

***INTEGRASI CALL
(COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING)
DAN TBLT (TASK BASED LANGUAGE TEACHING):
Sebuah Studi Pengembangan pada Pembelajaran
Bahasa Inggris SMP***

MONOGRAF

Bildung 

Khoirul Anwar

INTEGRASI CALL

***(COMPUTER-ASSISTED LANGUAGE LEARNING) DAN
TBLT (TASK BASED LANGUAGE TEACHING)***

Sebuah Studi Pengembangan pada Pembelajaran
Bahasa Inggris SMP

Copyright ©2021, Bildung
All rights reserved

Integrasi CALL (Computer-Assisted Language Learning) dan TBLT (Task Based Language Teaching): Sebuah Studi Pengembangan pada Pembelajaran Bahasa Inggris SMP

Khoirul Anwar

Editor: Khoirul Anwar
Desain Sampul: Ruhtata
Layout/tata letak Isi: Tim Redaksi Bildung

Perpustakaan Nasional: Katalog Dalam Terbitan (KDT)
Integrasi CALL (Computer-Assisted Language Learning) dan TBLT (Task Based Language Teaching): Sebuah Studi Pengembangan pada Pembelajaran Bahasa Inggris SMP/Khoirul Anwar/Yogyakarta: CV. Bildung Nusantara, 2021

x + 76 halaman; 15 x 23 cm
ISBN: 978-623-6379-25-7

Cetakan Pertama: Oktober 2021

Penerbit:
BILDUNG
Jl. Raya Pleret KM 2
Banguntapan Bantul Yogyakarta 55791
Telpn: +6281227475754 (HP/WA)
Email: bildungpustakautama@gmail.com
Website: www.penerbitbildung.com

Anggota IKAPI

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku tanpa seizin tertulis dari Penerbit dan Penulis

PRAKATA

Buku ini disusun berdasarkan temuan tentang pentingnya kontribusi komputer terhadap pemerolehan Bahasa oleh pembelajar EFL (*English for Foreign Language*). Berdasarkan kajian historis bahwa pembelajaran tradisional mengalami stagnasi karena sifatnya yang lambat, kurang fleksibel, dan kurang inovatif. Kebutuhan siswa yang dinamis mensyaratkan perubahan sistem pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan penggunaan teknologi. Komputer berbasis internet di era sekarang memberikan banyak hal, tidak hanya menyediakan informasi saja namun telah beralih fungsi pada maksimalisasi interaksi dan komunikasi antar personal. Komputer juga telah berkembang sangat pesat dan berkembang dalam bentuk seluler seperti smartphone, tablet, dll. Perubahan peran computer semacam ini telah memberikan potensi penggunaannya pada pemerolehan Bahasa dan system pembelajaran karena media ini mampu mensuplai berbagai input yang bisa di pahami (*comprehensible input*).

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan integrasi CALL dan TBLT pada pembelajaran bahasa Inggris di tingkat SMP. Integrasi ini penting untuk dilakukan karena Guru selalu mengalami kesulitan beradaptasi dengan CALL disebabkan ketidaktahuan tentang penggunaannya, kurangnya waktu yang tersedia, dan mahalnya perangkat lunak. Dampak yang timbul adalah munculnya sikap negative terhadap CALL itu sendiri. Faktor

lainya adalah terbatasnya buku teks atau sumber belajar yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan interaksi belajar yang komunikatif, bermakna, dan otentik, sehingga guru kesulitan mendapatkan eksemplar untuk di rujuk (karena kita tahu sejauh ini guru Bahasa Inggris melakukan pengembangan materi secara parsial). Buku ini menyediakan contoh tentang integrasi metodologi pembelajaran yang menawarkan kombinasi unsur pedagogis dan sosiokultural dengan konsep TBLT (pembelajaran berbasis tugas).

