

LanTalk (Language Talk) Platform Abad 21 untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara dalam Bahasa Asing

Davaro Alif¹, Glosalalia², Madinatuzzahra³, Mehdi M⁴, Narisha M
Universitas Negeri Jakarta

ABSTRACT

The more the times, the more foreign languages in Indonesia are developing. Many people are willing to spend more to learn a foreign language. They have many reasons for learning a foreign language, ranging from wanting to master more than 1 language, wanting to continue their education abroad, or maybe wanting to learn the home language of their idol. Of course, not all people can afford and have more money for language lessons. Fortunately, currently there are applications that provide a forum for people to learn foreign languages. Although there are already several applications that can be a place for learning, of course these applications still have shortcomings. One of them is less facilitating in terms of learning to speak. That is why many people are still clumsy when faced by native speakers of the country whose language is being studied. This is also reinforced by the results of research from one of the Pedagogia journals which shows that speaking ability is the cause of the highest difficulty for students, the reason is because there are many new vocabulary that must be mastered, the pronunciation is quite different from Indonesian, and is afraid of being laughed at by friends so that they are afraid of being laughed at by their friends. feel reluctant to invite the other person to talk. Therefore, there is the latest innovation in the form of an application called LanTalk (Language Talk) where this application can be a forum for people to learn foreign languages without incurring costs. The thing that makes this application different from other applications is that this application uses artificial intelligence to be the interlocutor of users who are learning foreign languages. This interlocutor is a virtual person who can understand what the user is saying and answer in a foreign language that has been selected. This application can reach all people anywhere and anytime so that there is no longer a barrier to learning a foreign language.

ABSTRAK

Semakin berkembangnya zaman, semakin berkembang pula bahasa asing di Indonesia. Banyak masyarakat yang rela mengeluarkan biaya lebih untuk mempelajari bahasa asing. Alasan mereka mempelajari bahasa asing pun beragam, mulai dari ingin menguasai lebih dari 1 bahasa, ingin melanjutkan pendidikan di luar negeri, atau mungkin ingin mempelajari bahasa asal dari idola mereka. Tentu saja tidak semua masyarakat mampu dan memiliki biaya lebih untuk les bahasa. Beruntungnya saat ini sudah ada aplikasi yang menyediakan wadah masyarakat untuk mempelajari bahasa asing. Meskipun sudah ada beberapa aplikasi yang dapat menjadi wadah belajar, tentu saja aplikasi-aplikasi tersebut masih memiliki kekurangan. Salah satunya kurang memfasilitasi dalam hal belajar berbicara. Itulah mengapa banyak dari masyarakat yang masih saja kagok ketika dihadapi oleh native speaker negara yang bahasanya sedang dipelajari. Hal itu juga diperkuat dengan adanya hasil penelitian salah satu jurnal Pedagogia yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara adalah penyebab kesulitan tertinggi bagi para mahasiswa, penyebabnya karena banyak kosakata baru yang harus dikuasai, cara pengucapan yang cukup berbeda dengan bahasa Indonesia, serta takut ditertawakan oleh teman sehingga mereka merasa sungkan untuk mengajak lawan bicara. Oleh karena itu, terdapat inovasi terbaru berupa aplikasi bernama LanTalk (Language Talk) di mana aplikasi ini dapat menjadi wadah masyarakat untuk belajar bahasa asing tanpa mengeluarkan biaya. Hal yang membuat aplikasi ini berbeda dengan aplikasi lainnya adalah aplikasi ini menggunakan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) untuk menjadi lawan bicara pengguna yang sedang belajar bahasa asing. Lawan bicara ini berupa orang virtual yang dapat

memahami apa yang dikatakan oleh pengguna dan menjawab dengan bahasa asing yang sudah dipilih. Aplikasi ini dapat menjangkau semua kalangan di manapun dan kapanpun sehingga tidak ada lagi halangan untuk mempelajari bahasa asing.

INTRODUCTION

Bahasa menurut Prasasti 2016 : 1 adalah identitas diri suatu negara sebagai alat untuk berkomunikasi. Setiap orang membutuhkan bahasa untuk berinteraksi, mengungkapkan dan pendapat serta hubungan sosial lainnya. Bahasa merupakan suatu kebutuhan masyarakat. Setiap negara memiliki bahasa masing-masing yang digunakan untuk berkomunikasi, bahkan adapula beberapa negara yang memiliki lebih dari satu bahasa. Bahasa tersebut digunakan oleh penduduk lokal dan tidak jarang penduduk asing ikut mempelajarinya.

