktif, termasuk memberikan bimbingan tambahan bagi yang membutuhkan. Contoh: Diskusi kelompok kecil, sesi tanya jawab tambahan, atau pembagian tugas proyek berdasarkan kemampuan.
6. Pemantauan dan Umpan Balik Berkala. Guru memberikan evaluasi, komentar, dan umpan balik konstruktif secara rutin agar siswa dapat memperbaiki proses dan hasil belajar. Contoh: Memberikan catatan pada portofolio digital, menilai proyek video tutorial, dan memberikan saran perbaikan setiap minggu.
7. Pengelolaan Sumber Belajar dan Sarana yang Efektif. Memaksimalkan penggunaan sumber daya yang tersedia, termasuk buku, perangkat digital, dan lingkungan belajar, agar kendala prasarana tidak menghambat pembelajaran. Contoh: Bergilir menggunakan laboratorium komputer, memanfaatkan ponsel siswa untuk proyek multimedia, atau menggunakan media offline ketika internet terbatas.
8. Integrasi Proyek Lintas Disiplin. Menggabungkan bahasa Inggris dengan mata pelajaran lain agar pembelajaran lebih kontekstual dan relevan. Contoh: Siswa membuat laporan eksperimen IPA dalam bahasa Inggris atau membuat artikel sejarah menggunakan bahasa Inggris.

9. Penggunaan *Microlearning*. Memecah materi menjadi unit-unit kecil agar siswa lebih mudah memahami dan menguasai konten (Fitria, 2022a). Contoh: Siswa belajar kosakata baru melalui video 3–5 menit setiap hari, kemudian membuat kalimat sederhana sebagai latihan.
10. Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem-Based Learning*)  
Memberikan masalah nyata yang harus diselesaikan siswa menggunakan bahasa Inggris sehingga keterampilan berpikir kritis dan kreatif berkembang. Contoh: Siswa merancang solusi kampanye lingkungan dalam bahasa Inggris untuk sekolah mereka.
11. Rotasi Aktivitas dan Stasiun Belajar (*Learning Stations*).  
Mengatur kelas dengan beberapa stasiun aktivitas agar siswa bisa belajar secara aktif, kolaboratif, dan mandiri. Contoh: Stasiun 1: membaca artikel bahasa Inggris, Stasiun 2: menulis ringkasan, Stasiun 3: diskusi kelompok, Stasiun 4: latihan speaking.
12. Pemberian Tantangan dan Reward dalam Gamifikasi.  
Meningkatkan motivasi siswa melalui sistem poin, badge, leaderboard, dan tantangan kreatif dalam pembelajaran. Contoh: Siswa mendapatkan badge untuk presentasi terbaik atau poin untuk proyek menulis kreatif.
13. Pemanfaatan Multimedia dan Konten Interaktif.  
Menggunakan video, animasi, kuis interaktif, dan simulasi untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan kontekstual. Contoh: Siswa menonton video role play dan kemudian membuat video interpretasi atau dubbing sendiri.
14. Penguatan Keterampilan *Soft Skills*. Selain bahasa, guru menekankan keterampilan 4C agar siswa siap menghadapi tantangan abad 21. Contoh: Latihan debat, proyek kolaboratif, brainstorming ide kreatif, atau peer-assessment.
15. Evaluasi Berkelanjutan dan Refleksi. Guru dan siswa secara rutin melakukan refleksi atas proses belajar agar kesulitan cepat teridentifikasi dan diperbaiki. Contoh: Siswa menulis jurnal belajar mingguan atau guru memberi feedback pada portofolio digital.

## **H. Rekomendasi Pengembangan Pembelajaran Bahasa Inggris di Masa Depan**

Pembelajaran bahasa Inggris abad 21 menuntut guru dan lembaga pendidikan untuk terus berinovasi agar siswa tidak hanya menguasai bahasa, tetapi juga keterampilan kritis, kreatif, komunikasi, dan kolaborasi (4C). Berikut beberapa rekomendasi strategis:

1. Integrasi teknologi secara maksimal. Guru dan sekolah perlu mengembangkan penggunaan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran, penilaian, dan kolaborasi. Contoh: penggunaan platform LMS, portofolio digital, aplikasi kuis interaktif, dan video pembelajaran berbasis proyek.
2. Pengembangan kurikulum berbasis kompetensi abad 21. Kurikulum sebaiknya menekankan keterampilan bahasa sekaligus soft skills sehingga siswa siap menghadapi tantangan global. Contoh: proyek berbasis masalah, role play, debat, dan kolaborasi lintas mata pelajaran.
3. Pelatihan dan penguatan kompetensi guru secara berkelanjutan. Guru harus terus mengikuti workshop, seminar, dan pelatihan teknologi atau metodologi baru agar lebih kompeten dan adaptif. Contoh: workshop gamifikasi, flipped classroom, dan project-based learning untuk kelas bahasa Inggris.
4. Pemanfaatan pendekatan diferensiasi dan personalisasi. Menyesuaikan materi, metode, dan tugas sesuai kemampuan, minat, dan gaya belajar siswa agar pembelajaran lebih efektif. Contoh: siswa memilih topik proyek menulis, membuat video, atau podcast sesuai minat mereka.
5. Penguatan penilaian autentik dan portofolio digital. Penilaian berbasis proyek, portofolio, dan refleksi diri membuat guru dapat menilai kemajuan bahasa secara menyeluruh. Contoh: siswa mengumpulkan tulisan, rekaman berbicara, dan proyek multimedia secara digital untuk dinilai secara berkelanjutan.
6. Kolaborasi dengan lembaga pendidikan dan dunia industri. Membuka peluang siswa berinteraksi dengan penutur asli, organisasi internasional, atau proyek nyata untuk pengalaman belajar kontekstual. Contoh: *virtual exchange*,

- proyek global dengan siswa luar negeri, atau magang singkat yang menggunakan bahasa Inggris.
7. Pengembangan lingkungan belajar yang inklusif dan motivatif. Menciptakan kelas yang mendorong semua siswa berpartisipasi, bereksperimen, dan mengekspresikan kreativitas tanpa takut salah. Contoh: diskusi kelompok kecil, peer-assessment, dan proyek kolaboratif dengan mentor sebaya.
  8. Evaluasi dan refleksi berkelanjutan. Guru dan siswa secara rutin melakukan evaluasi dan refleksi agar proses pembelajaran terus berkembang dan menyesuaikan kebutuhan siswa. Contoh: siswa menulis jurnal refleksi, guru memberikan feedback digital, dan melakukan revisi proyek sesuai saran.
  9. Penggunaan Artificial Intelligence (AI) dan aplikasi adaptif. Pemanfaatan AI dapat membantu personalisasi pembelajaran, analisis kemajuan siswa, dan rekomendasi materi sesuai kebutuhan (Fitria, 2023b). Contoh: aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbasis ai yang menyesuaikan latihan grammar, kosakata, dan speaking sesuai kemampuan siswa.
  10. Integrasi pembelajaran lintas budaya (cultural awareness) Menanamkan kesadaran budaya global agar siswa memahami konteks penggunaan bahasa Inggris di berbagai negara (rosa et al., 2021). Contoh: proyek virtual exchange dengan siswa internasional atau simulasi interaksi budaya dalam role play.
  11. Pengembangan keterampilan literasi digital dan media. Siswa dilatih membuat konten digital, menulis blog, atau membuat video kreatif untuk mengasah literasi media dan bahasa Inggris secara bersamaan. Contoh: siswa membuat vlog, podcast, atau artikel digital dalam bahasa Inggris.
  12. Penerapan learning analytics untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan data pembelajaran untuk menyesuaikan strategi, menilai progres siswa, dan memberikan intervensi lebih tepat. Contoh: analisis skor kuis online, waktu pengerjaan tugas, dan partisipasi diskusi untuk menentukan tindak lanjut belajar.