CALL dan TBLT memiliki saling ketergantungan secara teori dan praktek di mana siswa mempraktekkan bahasa dan pengalaman belajar melalui berbagai fitur dan fungsi pedagogis, untuk meningkatkan motivasi, otentisitas belajar (karena ada pilihan yang beragam dan umpan balik), dan dapat membangun komunitas belajar yang baik.

Di samping aspek praktis (dimana pengguna bisa mengadopsi dan mengadaptasi luaran penelitian ini), buku ini memiliki manfaat secara teoritis di mana integrasi CALL dan TBLT ini memberikan sumbangsih pada beberapa poin penting yaitu; (1) penegasan sekaligus pembuktian bahwa proses pembelajaran bawah sadar (acquisition) sangat penting dan memiliki peluang untuk dioptimalkan melalui CALL dan TBLT. (2) Kebutuhan integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah keniscayaan karena perkembangan teknologi yang tidak bisa dibendung lagi maka guru dan siswa harus memiliki literasi teknologi digital yang memadai. (3) Integrasi ini berpotensi memotivasi, memandirikan, dan memaksimalkan interaksi yang komunikatif, sehingga memunculkan kenyamanan belajar.

Semoga buku ini memberikan manfaat tambahan lainnya terutama buat guru untuk percaya diri dan mulai berfikir dan bersikap positif terhadap penggunaan teknologi CALL dan

memiliki referensi yang memadai dalam menggabungkan aspek pedagogis dalam media IT dalam rencana pembelajaran di kelas. Semoga bermanfaat.

Gresik, 15 September 2021

Penulis

Khoirul Anwar

DAFTAR ISI

PRAKATA	v
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Computer-Assisted Language Learning (CALL) dan trend ke depan	9
2.2. Perkembangan CALL dalam pembelajaran Bahasa Inggris	15
2.3. Task Based Language Teaching (TBLT) dalam pembelajaran Bahasa Inggris	22
2.4. Mengembangkan dan Mengintegrasikan CALL dan TBLT dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	24
2.5. Basis Pengembangan TBLT dan CALL	31
2.6. Proses Pengembangan Integrasi CALL dan TBLT	35
BAB III ANALISIS HASIL	42
3.1 Hasil analisis Kebutuhan	42
3.2 Prototyping TBLT dan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris	47
3.3. Uji Coba, Analisis Keberterimaan siswa, dan Validasi Materi	51

BAB IV PEMBAHASAN	56
4.1 Pembuktian pentingnya pembelajaran bawah sadar	56
4.2 Integrasi adalah sebuah keniscayaan	58
4.3. Strategi integrasi	60
4.4. Integrasi untuk merawat nilai-nilai interaksi belajar	63
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
BIODATA PENULIS	74

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejak istilah CALL (Pembelajaran Bahasa Berbantuan Komputer) diperkenalkan di Tahun 1960an, pendidikan bahasa berbantuan CALL hanya fokus tentang pembelajaran bahasa, bukan pada akuisisi Bahasa (Anwar & Arifani, 2016). Kita melihat kontribusi komputer terhadap pemerolehan bahasa ESL dan EFL adalah sebuah program yang masih didasarkan pada pembelajaran bahasa tradisional (De La Guia et al., 2016). Namun seiring perkembangan waktu, banyak perubahan telah terjadi. Pertama, penguasaan bahasa bawah sadar telah terbukti lebih kuat daripada pembelajaran sadar (Khoiriyah, 2020). Studi yang ada sangat menyarankan bahwa pengetahuan yang dipelajari secara sadar tentang bahasa hanya memiliki fungsi terbatas, fungsi utamanya adalah sebagai monitor untuk mengedit bahasa yang kita hasilkan, baik sebelum diucapkan atau ditulis, atau sesudahnya (Jarvis & Achilleos, 2013). Studi juga memberikan bukti yang konsisten bahwa perolehan bahasa dan pengembangan literasi berasal dari proses membaca dan mendengar, terhadap input yang dapat dipahami (Jarvis & Krashen, 2014). Kedua, komputer telah berubah. Berkat Internet, komputer melakukan lebih dari yang biasa dilakukan, menyediakan berbagai jenis input visual, aural, dan tertulis yang menakjubkan, menyediakan sarana interaksi sosial, serta beragam informasi (De La Guia et al., 2016). Selain itu, komputer sekarang lebih banyak