Kemampuan berbahasa asing pada zaman ini merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki. Seseorang menargetkan paling tidak dapat fasih berbahasa Inggris. Namun, tidak dapat dipungkiri pula bahwa banyak bahasa asing lainnya yang ingin dikuasai oleh penduduk di Indonesia. Bahasa asing tersebut digunakan untuk sekadar menambah kemampuan atau dipergunakan untuk pekerjaan. Bahasa memiliki peran penting dalam berkomunikasi. Selain itu, bahasa juga memiliki peran untuk menambah ilmu pengetahuan. Pada lingkungan pekerjaan, bahasa digunakan sebagai sarana komunikasi antar negara untuk membuat persetujuan atau perjanjian kerja.

Untuk dapat menguasai sebuah bahasa asing, tentu diperlukan usaha dan biaya yang harus dikeluarkan. Tentu saja tidak semua mampu dan memiliki biaya untuk belajar bahasa asing tersebut. Salah satu alternatifnya yaitu belajar secara otodidak melalui beberapa sarana yang tersedia. Namun, untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa asing tidak mudah dan memerlukan lawan bicara yang mampu mendampingi. Hal ini disebabkan belum banyak masyarakat Indonesia yang familier dengan orang lain yang menggunakan bahasa asing di lingkungannya. Hal tersebut diperkuat dengan adanya hasil dari penelitian salah satu jurnal Pedagogia yang menunjukkan bahwa kemampuan berbicara adalah penyebab kesulitan tertinggi bagi para mahasiswa, penyebabnya adalah banyaknya kosakata baru yang harus dikuasai, cara pengucapan yang cukup berbeda dengan bahasa Indonesia serta takut ditertawakan oleh teman. Sehingga mereka cukup sungkan dan canggung jika mengajak lawan bicara berbahasa asing meskipun sedang sama-sama belajar bahasa tersebut. Hal ini merupakan salah satu permasalahan yang cukup sering dijumpai. Sehingga terdapat inovasi berupa aplikasi bernama LanTalk (*Language Talk*) yang dapat memudahkan seseorang belajar bahasa asing tanpa memikirkan biaya yang tinggi. Untuk menghindari adanya penyalahgunaan aplikasi pembelajaran bahasa, maka lawan bicara yang ada dalam aplikasi ini adalah orang virtual yang dibuat dengan kecanggihan kecerdasan buatan. Lawan bicara akan memahami apa yang dikatakan oleh pengguna dan akan menjawab dengan bahasa asing yang dipilih. Dengan memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* sebagai salah satu sarana pendukung, aplikasi ini dapat dijangkau oleh semua kalangan di manapun dan kapanpun sehingga tidak ada halangan lagi untuk belajar bahasa asing.

Artificial Intelligence adalah sebuah teknologi yang di mana dapat merancang komputer agar melakukan sesuatu yang biasanya dilakukan oleh manusia. (Groff, 2017). Teknologi ini dapat membuat keputusan dengan cara menganalisis dan menggunakan data yang tersedia di dalam sistem. Proses yang terjadi dalam *Artificial Intelligence* mencakup *learning*, *reasoning*, dan *self-correction*. Proses ini mirip dengan manusia yang melakukan analisis sebelum memberikan keputusan. Beberapa contoh pengaplikasian teknologi *Artificial Intelligence* di antaranya, filter email di Gmail yang mampu mengorganisasikan ke dalam beberapa kategori, seperti *social*, *primary*, *promotions*, dan lain-lain. Selain itu, dalam LinkedIn juga digunakan *Artificial Intelligence* agar pengguna mendapat rekomendasi pekerjaan sesuai pengalaman dan kemampuan mereka. Dengan menerapkan *Artificial Intelligence*, aplikasi ini mampu membantu pengguna dalam mempelajari bahasa asing. Aplikasi ini baru tersedia dalam beberapa bahasa, yaitu Jerman, Inggris, Italia, Prancis, Belanda, Korea Selatan, dan Jepang. Tentu saja ke depannya diharapkan tersedia bahasa asing yang lebih banyak sehingga pengguna dapat mempelajari dan mengeksplor bahasa asing lebih banyak lagi.

Tujuan yang ingin dicapai dengan adanya gagasan ini adalah untuk mengenalkan kepada masyarakat mengenai LanTalk yang dapat digunakan untuk melatih keterampilan berbicara bahasa asing serta agar masyarakat dapat memiliki teman bicara bahasa asing tanpa harus mengunjungi negaranya. Selain itu,

manfaat yang ingin dicapai dengan adanya gagasan ini di antaranya, membantu melatih kemampuan berbicara dalam bahasa asing serta meningkatkan kemampuan berbicara dan mendengar dalam bahasa asing.