13. Penguatan kompetensi soft skills melalui proyek nyata. Menggabungkan proyek yang relevan dengan dunia nyata agar siswa belajar bahasa sambil mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaborasi, dan komunikasi. Contoh: siswa membuat kampanye kesadaran lingkungan atau proyek kewirausahaan kecil menggunakan bahasa Inggris.
14. Pengembangan lingkungan belajar hybrid atau blended learning. Menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring agar fleksibel, inklusif, dan mendukung pembelajaran mandiri. Contoh: siswa mengikuti kelas online untuk diskusi, kuis interaktif, dan proyek digital, serta tatap muka untuk praktik speaking dan role play.
15. Peningkatan kolaborasi dengan industri dan profesional. Melibatkan praktisi, mentor, atau penutur asli bahasa Inggris untuk memberikan pengalaman belajar yang nyata dan kontekstual. Contoh: webinar dengan penutur asli, mentoring proyek kreatif, atau simulasi wawancara kerja dalam bahasa Inggris.
16. Pengembangan kompetensi literasi multimodal. Mengajarkan siswa memadukan teks, audio, video, dan grafik untuk komunikasi efektif dalam konteks abad 21. Contoh: siswa membuat presentasi multimedia, infographic, atau video tutorial dalam bahasa Inggris.

## **I. Peran Guru dalam Menghadapi Tantangan Abad 21**

Guru memegang peran sentral dalam keberhasilan implementasi strategi pembelajaran abad 21 di kelas bahasa Inggris. Tantangan seperti keterbatasan sarana, perbedaan kemampuan peserta didik, dan adaptasi terhadap teknologi membutuhkan guru yang adaptif, kreatif, dan proaktif. Berikut peran penting guru:

1. Fasilitator pembelajaran. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi memfasilitasi siswa agar aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Contoh: guru membimbing siswa melakukan proyek berbasis masalah atau role play, sambil memberikan arahan dan dukungan.
2. Desainer pembelajaran inovatif. Guru merancang kegiatan, proyek, dan materi pembelajaran yang relevan, interaktif, dan berbasis konteks nyata. Contoh: membuat proyek video

tutorial bahasa Inggris, kuis interaktif, atau portofolio digital yang menilai keterampilan 4C.

3. Pendamping dan mentor. Guru memberi bimbingan individual maupun kelompok, membantu siswa mengatasi kesulitan bahasa dan teknologi. Contoh: membantu siswa pemula menulis cerita atau membuat presentasi digital dalam bahasa Inggris.
4. Penilai dan pemberi umpan balik. Guru melakukan penilaian autentik dan memberikan umpan balik konstruktif untuk perbaikan proses dan hasil belajar. Contoh: menilai portofolio digital, presentasi, atau proyek kolaboratif, serta memberikan komentar perbaikan secara spesifik.
5. Penggerak kolaborasi. Guru mendorong kerja sama antar siswa dan antar guru untuk memperkaya pengalaman belajar. Contoh: siswa bekerja dalam tim membuat proyek multimedia, atau guru bahasa Inggris bekerja sama dengan guru mata pelajaran lain dalam proyek lintas disiplin.
6. Inovator dan pengguna teknologi. Guru memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran, penilaian, dan kolaborasi, serta menyesuaikan metode sesuai kebutuhan siswa. Contoh: menggunakan lms, aplikasi kuis, platform portofolio digital, atau media interaktif dalam kelas bahasa Inggris.
7. Motivator dan pembentuk lingkungan belajar positif. Guru membangun suasana kelas yang mendukung kreativitas, partisipasi aktif, dan keberanian bereksperimen. Contoh: memberikan reward, pengakuan, dan kesempatan siswa mengekspresikan ide dalam diskusi, proyek, atau presentasi.
8. Pengelola waktu dan sumber belajar efektif. Guru mengatur waktu, aktivitas, dan sumber daya agar pembelajaran tetap efektif meski ada keterbatasan sarana atau perbedaan kemampuan siswa. Contoh: membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk proyek kolaboratif sehingga tiap kelompok dapat mengakses perangkat digital secara bergiliran.
9. Pendorong kemandirian siswa. Guru menumbuhkan kemandirian belajar dengan memberikan panduan, tugas mandiri, dan kesempatan refleksi diri. Contoh: siswa

- membuat jurnal belajar mingguan atau portofolio digital secara mandiri, dengan guru hanya memberi feedback.
10. Mediator konflik dan tantangan sosial. Guru membantu mengatasi konflik, perbedaan kemampuan, dan kesulitan kolaborasi antar siswa. Contoh: menengahi diskusi kelompok yang mengalami kesulitan bekerja sama dalam proyek bahasa Inggris.
  11. Evaluator proses pembelajaran. Guru menilai tidak hanya hasil akhir, tetapi juga proses belajar, kreativitas, dan keterlibatan siswa. Contoh: menilai kontribusi siswa dalam proyek kelompok, presentasi, dan diskusi, bukan hanya produk akhirnya.
  12. Pengembang kreativitas dan inovasi. Guru mendorong siswa untuk berpikir kreatif, mencoba ide baru, dan mengeksplorasi pendekatan pembelajaran yang berbeda. Contoh: memberi kesempatan siswa membuat video storytelling, podcast, atau mini-drama dalam bahasa Inggris.
  13. Fasilitator koneksi dengan dunia nyata. Guru menghubungkan pembelajaran bahasa Inggris dengan situasi nyata dan konteks global agar siswa lebih termotivasi. Contoh: mengadakan virtual exchange dengan siswa dari negara lain atau proyek berbasis komunitas menggunakan bahasa Inggris.
  14. Promotor literasi digital dan kritis. Guru membimbing siswa menggunakan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab, sekaligus menilai konten secara kritis. Contoh: membimbing siswa membuat konten multimedia, menilai keakuratan informasi, dan mengekspresikan ide secara kreatif.

## **J. Peran Peserta Didik dalam Menghadapi Tantangan Implementasi Strategi Abad 21**

Dalam pembelajaran bahasa Inggris abad 21, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai aktor aktif yang berpartisipasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi. Agar strategi abad 21 dapat diterapkan secara efektif, siswa perlu mengambil peran proaktif berikut:

1. Pembelajar mandiri. Siswa bertanggung jawab atas proses belajar mereka sendiri, termasuk mengatur waktu,

- menyelesaikan tugas, dan mencari sumber belajar tambahan. Contoh: siswa menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris untuk latihan mandiri, menulis jurnal belajar, atau merevisi portofolio digital mereka.
2. Kolaborator aktif. Siswa berperan dalam tim, saling mendukung, berdiskusi, dan menyelesaikan proyek kelompok secara efektif. Contoh: dalam proyek video tutorial, siswa membagi peran, menyatukan ide, dan bekerja sama untuk menghasilkan produk akhir.
  3. Pengguna teknologi yang bijak. Siswa memanfaatkan perangkat digital, aplikasi, dan platform online untuk mendukung pembelajaran, sambil tetap kritis terhadap informasi yang diperoleh. Contoh: mengunggah proyek di padlet, menggunakan google classroom untuk diskusi, atau mengikuti kuis interaktif secara online.
  4. Kreator dan *problem solver*. Siswa mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah saat menghadapi tantangan pembelajaran atau proyek nyata. Contoh: mendesain kampanye kesadaran lingkungan dalam bahasa Inggris atau membuat presentasi interaktif untuk memecahkan masalah sekolah.
  5. Reflektor dan self-assessor. Siswa melakukan refleksi diri terhadap proses belajar dan hasil kerja mereka, serta menilai kemajuan diri menggunakan rubrik atau portofolio. Contoh: menulis refleksi mingguan tentang kekuatan dan kelemahan bahasa Inggris mereka, serta merencanakan perbaikan.
  6. Peer assessor dan mentor teman sebaya. Siswa memberi masukan dan evaluasi konstruktif kepada teman untuk meningkatkan kualitas belajar bersama. Contoh: menilai presentasi teman, memberi saran perbaikan penggunaan kosakata, struktur kalimat, atau cara menyampaikan ide.
  7. Motivator diri sendiri dan teman. Siswa membangun semangat belajar sendiri dan mendorong teman-teman agar tetap aktif, kreatif, dan kolaboratif. Contoh: memberi apresiasi pada teman yang berhasil menyelesaikan proyek, atau memotivasi kelompok yang mengalami kesulitan.
  8. Pengambil inisiatif dalam pembelajaran. Siswa aktif mencari peluang belajar, bertanya, dan mencoba metode