berkembang dalam bentuk seluler daripada desktop asli atau bahkan laptop, seperti smartphone, tablet, dll. Perubahan ini telah menyebabkan komputer digunakan untuk pemerolehan bahasa, bukan hanya pembelajaran, dan sebagai sumber utama input yang dapat dipahami (Ziegler, 2016).

Seiring kebutuhan perkembangan saat ini, siswa sangat mengandalkan perangkat digital sebagai sumber input yang dapat dipahami, yang pada gilirannya, juga memberi peluang siswa memiliki setidaknya potensi akuisisi bahasa bawah sadar. Meskipun banyak siswa masih melihat Latihan-latihan bahasa sebagai hal yang penting, ada kemungkinan bahwa dengan lebih banyak akses ke Internet, lebih banyak pemeroleh bahasa akan membantu aktifitas di luar Bahasa untuk membantu perkembangan bahasa Inggris, dengan demikian, gagasan ini konsisten dengan teori pemerolehan bahasa saat ini (Jarvis & Krashen, 2014).

Ada beberapa hal yang belum di kupas terkait pembelajaran CALL yaitu teknologi, sosiologis, antropologis, politik, etnografi, perspektif lingkungan, sejarah, guru, dan lingkungan CALL. Penting untuk mempertimbangkan ekologi, sosiokultural, dan kelembagaan yang kompleks; dan keterkaitan antar lingkungan ini. Penggunaan pendekatan kualitatif di butuhkan karena memberikan informasi tentang sumber daya CALL dari sudut pandang peserta didik yang tidak dapat ditangkap oleh alat kuantitatif saja (Anwar & Husniah, 2016). Dalam konteks pembelajaran Bahasa Inggris, alat kualitatif, terutama ketika triangulasi, memberikan informasi holistik tentang kemampuan untuk menggunakan sumber daya CALL di dunia nyata, dan konteks di luar kelas. Video, wawancara, dan observasi berguna bagi peneliti CALL sehingga dapat menginformasikan desain CALL dan pengembangannya untuk memberikan perjalanan belajar bahasa yang bermanfaat (Ward, 2018).

Guru bahasa ESL dan EFL saat ini harus dapat memilih, menggunakan, atau tidak menggunakan teknologi tersebut untuk siswa. Guru juga harus menyadari bagaimana teknologi dapat membatasi serta meningkatkan penggunaan bahasa siswa dan mengetahui kapan lebih baik tidak menggunakan computer (Anwar & Arifani, 2016). Selanjutnya, guru harus menemukan cara terbaik untuk bekerja dengan lingkungan yang kaya dan miskin teknologi, dengan fokus pada bagaimana menilai kebutuhan, minat, dan kemampuan siswa. Bagaimana guru memahami selama pengembangan CALL benar-benar ditransfer ke praktik mengajar dalam konteks pembelajaran nyata juga merupakan hal yang sangat penting (Kiliçkaya & Seferoglu, 2013).

Teknologi CALL dapat mendukung pembelajaran dengan berbagai cara, memberikan umpan balik, memungkinkan kerja pasangan dan kelompok, mempromosikan pembelajaran eksplorasi, meningkatkan prestasi siswa, menyediakan akses ke materi otentik, memfasilitasi interaksi yang lebih besar, mengindividualisasikan instruksi, menciptakan peluang untuk mendapatkan keuntungan dari berbagai sumber, dan memotivasi peserta didik (Anwar, 2018b). Selain itu, teknologi ini dapat membuat pembelajaran bahasa lebih menyenangkan, produktif, dan efektif (Ziegler, 2016). Namun, untuk mencapai ini, kita perlu memiliki guru yang kompeten. Oleh karena itu, guru dan calon guru bahasa harus dilengkapi dengan keterampilan dan strategi dalam mengintegrasikan teknologi CALL ke dalam kelas (Kiliçkaya & Seferoglu, 2013).