METHODS

Pemicu gagasan

Ketertarikan dalam berbahasa asing pada masyarakat Indonesia semakin hari semakin meningkat. Hal ini didukung pula oleh banyaknya tayangan televisi maupun lagu yang banyak dinikmati oleh masyarakat. Tayangan televisi berbahasa asing memicu ketertarikan untuk dapat menguasai bahasa tersebut. Tujuannya agar dapat mengerti percakapan tanpa memerlukan teks terjemahan. Untuk dapat menguasai bahasa asing tentu memerlukan usaha yang sulit. Banyak kursus yang memberikan penawaran untuk dapat menguasai bahasa asing dalam waktu tertentu, namun kursus memerlukan biaya yang tidak sedikit. Banyak masyarakat khususnya anak muda yang lebih memilih untuk belajar secara otodidak untuk mengurangi biaya yang dikeluarkan. Salah satu caranya yakni melalui YouTube, mencari pengetahuan di situs internet, maupun melalui aplikasi.

Terdapat beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk belajar bahasa asing, di antaranya:

1. Aplikasi Duolingo

Aplikasi ini adalah sebuah situs yang dipakai untuk belajar bahasa asing dengan metode seperti bermain *game* untuk anak-anak. Bagi orang dewasa, cara ini mungkin terdengar mudah. Pasalnya, di Duolingo pengguna diajari mengenal suatu benda dengan gambar dan mengulang kata itu secara terus menerus sampai bisa.

2. Ome Tv

Ome Tv merupakan aplikasi berbasis *video call* gratis yang memungkinkan seseorang melakukan *video call* dengan sesama pengguna di seluruh dunia secara acak. Situs ini banyak digunakan untuk sekadar bertemu dan berbincang dengan orang-orang dari berbagai negara. Di Ome Tv, pengguna dapat bertemu dengan pasangan dari negara lain dan dapat mengasah kemampuan berbicara.

3. Tandem: Language Exchange

Tandem: Language Exchange adalah aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Tripod Technology GmbH dengan tujuan untuk memudahkan orang-orang dalam mempelajari bahasa baru dengan mudah tanpa biaya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk bertukar pesan, melakukan panggilan suara, bahkan panggilan video dengan lawan bicara. Dalam aplikasi ini, kita dapat berbincang dengan native *speaker* sesuai dengan negara yang dipilih.

Di balik manfaatnya, beberapa aplikasi tersebut saat ini masih dinilai memiliki kekurangan. Contohnya seperti aplikasi Duolingo, dilansir dari media USSFeed, dikatakan bahwa dalam aplikasi ini, terkadang terdapat kalimat yang jarang dipakai dalam berkomunikasi di kehidupan sehari-hari. Selanjutnya, aplikasi ini juga mempunyai banyak iklan. Untuk menghilangkan iklan tersebut, pengguna perlu mengeluarkan uang untuk berlangganan Duolingo Plus. Kemudian aplikasi ini juga masih belum menyediakan fitur untuk berkomunikasi antar pengguna. Sama halnya pada aplikasi Ome Tv. Aplikasi ini sering terjadi pelecehan virtual karena banyaknya pengguna yang menyalahgunakan aplikasi tersebut. Sehingga aplikasi ini kurang cocok untuk dijadikan sebagai media pembelajaran di sekolah formal. Begitupun aplikasi Tandem: Language Exchange, keterbatasan pengguna untuk memainkan ponsel setiap menitnya berdampak pada lamanya respons atau bahkan ada kemungkinan pesan tidak terbalas.

Dalam rancangan ini, untuk menghindari adanya penyalahgunaan aplikasi pembelajaran bahasa, maka lawan bicara yang ada dalam aplikasi ini adalah orang virtual yang dibuat dengan kecanggihan kecerdasan buatan. Lawan bicara akan memahami apa yang dikatakan oleh pengguna dan akan menjawab dengan bahasa asing yang dipilih. Konsep aplikasi ini sama seperti *assistant virtual*, yaitu Google Assistant, Siri, dan Bixby yang akan menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pengguna. Akan tetapi, pada aplikasi ini percakapan yang terjadi lebih hidup dibandingkan dengan *assistant virtual*, karena tidak hanya pengguna yang bisa bertanya, namun sistem juga dapat mengajukan pertanyaan. Tidak hanya melakukan percakapan saja, aplikasi ini juga memberikan fitur dimana pengguna dapat melihat riwayat percakapan dan melihat koreksi pada kalimat yang diucapkan pengguna ketika percakapan terjadi.