- baru untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Contoh: mengikuti klub debat bahasa Inggris, mencari artikel atau video pembelajaran tambahan, atau memulai proyek kreatif di kelas.
9. Adaptif terhadap perubahan dan teknologi. Siswa mampu menyesuaikan diri dengan metode baru, alat digital, dan pendekatan pembelajaran yang berbeda. Contoh: belajar menggunakan platform portofolio digital, mengikuti kuis interaktif, atau berpartisipasi dalam virtual exchange dengan siswa luar negeri.
  10. Pengelola waktu dan tugas efektif. Siswa belajar mengatur prioritas dan menyelesaikan proyek atau tugas tepat waktu, meski menghadapi banyak aktivitas kolaboratif. Contoh: membagi waktu untuk menulis esai, merekam video, dan menyelesaikan latihan online sambil tetap aktif berdiskusi dengan kelompok.
  11. Inisiator diskusi dan ide kreatif. Siswa berperan aktif dalam brainstorming ide, menyumbang gagasan, dan memecahkan masalah kelompok. Contoh: memberikan ide untuk proyek storytelling, presentasi multimedia, atau strategi kampanye lingkungan dalam bahasa Inggris.
  12. Reflektor proses belajar secara mandiri. Siswa secara rutin menilai diri sendiri untuk melihat kemajuan, mengidentifikasi kelemahan, dan merencanakan strategi perbaikan. Contoh: menulis catatan refleksi mingguan atau menambahkan komentar reflektif di portofolio digital.
  13. Pemelihara lingkungan belajar positif. Siswa mendorong suasana kelas yang inklusif, menghargai ide teman, dan menjaga semangat kolaborasi. Contoh: memberi apresiasi pada teman yang berprestasi, membantu teman yang kesulitan, atau menjaga komunikasi yang efektif dalam proyek kelompok.
  14. Pengembangan keterampilan sosial dan empati. Siswa belajar bekerja sama dengan teman sebaya yang memiliki kemampuan, latar belakang, dan gaya belajar berbeda. Contoh: membimbing teman yang kesulitan memahami kosakata baru atau membantu kelompok mencapai konsensus saat debat bahasa Inggris.

## **K. Dukungan Psikologis dalam Pembelajaran Abad 21**

Dukungan psikologis menekankan bahwa selain keterampilan digital, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, guru juga harus memberikan dukungan psikologis kepada peserta didik agar proses belajar dapat berlangsung secara optimal (Fitria, 2024). Isinya mencakup pentingnya menjaga kesehatan mental siswa di era penuh tekanan dan distraksi digital, upaya guru dalam memberikan motivasi, menumbuhkan rasa percaya diri, serta menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

Selain itu, integrasi Social Emotional Learning (SEL) diperlukan untuk mendukung perkembangan emosional dan sosial siswa, disertai dengan strategi pengelolaan stres, kecemasan, dan tantangan psikologis yang muncul dari tuntutan pembelajaran abad 21. Dukungan ini juga membutuhkan kolaborasi antara guru, sekolah, dan orang tua agar kesejahteraan emosional siswa dapat terjaga secara optimal.

Beberapa contoh dukungan psikologis dalam pembelajaran abad 21 diantaranya:

1. Kesehatan mental peserta didik. Perhatian pada keseimbangan psikologis siswa sangat penting. Guru dapat mendeteksi tanda-tanda kelelahan emosional dan menyediakan dukungan awal sebelum masalah berkembang lebih jauh.
2. Motivasi dan rasa percaya diri. Menumbuhkan motivasi intrinsik melalui metode pembelajaran yang menarik, berbasis minat, serta memberikan penghargaan atas usaha siswa, bukan hanya hasil akhir.
3. Pengelolaan stres dan kecemasan. Siswa perlu dibekali keterampilan manajemen stres seperti teknik pernapasan, journaling, atau aktivitas mindfulness sederhana yang bisa dipraktikkan di sekolah.
4. Pembelajaran sosial dan emosional (Social Emotional Learning). Integrasi ini membantu siswa mengembangkan kesadaran diri, keterampilan sosial, dan kemampuan beradaptasi dalam kehidupan nyata maupun digital.
5. Lingkungan belajar yang inklusif dan aman. Menciptakan ruang belajar tanpa diskriminasi dan bullying, di mana setiap siswa merasa dihargai, diterima, dan memiliki kesempatan berkembang.

6. Penguatan hubungan guru–siswa. Dukungan psikologis akan lebih efektif jika guru memiliki hubungan yang positif, penuh empati, dan komunikasi terbuka dengan siswa. Hubungan ini meningkatkan rasa aman dan keterlibatan belajar.
7. Keterlibatan orang tua dan keluarga. Kesehatan psikologis siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan keluarga. Guru dan sekolah perlu melibatkan orang tua dalam mendukung perkembangan emosional dan akademik anak.
8. Kesadaran digital dan kesehatan mental online. Dengan maraknya penggunaan gawai dan media sosial, siswa perlu diarahkan untuk memiliki kesadaran digital (digital well-being), agar tidak terjebak dalam cyberbullying, adiksi internet, atau distraksi belajar.
9. Pengembangan resiliensi dan growth mindset. Dukungan psikologis mencakup upaya menumbuhkan daya tahan (resilience) terhadap kegagalan dan mengembangkan pola pikir berkembang (growth mindset) agar siswa berani mencoba, belajar dari kesalahan, dan tidak mudah menyerah.
10. Pemberian layanan konseling dan pendampingan. Sekolah abad 21 sebaiknya menyediakan akses layanan konseling profesional, baik tatap muka maupun daring, untuk membantu siswa yang membutuhkan pendampingan psikologis lebih mendalam.
11. Penguatan keterampilan regulasi diri. Siswa perlu diarahkan untuk mampu mengatur emosi, perilaku, dan tujuan belajar mereka sendiri melalui keterampilan regulasi diri, sehingga dapat lebih mandiri dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran.
12. Dukungan dari teman sebaya (peer support). Hubungan positif antar teman sebaya dapat menjadi sumber dukungan emosional yang penting. Program peer mentoring atau kelompok belajar kolaboratif dapat meningkatkan rasa kebersamaan dan mengurangi isolasi sosial.
13. Pelatihan kecerdasan emosional. Pengembangan kecerdasan emosional membantu siswa memahami, mengendalikan, dan mengekspresikan emosinya dengan tepat, sekaligus meningkatkan empati terhadap orang lain.

14. Budaya apresiasi dan penghargaan. Sekolah perlu membangun budaya apresiasi yang tidak hanya menilai capaian akademik, tetapi juga menghargai usaha, kerja keras, kreativitas, dan kontribusi positif siswa di kelas maupun di luar kelas.
15. Kolaborasi dengan profesional kesehatan mental. Untuk mendukung siswa dengan kebutuhan khusus atau masalah psikologis yang lebih kompleks, sekolah perlu menjalin kerja sama dengan psikolog, psikiater, atau lembaga layanan kesehatan mental.

#### **L. Dukungan Kebijakan dan Peran Lembaga Pendidikan**

Keberhasilan implementasi strategi pembelajaran abad 21, khususnya dalam pembelajaran bahasa Inggris, sangat dipengaruhi oleh kebijakan dan dukungan lembaga pendidikan. Sekolah, dinas pendidikan, dan lembaga terkait memiliki peran strategis untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, menyediakan sarana dan prasarana, serta membekali guru dan siswa dengan kompetensi yang dibutuhkan. Beberapa aspek penting antara lain:

1. Penyediaan sarana dan prasarana yang memadai. Lembaga pendidikan bertanggung jawab menyediakan perangkat teknologi, ruang belajar fleksibel, dan sumber belajar digital agar strategi abad 21 dapat dijalankan secara efektif. Contoh: laboratorium bahasa, perangkat komputer/laptop, akses internet, dan platform pembelajaran online.
2. Pengembangan kompetensi guru. Sekolah perlu menyelenggarakan pelatihan, workshop, dan mentoring untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menerapkan metode inovatif. Contoh: pelatihan project-based learning, gamifikasi, flipped classroom, dan penggunaan portofolio digital dalam kelas bahasa Inggris.
3. Penguatan kebijakan kurikulum dan penilaian. Kebijakan sekolah harus mendukung penilaian autentik, portofolio, dan proyek kolaboratif agar guru memiliki fleksibilitas dalam mengimplementasikan pembelajaran. Contoh: memasukkan penilaian berbasis proyek, self-assessment, dan peer-assessment dalam pedoman kurikulum.
4. Fasilitasi kolaborasi dan jaringan belajar. Lembaga pendidikan dapat mendorong kerja sama antar guru, antar

kelas, dan dengan lembaga eksternal untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Contoh: proyek lintas kelas atau sekolah, pertukaran virtual dengan sekolah internasional, dan mentoring profesional dari praktisi.