Rancangan konseptual:



Gambar 2.1 Halaman Pendaftaran LanTalk

Pada awal membuka aplikasi LanTalk pengguna diarahkan ke pembuatan akun. Pembuatan akun ini bertujuan agar pengguna aplikasi LanTalk tidak kehilangan data-data, seperti riwayat obrolan. Riwayat obrolan akan dicadangkan oleh sistem, jadi ketika pengguna menghapus aplikasinya dan mengunduhnya kembali, pengguna tidak akan kehilangan data-data yang sebelumnya jika memasukan akun yang sama.



Gambar 2.2 Beranda LanTalk



Gambar 2.3 Tingkatan Bahasa

Setelah mendaftar akun, pengguna akan diminta untuk memilih bahasa yang ingin dipelajari dan tingkatan kemampuan berbahasa yang telah dikuasai.



Gambar 2.4 Fitur Memanggil dan Riwayat

Kemudian pengguna diarahkan ke fitur pilihan ingin memanggil atau melihat riwayat telepon.



Gambar 2.5 Pilihan Penelepon



Gambar 2.6 Tampilan Memanggil

Ketika pengguna memilih fitur memanggil, maka pengguna akan diarahkan lagi untuk memilih lawan bicara yang ingin diajak untuk melakukan percakapan, kemudian pengguna bisa langsung berbicara dengan lawan bicara yang dipilih.



Gambar 2.7 Transkrip Panggilan

Apabila pengguna memilih fitur riwayat, maka pengguna akan diarahkan ke riwayat-riwayat telepon. Di dalam riwayat, pengguna dapat mengetahui apa yang salah dalam kalimat yang dikatakan dalam telepon.

Diharapkan dengan adanya rancangan konseptual ini dapat memberikan umpan balik yang positif kepada masyarakat Indonesia dan membantu proses pembelajaran bahasa asing menjadi lebih mudah dan seru.

Pihak-pihak yang dapat membantu

Untuk merealisasikan aplikasi ini dibutuhkan pihak-pihak yang dapat membantu, yaitu:

1. *Native Speaker* atau penutur asli.

Untuk mendapatkan pengisi suara yang dapat mengisi percakapan, dibutuhkan orang-orang yang fasih berbahasa asing tersebut.

2. Ahli Teknologi

Untuk merealisasikan aplikasi ini, dibutuhkan bantuan ahli teknologi yang dapat membantu untuk membuat aplikasi dan mengembangkannya.

3. Kementerian Pendidikan

Untuk mempromosikan aplikasi ini yang diharapkan dapat digunakan di lembaga pendidikan terutama yang terfokus pada bidang bahasa.

Langkah-langkah strategis dan *timeline* dalam merealisasikan gagasan Langkah strategis yang akan dilakukan agar gagasan ini dapat terealisasi dengan baik yaitu :

- Tahap 1 : Memberitahukan ide gagasan kepada ahli teknologi
- Tahap 2: Menjalani kerja sama dengan ahli teknologi tersebut untuk mengembangkan aplikasi.
- Tahap 3: Menggerakkan pihak-pihak lain yang terlibat dan melaksanakan gagasan ini
- Tahap 4: Melakukan uji coba, monitoring, dan evaluasi agar aplikasi yang dikembangkan benar-benar sudah sesuai dengan apa yang diharapkan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan mahasiswa yang mempelajari ilmu teknologi, pembuatan aplikasi ini membutuhkan waktu sekitar 6 bulan. Adapun tahapan-tahapannya yakni:

1. Identifikasi masalah

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada serta tujuan dari pembuatan aplikasi. Diperkirakan waktu yang dibutuhkan dalam proses ini adalah 1 sampai 2 minggu.

2. Perancangan sistem

Pada tahap ini, diperkirakan memakan waktu 1 bulan. Ini adalah tahap lanjutan dari analisa dan diidentifikasi pada identifikasi masalah.

3. Pembuatan prototipe aplikasi

Pada tahap ini, diperkirakan membutuhkan waktu 2 minggu. Tahap ini bertujuan untuk mentransformasi sifat-sifat abstrak dari sebuah ide menjadi lebih berwujud atau nyata.

4. Proses *coding* aplikasi

Tahap ini adalah proses pembuatan aplikasi. Untuk tahap ini, diperkirakan proses yang dibutuhkan memakan waktu 3 bulan dan mungkin bisa lebih karena hal ini dilihat dari tingkat kesulitan aplikasi yang akan dirancang.