5. Monitoring dan evaluasi implementasi. Sekolah dan lembaga terkait perlu melakukan evaluasi berkala untuk melihat efektivitas strategi abad 21, mengidentifikasi kendala, dan merumuskan solusi perbaikan. Contoh: evaluasi penggunaan portofolio digital, proyek kolaboratif, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi.
6. Pemberian insentif dan penghargaan. Dukungan lembaga juga bisa berupa motivasi melalui penghargaan bagi guru dan siswa yang berhasil menerapkan strategi inovatif. Contoh: sertifikat, pengakuan publik, atau penghargaan untuk proyek bahasa Inggris kreatif terbaik.
7. Penguatan lingkungan belajar yang inklusif dan adaptif. Lembaga pendidikan menciptakan budaya belajar yang mendukung partisipasi aktif semua siswa, menghargai keberagaman, dan mendorong inovasi. Contoh: menyediakan program remedial bagi siswa kesulitan bahasa Inggris dan kesempatan proyek ekstra bagi siswa yang lebih cepat berkembang.
8. Penyediaan anggaran dan sumber daya. Lembaga pendidikan harus mengalokasikan dana untuk pembelian perangkat digital, lisensi software, buku, dan materi pembelajaran interaktif. Contoh: sekolah membeli tablet, aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, atau platform portofolio digital untuk mendukung proyek siswa.
9. Pembentukan tim inovasi pembelajaran. Sekolah dapat membentuk tim khusus yang bertugas merancang, memonitor, dan mengevaluasi metode pembelajaran inovatif. Contoh: tim guru bahasa Inggris merancang proyek lintas mata pelajaran dan menilai efektivitas metode gamifikasi atau project-based learning.
10. Fasilitasi pelatihan dan pengembangan profesional berkelanjutan. Guru didorong untuk mengikuti workshop, seminar, atau kursus online agar selalu update dengan tren pembelajaran abad 21. Contoh: pelatihan online tentang

penggunaan ai dalam pembelajaran bahasa Inggris atau strategi kolaboratif digital.

11. Mendorong keterlibatan orang tua dan komunitas. Lembaga pendidikan dapat menjalin kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk mendukung proses belajar siswa. Contoh: workshop untuk orang tua agar mendampingi siswa dalam penggunaan portofolio digital atau proyek bahasa Inggris di rumah.
12. Standarisasi dan pedoman implementasi. Sekolah membuat pedoman dan standar operasional untuk memastikan semua guru menerapkan strategi abad 21 secara konsisten. Contoh: panduan penggunaan rubrik 4c, portofolio digital, dan self-assessment bagi guru bahasa Inggris di seluruh jenjang.
13. Pengembangan sistem monitoring dan feedback. Lembaga pendidikan menyediakan mekanisme monitoring yang rutin untuk memantau progres guru dan siswa, sekaligus memberi masukan perbaikan. Contoh: laporan evaluasi bulanan penggunaan teknologi pembelajaran, partisipasi proyek kolaboratif, dan capaian portofolio siswa.
14. Mendorong budaya inovasi dan eksperimen. Sekolah memberi ruang bagi guru dan siswa untuk mencoba metode baru tanpa takut gagal, sehingga pembelajaran menjadi lebih kreatif dan adaptif. Contoh: memberi kebebasan guru menguji metode gamifikasi, role play, atau blended learning di kelas bahasa Inggris.

#### **M. Peran Teknologi dalam Mengatasi Tantangan Pembelajaran**

Di era pembelajaran abad 21, teknologi memegang peran penting dalam membantu guru dan peserta didik mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran bahasa Inggris (Fitria, 2021b). Teknologi tidak hanya mempermudah akses materi, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan keterampilan abad 21. Beberapa peran penting teknologi antara lain:

1. Mendukung pembelajaran fleksibel dan akses informasi. Teknologi memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja, sehingga keterbatasan waktu atau ruang fisik tidak lagi menjadi hambatan. Contoh: menggunakan platform e-learning, google classroom, atau aplikasi mobile

untuk mengakses materi bahasa Inggris, latihan grammar, dan video pembelajaran.

2. Fasilitasi kolaborasi dan proyek tim. Alat digital memungkinkan siswa bekerja sama dalam proyek meski berada di lokasi berbeda. Contoh: menggunakan padlet, trello, atau google docs untuk proyek kelompok membuat artikel, video, atau presentasi dalam bahasa Inggris.
3. Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Teknologi memberikan pengalaman belajar interaktif yang menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi. Contoh: gamifikasi, kuis online interaktif, atau platform pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara.
4. Mendukung penilaian autentik dan portofolio digital. Teknologi memudahkan guru memantau, menilai, dan memberi umpan balik pada karya siswa secara real-time. Contoh: siswa mengunggah proyek, rekaman berbicara, atau esai di seesaw, google sites, atau lms, lalu guru menilai dan memberi komentar langsung.
5. Mengatasi keterbatasan sumber belajar. Teknologi menyediakan berbagai sumber belajar tambahan yang kaya dan beragam, termasuk multimedia, simulasi, dan video interaktif. Contoh: menonton video tutorial bahasa Inggris, mengikuti podcast, atau latihan interaktif yang mendukung penguasaan kosakata dan tata bahasa.
6. Meningkatkan literasi digital dan keterampilan abad 21. Penggunaan teknologi sekaligus mengajarkan siswa cara menggunakan alat digital secara bijak dan kreatif, sambil melatih keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) (fitria, 2023). Contoh: siswa membuat video storytelling atau podcast dalam bahasa Inggris, bekerja sama dalam tim, dan menilai karya teman menggunakan rubrik digital.
7. Fasilitasi self-assessment dan peer-assessment. Teknologi memungkinkan siswa menilai diri sendiri dan teman secara terstruktur menggunakan rubrik online, sehingga pembelajaran lebih reflektif. Contoh: siswa menggunakan google forms atau lms untuk melakukan self-assessment pada proyek menulis atau presentasi bahasa Inggris teman sekelas.

8. Menyediakan akses untuk diferensiasi pembelajaran. Teknologi memungkinkan guru menyesuaikan materi sesuai tingkat kemampuan siswa, sehingga perbedaan latar belakang dan kemampuan tidak menjadi hambatan. Contoh: menggunakan platform adaptif seperti duolingo atau khan academy untuk latihan kosakata dan tata bahasa sesuai kemampuan masing-masing siswa.
9. Mempermudah monitoring dan analisis progres siswa. Guru dapat memantau perkembangan setiap siswa secara real-time melalui data digital, sehingga intervensi dapat dilakukan lebih cepat. Contoh: dashboard lms menunjukkan nilai kuis, jumlah tugas yang dikumpulkan, dan tingkat keterlibatan siswa dalam aktivitas online.
10. Mendukung pembelajaran jarak jauh atau hybrid. Teknologi memungkinkan pembelajaran tetap berlangsung walaupun siswa atau guru tidak berada di kelas secara fisik. Contoh: zoom, google meet, atau microsoft teams digunakan untuk kelas virtual, diskusi kelompok, dan presentasi bahasa Inggris.
11. Mendorong kreativitas dan eksperimen siswa. Teknologi menyediakan berbagai media digital yang dapat digunakan siswa untuk mengekspresikan ide secara kreatif. Contoh: membuat animasi, podcast, atau video storytelling dalam bahasa Inggris yang dapat dibagikan ke teman sekelas atau publik.
12. Menyediakan simulasi dan praktik interaktif. Platform digital memungkinkan siswa berlatih bahasa Inggris dalam konteks simulasi dunia nyata tanpa risiko nyata. Contoh: role play virtual, game interaktif berbasis bahasa, atau simulasi percakapan di restoran atau bandara menggunakan aplikasi pembelajaran.
13. Meningkatkan akses terhadap sumber belajar global. Teknologi membuka peluang bagi siswa untuk belajar dari sumber internasional, memperluas wawasan budaya dan bahasa. Contoh: mengikuti webinar, pertukaran virtual dengan siswa luar negeri, atau menonton berita dan video edukatif berbahasa Inggris.
14. Mendukung penilaian otomatis dan umpan balik cepat. Alat digital memungkinkan penilaian langsung dan otomatis, membantu guru memberikan umpan balik lebih cepat dan

akurat. Contoh: quiz online, penilaian e-portfolio, dan sistem AI yang menilai pengucapan atau tata bahasa siswa.

#### **N. Kolaborasi Guru, Orang Tua, dan Komunitas**

Keberhasilan pembelajaran bahasa Inggris abad 21 tidak hanya bergantung pada guru dan peserta didik, tetapi juga membutuhkan keterlibatan aktif orang tua dan komunitas. Kolaborasi ini membantu menciptakan lingkungan belajar yang holistik, mendukung perkembangan keterampilan abad 21, dan memperkuat implementasi strategi inovatif di kelas. Beberapa aspek penting kolaborasi antara lain:

1. Peran Guru sebagai Fasilitator dan Koordinator. Guru tidak hanya menyampaikan materi, tetapi juga menjadi penghubung antara siswa, orang tua, dan komunitas untuk mendukung proses belajar. Contoh: Guru mengadakan pertemuan rutin dengan orang tua untuk menjelaskan proyek bahasa Inggris yang sedang dijalankan siswa, atau meminta masukan komunitas lokal terkait topik pembelajaran.
2. Keterlibatan Orang Tua dalam Pembelajaran. Orang tua mendukung siswa di rumah, memantau perkembangan belajar, dan memberikan motivasi. Contoh: Orang tua membantu siswa menyiapkan portofolio digital, mendampingi praktik berbicara, atau mengajak berdiskusi mengenai topik bahasa Inggris sehari-hari.
3. Kolaborasi dengan Komunitas dan Lembaga Eksternal. Sekolah dapat bekerja sama dengan perpustakaan, lembaga bahasa, perusahaan, atau organisasi masyarakat untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Contoh: Mengadakan workshop *storytelling* bahasa Inggris, kunjungan virtual ke perusahaan internasional, atau proyek kolaboratif dengan sekolah lain di dalam maupun luar negeri.
4. Pemanfaatan Media dan Platform Digital untuk Kolaborasi. Teknologi memudahkan komunikasi antara guru, orang tua, dan komunitas sehingga kolaborasi lebih efektif. Contoh: Menggunakan grup WhatsApp, Google Classroom, atau LMS sekolah untuk berbagi informasi proyek, penilaian, dan kemajuan siswa.

5. Mendukung Pengembangan Keterampilan Abad 21. Kolaborasi ini memperkuat keterampilan siswa seperti komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas. Contoh: Siswa bekerja sama dalam proyek komunitas, mempresentasikan hasil kerja kelompok kepada orang tua dan masyarakat, atau membuat konten multimedia yang relevan dengan kehidupan nyata.
6. Membangun Lingkungan Belajar yang Inklusif dan Positif. Keterlibatan berbagai pihak menciptakan budaya belajar yang menghargai perbedaan, mendorong inovasi, dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Contoh: Mengadakan forum diskusi antar siswa, guru, dan orang tua tentang strategi belajar efektif, serta menghargai kontribusi setiap anggota komunitas.

#### **O. Pengembangan Profesional Guru Bahasa Inggris**

Pengembangan profesional guru merupakan aspek penting agar strategi pembelajaran abad 21 dapat diterapkan secara efektif. Guru perlu terus memperbarui kompetensi pedagogik, teknologi, dan konten bahasa Inggris, serta mampu mengintegrasikan keterampilan abad 21 (4C: Critical Thinking, Creativity, Communication, Collaboration) ke dalam pengajaran. Beberapa fokus utama pengembangan profesional antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Pedagogik. Guru dilatih untuk menguasai metode pembelajaran inovatif seperti project-based learning, flipped classroom, gamifikasi, dan penilaian autentik (Fitria, 2021a). Contoh: Workshop tentang strategi pembelajaran berbasis proyek untuk meningkatkan kemampuan menulis dan berbicara siswa dalam bahasa Inggris.
2. Penguasaan Teknologi Pendidikan. Guru perlu menguasai perangkat digital, aplikasi pembelajaran, platform portofolio digital, dan alat kolaborasi online. Contoh: Pelatihan penggunaan Google Classroom, Seesaw, Padlet, atau LMS sekolah untuk membuat materi interaktif dan menilai proyek siswa.
3. Pengembangan Keterampilan Abad 21. Guru harus mampu menanamkan keterampilan 4C dalam pembelajaran bahasa Inggris, serta menilai dan memfasilitasi pengembangan

keterampilan tersebut pada siswa. Contoh: Menggunakan debat kelompok, proyek storytelling, atau kolaborasi video untuk melatih critical thinking, creativity, communication, dan collaboration siswa.

4. Kolaborasi Profesional dan Jejaring. Guru didorong untuk bekerja sama dengan rekan sejawat, mengikuti komunitas belajar, atau membangun jejaring profesional untuk berbagi praktik terbaik. Contoh: Bergabung dalam komunitas guru bahasa Inggris online untuk berbagi rubrik penilaian, proyek kreatif, atau strategi gamifikasi.
5. Refleksi dan Evaluasi Diri Secara Berkelanjutan. Guru melakukan refleksi rutin terhadap praktik mengajar dan menyesuaikan metode berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran dan umpan balik siswa. Contoh: Guru meninjau efektivitas proyek kolaboratif siswa, menilai keterlibatan, dan merancang perbaikan strategi untuk semester berikutnya.
6. Peningkatan Literasi Multikultural dan Global. Guru belajar mengintegrasikan konteks budaya dan perspektif global dalam pembelajaran bahasa Inggris, sehingga siswa siap menghadapi masyarakat internasional.  
Contoh: Menggunakan materi berita internasional, budaya, dan tradisi bahasa Inggris untuk proyek diskusi atau presentasi siswa.
7. Pemanfaatan Penelitian dan Inovasi Pendidikan. Guru menggunakan hasil penelitian pendidikan terkini untuk memperbaiki strategi pengajaran dan menyesuaikan dengan kebutuhan abad 21. Contoh: Mengimplementasikan teknik pembelajaran blended learning berdasarkan studi efektivitas metode digital dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa.
8. Pelatihan Manajemen Kelas Inovatif. Guru perlu dibekali strategi manajemen kelas yang mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berbasis proyek. Contoh: Teknik mengatur kelompok kerja untuk proyek storytelling atau role play bahasa Inggris agar semua siswa terlibat secara aktif.
9. Penguasaan Metode Penilaian Autentik. Guru belajar merancang rubrik, portofolio digital, self-assessment, dan peer-assessment agar penilaian lebih akurat dan

- bermanfaat. Contoh: Workshop pembuatan rubrik 4C untuk menilai proyek video presentasi atau debat kelompok siswa.
10. Pemanfaatan Analisis Data Pembelajaran. Guru diajarkan cara membaca data hasil penilaian digital untuk merencanakan strategi perbaikan pembelajaran. Contoh: Menggunakan dashboard LMS untuk melihat perkembangan kosakata, keterampilan menulis, atau partisipasi diskusi online siswa.
  11. Pengembangan Kreativitas Guru. Guru didorong berinovasi dalam menciptakan materi pembelajaran menarik, interaktif, dan relevan dengan dunia nyata. Contoh: Membuat game berbasis kosakata, video tutorial interaktif, atau proyek kolaboratif yang menantang kreativitas siswa.
  12. Pemahaman Tren Global dalam Pendidikan Bahasa  
Guru mengikuti perkembangan metode pengajaran bahasa Inggris terkini, tren digital, dan praktik terbaik internasional. Contoh: Mengikuti webinar internasional tentang blended learning, gamifikasi, atau proyek kolaboratif lintas negara.
  13. Mentoring dan Peer Learning Antar Guru. Guru yang lebih berpengalaman membimbing rekan sejawat dalam implementasi strategi abad 21, berbagi ide, dan memecahkan masalah kelas. Contoh: Guru senior mendampingi guru baru dalam menerapkan portofolio digital atau metode pembelajaran kolaboratif.
  14. Pengembangan Literasi Digital dan Etika Online. Guru belajar memanfaatkan teknologi secara efektif sambil mengajarkan siswa literasi digital dan etika penggunaan teknologi. Contoh: Memberi panduan penggunaan platform online, keamanan data, dan etika komunikasi dalam forum diskusi bahasa Inggris.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, A., Wiliyanti, V., & Tarrapa, S. (2024). Model Pembelajaran Abad 21. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Abidin, Z. (2023). KEMAMPUAN MENGHAFAAL AYAT AL-QUR'AN DENGAN MENGGUNAKAN METODE CARD SORT DALAM PEMBELAJARAN QU'RAN HADIST. LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 1. <https://doi.org/10.51878/learning.v3i1.2032>
- Adika, D., Arsyad, M., Akmal, S., Sahetapy, M., Nurkhamidah, N., Muntafi'ah, L. N., Wahud, F., Munawar, B., Saryoko, A., Riyadi, D. N., Larekeng, S. H., Jannah, M., & Sarwandi. (2024). Teknologi Pembelajaran di Era Society 5.0.
- Adika, D., Judijanto, L., Mayasari, A. S. T., Lestariani, N., Atmaja, J. R., Kur'ani, N., Muid, A., Khoerunnisa, E. Y., Simanjuntak, M. B., Laman, E. G., Fatayan, A., Ayuningtyas, I. P. I., Syifa, F. F., Syathroh, I. L., Modjo, A. S., & Prahmana Putra, R. (2024). PEMBELAJARAN AKTIF DAN PARTISIPATIF: Memperkuat Keterlibatan Siswa dalam Proses Belajar.
- Adika, D., Judijanto, L., Srinawati, W., Hambali, U., Kusumawardhani, P., Widhiyanto, Leksananda, F. A., Darmawan, A. R., Haryani, H., Simanjuntak, M. B., Syahrul, Fauzi, D. F., Heridayani, Jakob, J. C., Meutia, C. I., Meisuri, Saleh Modjo, A., & Prahmana Putra, R. (2025). UNDERSTANDING MODERN ENGLISH: A Structural Linguistic Approach.
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran Google Site dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 20–31. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Adzkiya, D. S., & Suryaman, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran Google Site dalam pembelajaran Bahasa Inggris kelas V SD. Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan, 6(2), 20–31. <https://doi.org/10.32832/educate.v6i2.4891>
- Aquije-Mansilla, M. E., Chara-De los Rios, T., & Solis-Trujillo, B. P. (2022). Teaching strategies and development of creativity in education.