5. Proses uji coba aplikasi (*Software Testing*)

Tahap ini bertujuan untuk mencari *error*, *bug* atau kecacatan pada sebuah program sebelum dibagikan kepada pengguna dan di tahap ini, proses yang diperkirakan sekitar 2 minggu. Setelah ditemukan masalah dan diperbaiki, dilakukan uji coba kembali selama 2 minggu sampai aplikasi siap untuk disebarluaskan.

6. Implementasi

Setelah melalui proses uji coba, tahap selanjutnya adalah tahap untuk aplikasi diterapkan kepada pengguna. Jika aplikasi sudah berhasil difungsikan, tahap selanjutnya adalah tahap pemeliharaan, yang dimana tahap ini berlangsung selama aplikasi terus diterapkan.

CONCLUSIONS

Gagasan yang diajukan

Pada abad 21 ketika teknologi sudah semakin berkembang, masyarakat memiliki cara alternatif untuk

mempelajari bahasa asing yaitu dengan belajar secara otodidak melalui internet. Mulai dari YouTube, Google, bahkan aplikasi. Hal ini tentu saja sangat memudahkan masyarakat yang ingin mempelajari bahasa asing namun terkendala biaya. Dengan belajar secara otodidak, masyarakat tentu saja memiliki kebebasan dalam mempelajari bahasa asing tersebut. Namun, masih terdapat beberapa kekurangan pada situs dan aplikasi yang sudah ada. Sehingga terdapat inovasi berupa aplikasi yang memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence yang mampu membantu masyarakat dalam mempelajari bahasa asing. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu dan melengkapi kekurangan dari situs dan aplikasi lain yang sudah ada. LanTalk (Language Talk) merupakan salah satu inovasi yang diciptakan dengan tujuan dapat membantu melatih kemampuan berbicara dalam bahasa asing serta memiliki teman bicara sesuai dengan keinginan dan kemampuan. Dengan memanfaatkan teknologi Artificial Intelligence, diharapkan bahwa aplikasi ini dapat berfungsi sebagaimana mestinya dan dapat memudahkan pengguna untuk belajar bahasa asing tanpa memikirkan biaya yang mahal.

Cara merealisasikan dan waktu yang dibutuhkan

Untuk merealisasikan aplikasi ini diperlukan kerjasama dengan pihak profesional yang akan membantu pembuatan aplikasi. Waktu yang dibutuhkan sekitar 6 bulan dan dapat berkurang atau bertambah tergantung dengan kesulitan dari aplikasi itu sendiri.

Prediksi dampak gagasan bagi masyarakat dan bangsa

Dengan adanya aplikasi LanTalk ini, masyarakat khususnya yang memiliki ketertarikan dan sedang mempelajari bahasa asing lebih percaya diri untuk berbicara bahasa asing tanpa merasa malu. Selain itu, dengan adanya aplikasi ini masyarakat memiliki teman belajar tanpa harus mengeluarkan biaya yang tinggi. Penggunaan *Artificial Intelligence* pada aplikasi ini dapat mengurangi kekhawatiran pengguna terhadap maraknya kasus pelecehan seksual secara virtual.

REFERENCES

- Andreas, K. 2021. *Duolingo, Aplikasi Belajar Bahasa yang Gratis dan Praktis*. [Online] Available at: <https://www.ussfeed.com>
- Anna. 2017. *Lebih Seru, Belajar Bahasa Asing dengan Tandem*. [Online] Available at: <https://jurnalapps.co.id/lebih-seru-belajar-bahasa-asing-dengan-tandem-113-22>
- Arisandy, D., Rizkika, D. P., & Astika, T. D. 2019. *Eksistensi Bahasa Indonesia Pada Generasi Milenial di Era Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(3), 249. [Online] Available at: <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/Bahastra/article/view/3180>
- Megawati, F. 2016. *Kesulitan Mahasiswa Dalam Mencapai Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Efektif*. *Jurnal Pedagogia*, 2(5), 152.
- Permana, P. & Astawa, N. 2020. Artificial Intelligence dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, pp. 687-692.
- Yonan. 2021. *Optimalisasi Penggunaan Media Video Call Ome TV sebagai Solusi Dalam Melatih Keterampilan Berbicara Bahasa Arab*. Bandung, HMJ Sastra Arab Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang, pp. 389-398.
- Yusuf, M., M.M, P. D. A. N. & Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M., 2018. *Strategi Tindak Kesantunan Meminta Dalam Berinteraksi Di Kalangan Siswa SMP Klambu*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.