- Arjulayana, A., Eliastuti, M., Najamudin, Sakti, P., Utami, W., Lubis, W., Anandari, E., Adika, D., Nuryanti, D., Susanti, R., Hilalayah, H., Wuarlela, M., Haryati, G., Hakim, L., Yuliani, E., & Yuliani, E. (2025). LINGUISTIK: PENGANTAR BAHASA DAN VISUAL.
- ASROFI, A., ISLAH, A. N., & ABIDIN, Z. (2024). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH (PROBLEM- BASED LEARNING) DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI MA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH.
- Avila, H. A. (2015). Creativity in the English class: Activities to promote EFL learning. *HOW*, 22(2), 91–103. [<https://doi.org/10.19183/how.22.2.141>](<https://doi.org/10.19183/how.22.2.141>)
- BASUKI, P. E. (2023). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY PADA MATA PELAJARAN IPA. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.51878/science.v3i1.2044>
- Battelle for Kids. (2019). Framework for 21st Century Learning. Diakses dari <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>
- Beatty, K. (2013). *Teaching and researching computer-assisted language learning* (2nd ed.). Routledge.
- Beatty, K. (2013). *Teaching and researching computer-assisted language learning* (2nd ed.). Routledge.
- Bradford, M. (2012). Minecraft in the classroom. *TechTrends*, 56(5), 49–52. <https://doi.org/10.1007/s11528-012-0594-1>
- Bradford, M. (2012). Minecraft in the classroom. *TechTrends*, 56(5), 49–52. <https://doi.org/10.1007/s11528-012-0594-1>
- Bretag, T., Harper, R., Burton, M., Ellis, C., Newton, P., Rozenberg, P., Saddiqui, S., & van Haeringen, K. (2019). Contract cheating: A survey of Australian university students. *Studies in Higher Education*, 44(11), 1837–1856.
- Bretag, T., Harper, R., Burton, M., Ellis, C., Newton, P., Rozenberg, P., Saddiqui, S., & van Haeringen, K. (2019). Contract cheating: A survey of Australian university students. *Studies in Higher Education*, 44(11), 1837–1856.
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi*—Damera Press. Damera Press.

- Crystal, D. (2003). *English as a global language* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Damayanti, D. A. M., Daryono, & Rayanto, Y. H. (2023). *Evaluasi pembelajaran*. Basya Media Utama.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). ACM.
- Facione, P. A. (1990). *Critical thinking: A statement of expert consensus for purposes of educational assessment and instruction*. The California Academic Press.
- Figueroa, R. B. Jr., & Jung, I. (2025). Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study.
- Figueroa, R. B. Jr., & Jung, I. (2025). Integrating VR tours in online language learning: A design-based research study.
- Fitria, T. N. (2021a). Lecturer's Pedagogic Competence: Teaching English in Online Learning During Pandemic Covid-19. *Journal of English Education*, 6(2), 100–108. <https://doi.org/10.31327/jee.v6i2.1569>
- Fitria, T. N. (2021b). The use technology based on artificial intelligence in English teaching and learning. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 6(2), 213–223. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v6i2.9299>
- Fitria, T. N. (2022a). Microlearning in Teaching and Learning Process: A Review. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(4), 114–135. <https://doi.org/10.55606/cendikia.v2i4.473>
- Fitria, T. N. (2022b). The impact of gamification on students' motivation: A Systematic Literature Review. *LingTera*, 9(2), 47–61. <https://doi.org/10.21831/lt.v9i2.56616>
- Fitria, T. N. (2022c). Using Game Design Techniques (Gamification) in Teaching and Learning Process: A Review. *Prosiding Seminar Nasional AAS*. [https://www.researchgate.net/publication/372419809\\_Us](https://www.researchgate.net/publication/372419809_Us)

- ing\_Game\_Design\_Techniques\_Gamification\_in\_Teaching\_and\_Learning\_Process\_A\_Review
- Fitria, T. N. (2023a). Implementation of English Language Teaching (ELT) Through Understanding Non-EFL Students' Learning Styles. *Education and Human Development Journal*, 8(1), 10–25. <https://doi.org/10.33086/ehdj.v8i1.4457>
- Fitria, T. N. (2023b). The Use of Artificial Intelligence in Education (AIED): Can AI Replace the Teacher's Role? *Epigram*, 20(2), 165–187. <https://doi.org/10.32722/epi.v20i2.5711>
- Fitria, T. N. (2023c). Understanding Basic Literacy and Information Literacy for Primary Students. *Journal of Contemporary Issue in Elementary Education*, 1(2), 103–121. <https://doi.org/10.33830/jciee.v1i2.6181>
- Fitria, T. N. (2024). Understanding the Educational Psychology and English Language Teaching: Insights for both EFL and Non-EFL Learners. *JETLEE: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature*, 4(1), 37–53. <https://doi.org/10.47766/jetlee.v4i1.1932>
- Fitriana, M. F. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Keuangan Pada Siswa XII Akuntansi SMKN 44 Jakarta. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran JPPP*, 2(1), 51. <https://doi.org/10.30596/jppp.v2i1.7308>
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Gisbert, C. S. (2014). Creativity and English language learning in primary education (Everything can be taught) [Undergraduate thesis, Universidad de Zaragoza].
- Godwin-Jones, R. (2018). Emerging technologies: Mobile-assisted language learning. *Language Learning & Technology*, 22(1), 2–11. <https://doi.org/10.125/llt.v22i1.11734>
- Godwin-Jones, R. (2018). Emerging technologies: Mobile-assisted language learning. *Language Learning & Technology*, 22(1), 2–11. <https://doi.org/10.125/llt.v22i1.11734>

- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with emotional intelligence*. Bantam Books.
- Graddol, D. (2006). *English next*. British Council.
- Gunawan, I. D. (2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa: peluang, tantangan, dan implikasi. *Jurnal Bahasa Kode*, 14(2).  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/67125>
- Gunawan, I. D. (2025). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa: peluang, tantangan, dan implikasi. *Jurnal Bahasa Kode*, 14(2).  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/67125>
- Haryanti, Y. D. (2017). MODEL PROBLEM BASED LEARNING MEMBANGUN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(2).  
<https://doi.org/10.31949/jcp.v3i2.596>
- Hidayat, D. N., Fitriah, Mahlil, & Mason, J. (2023). Factors impacting English teachers' creativity in teaching English as a foreign language in Indonesia. *Studies in English Language and Education*, 10(1), 155–173.  
[\[https://doi.org/10.24815/siele.v10i1.26145\]](https://doi.org/10.24815/siele.v10i1.26145)(<https://doi.org/10.24815/siele.v10i1.26145>)
- Hidayati, D. N. (2022). How are the Sociolinguistic Competences applied in the English Textbook?. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 3(1), 1–12.  
<https://doi.org/10.35961/salee.v3i1.385>
- Hidayati, D. N. (2025). Students' Perceptions of Poster Oral Presentation in English. *SALEE: Study of Applied Linguistics and English Education*, 6(1), 202–218.  
<https://doi.org/10.35961/salee.v6i1.1569>
- Hockly, N. (2015). Developments in online language learning. *ELT Journal*, 69(3), 308–313.  
<https://doi.org/10.1093/elt/ccv020>
- Hockly, N. (2015). Developments in online language learning. *ELT Journal*, 69(3), 308–313.  
<https://doi.org/10.1093/elt/ccv020>

- Ibrahim, A., Huynh, B., Downey, J., Höllerer, T., Chun, D., & O'Donovan, J. (2017). ARbis Pictus: A study of language learning with augmented reality.
- Ibrahim, A., Huynh, B., Downey, J., Höllerer, T., Chun, D., & O'Donovan, J. (2017). ARbis Pictus: A study of language learning with augmented reality.
- International Baccalaureate Organization. (2017). Approaches to teaching and learning. Diakses dari <https://www.ibo.org/>
- Johnson, E. B. (2007). Contextual Teaching & learning. Mizan Learning Center.
- Kahoot! (2020). Kahoot! user guide. Kahoot! AS. <https://kahoot.com>
- Kahoot! (2020). Kahoot! user guide. Kahoot! AS. <https://kahoot.com>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2022). \*Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Merdeka\*. Jakarta: Kemdikbudristek.
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218.
- Kessler, G. (2018). Technology and the future of language teaching. *Foreign Language Annals*, 51(1), 205–218.
- Khadija, Y. Y. dan M. A. (2024). Mahir Teknik Literasi Data dan Teknologi Informasi. Elex Media Komputindo.
- Khairi, A., Kohar, S., Widodo, H. K., Ghufroon, M. A., Kamalludin, I., Prasetya, D., Prabowo, D. S., Setiawan, S., Syukron, A. A., & Anggraeni, D. (2022). *Teknologi Pembelajaran: Konsep dan Pengembangannya di Era Society 5.0*. Penerbit NEM.
- Khairum, S. Y., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2023). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23745>
- Khairum, S. Y., Adrias, A., & Zulkarnaini, A. P. (2023). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23745>

- Kreuter, L. (2023). Limitations of AI-generated text detectors in educational settings. *Journal of Academic Ethics*, 21(2), 355–370.
- Kreuter, L. (2023). Limitations of AI-generated text detectors in educational settings. *Journal of Academic Ethics*, 21(2), 355–370.
- LinkedIn Learning. (2023). Top skills employers look for. Diakses dari <https://www.linkedin.com/business/learning/blog/top-skills>
- Ma, H., Lu, X., & Li, L. (2022). Digital plagiarism in EFL writing: Challenges and pedagogical responses. *Computers & Education*, 180, 104431.
- Ma, H., Lu, X., & Li, L. (2022). Digital plagiarism in EFL writing: Challenges and pedagogical responses. *Computers & Education*, 180, 104431.
- Maharani, E., et al. (2023). Keterampilan abad 21: Teori dan praktik dalam pendidikan.
- Maley, A., & Peachey, N. (Eds.). (2015). *Creativity in the English language classroom*. British Council.
- Masruroh, N., & Christanti, A. (2024). Efektivitas teknologi dalam pengajaran Bahasa Inggris: Studi kasus Google Classroom di Madrasah Aliyah. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 19–23. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/article/view/1369>
- Masruroh, N., & Christanti, A. (2024). Efektivitas teknologi dalam pengajaran Bahasa Inggris: Studi kasus Google Classroom di Madrasah Aliyah. *Pengenalan Lapangan Persekolahan Pendidikan Bahasa Inggris*, 1(1), 19–23. <https://journal.unusida.ac.id/index.php/plppbi/article/view/1369>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mede, E. (2012). The effects of creative writing activities on the academic writing skills of EFL students.

- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning* (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- Moore, M. G., & Kearsley, G. (2012). *Distance education: A systems view of online learning* (3rd ed.). Wadsworth Cengage Learning.
- MUCHSINAN, K., Prastiti, T. D., & Wahyuningrum, E. (2024). PENGARUH PROJECT BASED LEARNING DAN GAYA BELAJAR TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i1.2717>
- Muhsidi, A. M. (2024). *Literasi Teknologi & Informasi*. PT Arr Rad Pratama.
- Munro, J. (2017). *Creativity in education: What educators need to know*.
- OECD. (2019). *Fostering students' creativity and critical thinking: What it means in school*. Educational Research and Innovation. OECD Publishing.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2018). *The future of education and skills: Education 2030*. OECD Publishing.
- Organisation for Economic Co-operation and Development (OECD). (2019). *OECD learning compass 2030*. OECD Publishing. Diakses dari <https://www.oecd.org/education/2030-project/>
- Partnership for 21st Century Learning (P21). (2019). *Framework for 21st century learning*. Battelle for Kids. Diakses dari <http://www.battelleforkids.org/networks/p21>
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model. *Online Learning*, 21(3), 166–190.
- Picciano, A. G. (2017). Theories and frameworks for online education: Seeking an integrated model. *Online Learning*, 21(3), 166–190.
- Purwati, T., Setyarini, S., Waly, M. M., & Sumanto, E. (2024). Project-Based Learning Integrated with Higher-Order Thinking Skills (HOTS) Assessment to Enhance the Students' Speaking Skills in the EFL Classroom. *Issues in*

- Language Studies, 13(1), 322–338.  
<https://doi.org/10.33736/ils.6090.2024>
- Putra, R. A., Hanggara, A., & Darsih, E. (2025). *Evaluasi Pembelajaran: Teori & Praktik*. Jakad Media Publishing.
- Redhana, I. W. (2024). *Literasi Digital: Pedoman Menghadapi Society 5.0*. Samudra Biru.
- Richards, J. C. (2013). *Creativity in language teaching*. University of Sydney.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and methods in language teaching* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Rita, D. (2022). PENINGKATAN KETERAMPILAN BERBAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN GALLERY EXHIBITION PROJECT DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PADA TOPIK REPORT TEXT. *Journal of Education Learning and Innovation (ELIa)*, 2(1), 96.  
<https://doi.org/10.46229/elia.v2i1.397>
- Rizaldi, D. B., & Yana, D. (2023). Persepsi guru Bahasa Inggris terhadap teknologi informasi dan literasi digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3108>
- Rizaldi, D. B., & Yana, D. (2023). Persepsi guru Bahasa Inggris terhadap teknologi informasi dan literasi digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1).  
<https://doi.org/10.31004/jptam.v6i1.3108>
- Rosa, S., Olivia, I., Gayatri, S., Fitria, T. N., & Rojabi, A. R. (2021). Increasing Youth Awareness of Local Culture Through Active Learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 16(4), 1582–1601.
- Safitri, R., Nurbaiti, & Dongoran, R. A. (2024). *Evaluasi Pembelajaran*. Penerbit NEM.
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pengajaran kosakata Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 72–84.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.72-84>
- Santosa, I., Nurkhamidah, N., & Arianti, T. (2021). Tren pemanfaatan teknologi pembelajaran dalam pengajaran

- kosakata Bahasa Inggris pada Sekolah Dasar. *Jurnal Holistika*, 5(2), 72–84.  
<https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.72-84>
- Seneru, W., Diwyarthi, N. D. M. S., & Utama, F. Y. (2024). Eksplorasi Dalam Penilaian Belajar. *Cendikia Mulia Mandiri*.
- Sholihin, S. (2024). Transformasi pengajaran Bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis teknologi. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8380–8386.
- Sholihin, S. (2024). Transformasi pengajaran Bahasa Inggris melalui pembelajaran berbasis teknologi. *JIIP – Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(8), 8380–8386.
- Su, C.-Y., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Su, C.-Y., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, 31(3), 268–286.
- Tauhid, S. R. A. (2024). Peran guru dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang adaptif meningkatkan literasi digital. *Karimah Tauhid*, 4(7).  
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.19659>
- Tauhid, S. R. A. (2024). Peran guru dalam memanfaatkan AI untuk pembelajaran Bahasa Inggris yang adaptif meningkatkan literasi digital. *Karimah Tauhid*, 4(7).  
<https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v4i7.19659>
- TFG-O 279. (2014). Creativity and English language learning in primary education. Universidad de Zaragoza.
- TG, A., N., A., & Srinivasa, G. (2024). Leveraging Virtual Reality and AI tutoring for language learning: A case study of a virtual campus environment with OpenAI GPT integration with Unity 3D.
- TG, A., N., A., & Srinivasa, G. (2024). Leveraging Virtual Reality and AI tutoring for language learning: A case study of a virtual campus environment with OpenAI GPT integration with Unity 3D.

- UNESCO. (1996). *Learning: The treasure within*. UNESCO Publishing. Diakses dari <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590>
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. In S. Fotos (Ed.), *Multimedia language teaching* (pp. 3–20). Logos International.
- Warschauer, M. (1996). Computer-assisted language learning: An introduction. In S. Fotos (Ed.), *Multimedia language teaching* (pp. 3–20). Logos International.
- Watson, J., & Murin, A. (2014). *Blended learning: A primer for teachers and school leaders*. International Association for K–12 Online Learning.
- Watson, J., & Murin, A. (2014). *Blended learning: A primer for teachers and school leaders*. International Association for K–12 Online Learning.
- World Economic Forum (WEF). (2020). *The future of jobs report 2020*. Diakses dari <https://www.weforum.org/reports/the-future-of-jobs-report-2020>
- Xerri, D., & Vassallo, O. (Eds.). (2016). *Creativity in English language teaching*. Springer.
- Yohana, S. (2022). *Kooperatif Tipe Investigation Dan Aktivitas Belajar*. Penerbit P4I.
- Yuwana, R. Y., Pratiwi, Y., Warda Prasakti, A., Leba, S. M. R., Adi, P., Sidupa, C., Adika, D., Angelianawati, D., Hidayah, A., Mahliatussikah, H., Tasnimah, T. M., Thoyyibah, A., Nurhidayati, & Pertiwi, S. A. (2024). *Trilogi Pendidikan Bahasa Populer di Indonesia (Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, dan Bahasa Arab)*.

## PROFIL PENULIS

### **Ika Oktaria cahyaningrum, S. S., M. Hum**



Ika Oktaria Cahyaningrum adalah dosen pada Program Studi Sastra Inggris, Universitas Surakarta. Bidang keilmuan yang digelutinya adalah linguistik, dengan minat khusus pada pengembangan kajian bahasa dalam konteks akademik dan sosial, serta penerjemahan. Dalam menjalankan tridharma perguruan tinggi, beliau aktif melakukan penelitian, pengajaran, dan pengabdian kepada masyarakat. Berbagai karya ilmiah telah dihasilkan, baik berupa artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional maupun internasional, prosiding seminar nasional dan internasional, serta buku yang berkaitan dengan bidang keahliannya.

### **Dimas Adika, S.Pd., M.Hum.**

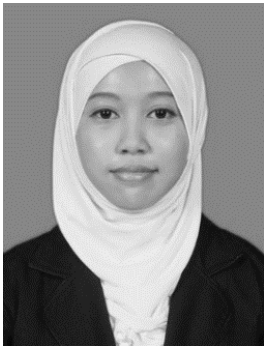


Dimas Adika lahir di Jambi, 25 November 1989. Ia adalah seorang dosen di Fakultas Vokasi Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta. Sebelum menjadi dosen, berkecimpung dalam bidang pendidikan melalui beberapa International Non Government Organization (NGO) seperti Australia Aid dengan project di Jawa Timur dan Putera Sampoerna Foundation (PSF) dengan project di Papua Barat. Ia pernah menjadi guru bahasa Indonesia di Craffers Primary School, Adelaide dan Kingscote School, Australia Selatan. Penulis memiliki minat dalam bidang Pendidikan, Penerjemahan, dan Linguistik. Penulis siap berkolaborasi dan berkontribusi pada bidang keilmuan tersebut. Penulis dapat dihubungi melalui surel: [dimas.adika@staff.uns.ac.id](mailto:dimas.adika@staff.uns.ac.id)

**Diyah Nur Hidayati, M. Pd.**

**Al Ikhwan Fadqur Rohqim, S.Pd., M.Pd**

**Tira Nur Fitria S.Pd., M.Pd.**



Tira Nur Fitria, S.Pd., M.Pd. lahir di Sukoharjo, 19 Oktober 1991. Penulis menempuh pendidikan taman kanak-kanak di RA Kalimasada, MI Walisongo Kalangan, MTs Negeri Bendosari (sekarang MTsN 3 Sukoharjo, dan SMAN 1 Sukoharjo jurusan Bahasa. Penulis melanjutkan studi sarjana di IAIN Surakarta (sekarang UIN Raden Mas Said Surakarta) jurusan Pendidikan Bahasa Inggris dan lulus pada tahun 2013. Studi

Magister dilanjutkan di Universitas Muhammadiyah Surakarta jurusan Magister Kajian Bahasa (Bahasa Inggris) dan lulus pada tahun 2015.

Penulis mengajar mata kuliah Bahasa Inggris, Bahasa Indonesia, Metodologi Penelitian, serta Test of English as a Foreign Language (TOEFL). Selain sebagai dosen, penulis juga berprofesi sebagai penerjemah lepas (Bahasa Inggris-Indonesia dan Indonesia-Inggris) serta menjadi salah satu editor dan beberapa reviewer untuk berbagai jurnal nasional, baik terakreditasi maupun tidak terakreditasi. Selain itu, penulis telah menulis dan menerbitkan beberapa buku ber-ISBN, diantaranya: (1) Mastering English Grammar for Learners, (2) English for Informatics, Informatics Systems, and Informatics Engineering Students, (3) Qualitative Research Method in Education Field: A Guide for Researchers, Lecturers and Students, (4) Legal English for Law Students (Jilid 1 & 2), (5) English for Islamic Economic and Sharia Economic Students, (6) English for Management Students, (7) Let's Talk English: A Simple and Easy Practical Guide for Daily Conversations, (8) Basic English Grammar: Essential Rules and Their Usage = Tata Bahasa Inggris Dasar., (9) English for Accounting Students, (10) English for Digital Business Students.

Saat ini penulis juga sedang dalam proses penulisan dan penerbitan dua buku ISBN yang berjudul *Game-Based Learning: Kreatif dan Inovatif Mengajar Bahasa Inggris Berbasis Permainan (Game) - (Panduan Praktis untuk Pendidik/Pengajar dan Orang Tua)*, (12) *Satu Langkah Menuju Wisuda: Panduan Penulisan Tugas Akhir & Skripsi Untuk Mahasiswa Tingkat Akhir*.

Penulis juga aktif berkolaborasi dalam penulisan buku ber-ISBN bersama dosen dan pendidik dari berbagai perguruan tinggi di Indonesia. Penulis merupakan peneliti aktif dalam bidang pendidikan, bahasa, sastra, linguistik, penerjemahan, dan budaya. Hingga kini, penulis telah menerbitkan ratusan artikel ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi maupun tidak terakreditasi, serta jurnal internasional.

# STRATEGI PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

*Berbasis Keterampilan Abad 21*

Keterampilan abad 21 seperti critical thinking, creativity, communication, dan collaboration menjadi tuntutan utama dalam dunia pendidikan dan dunia kerja modern. Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Inggris harus dirancang tidak hanya untuk meningkatkan kompetensi berbahasa, tetapi juga untuk membentuk peserta didik yang mampu mengoptimalkan teknologi, memahami berbagai konteks global, serta memiliki literasi informasi dan literasi digital yang kuat. Buku ini disusun untuk memberikan panduan praktis dan teoritis bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang relevan, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Dalam penyusunan buku ini, penulis mengintegrasikan konsep pedagogi modern, pendekatan berbasis proyek, pemanfaatan teknologi digital, serta prinsip komunikasi interkultural yang menjadi kunci dalam pembelajaran bahasa Inggris masa kini. Diharapkan buku ini dapat menjadi referensi berharga bagi guru, mahasiswa pendidikan bahasa Inggris, peneliti, maupun praktisi pendidikan yang ingin mengembangkan model pembelajaran yang lebih adaptif dan bermakna bagi peserta didik. Penulis menyadari bahwa buku ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga kehadiran buku ini dapat memberikan manfaat yang luas dan menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris di Indonesia.

Yayasan Pendidikan Hidayatun Nihayah  
Penerbit HN Publishing  
Jl. Sunan Kudus III No.3, Latsari,  
Kabupaten Tuban, Jawa Timur  
hn.publishing24@gmail.com  
<https://yph-annihayah.com>