Namun demikian, CALL memiliki beberapa keterbatasan umum, diantaranya: biasanya cocok untuk pembelajar di pendidikan tinggi dan dewasa (Anwar & Husniah, 2016); Bahasa yang dipelajari terbatas pada bahasa asing untuk tujuan umum dan bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua; Eksperimen sering kali bersifat jangka pendek dan

hanya satu atau dua aspek pembelajaran bahasa (misalnya kosa kata atau tata bahasa). Untuk menutupi kekurangan tersebut, maka diperlukan pengembangan lingkungan belajar bahasa yang efektif. Lingkungan seperti itu harus memenuhi empat kondisi berikut: 1. Menerima input dalam format berbeda seperti video, audio, dan mode tekstual. 2. Menyampaikan umpan balik berkualitas tinggi. 3. Menyediakan saluran multi komunikasi seperti: forum, konferensi video, dan memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dan berlatih. 4. Membuat materi pembelajaran yang bisa diakses di mana saja kapan saja (Shawar, 2017). Keterbatasan lain juga menjadi perhatian yaitu bahwa CALL sulit mendukung proses pembelajaran Bahasa karena kurang mendukung komunikasi sistem pembelajar dalam bahasa alami; Tidak ada pemrosesan yang memadai atas kesalahan bahasa pembelajar; kurangnya strategi adaptif untuk menyusun materi bahasa secara alami. Untuk mengatasi ini maka diperlukan pemrosesan bahasa alami dan pencarian informasi yang dipersonalisasi ke dalam satu unit untuk membangun Lingkungan. Penggunaan Web CALL sebagai alternatif, adalah perangkat lunak yang memungkinkan guru bahasa menghasilkan bahan ajar berbasis web dan memungkinkan siswa untuk mempelajarinya secara online (Shawar, 2017). Beberapa keterbatasan lain juga masih terjadi, meskipun pembelajaran CALL sudah melewati beberapa decade, yaitu: Deskripsi desain penelitian yang buruk; Kurangnya data yang relevan tentang peserta; Pilihan variabel yang buruk; Sebagian besar berfokus pada Bahasa Eropa Barat, terutama Bahasa Inggris; Sebagian besar studi didasarkan pada pengguna teknologi yang tidak terlatih. Untuk menghindari beberapa keterbatasan ini, maka diperlukan pengembangan strategi, teknik dan alat pembelajaran yang berbeda dalam sistem CALL (Shawar, 2017).

Dari beberapa keterbatasan di atas, paling tidak ada tiga tantangan besar CALL yang menjadi perhatian utama yaitu personal, teknis, pedagogis, sosiokultural, dan tantangan institusional (Mirani et al., 2019). **Tantangan Personal** yang sering dihadapi guru adalah masalah ketidaktahuan tentang penggunaan CALL dalam pembelajaran bahasa di kelas, kurangnya waktu untuk metode CALL, dan mahalnya perangkat lunak. Ketidakterediaan seperti itu menciptakan lingkungan yang tidak produktif dan kurang inovatif di dalam kelas. Seringkali guru dan peserta didik mengekspresikan sikap negatif terhadap pembelajaran berbasis teknologi karena terlalu memakan waktu. Jadi tantangan pribadi dalam konteks ini adalah seperti mahalnya media, tidak tersedia untuk setiap orang, sulit untuk ditangani, butuh lebih banyak keterampilan, dan ketidaktahuan siswa tentang perangkat lunak. **Tantangan Teknis** berkaitan masalah teknis di dalam kelas yaitu infrastruktur kelas tidak nyaman, pengalaman guru kurang memadai dalam mengoperasikan komputer, pengalaman peserta didik kurang memadai dalam mengoperasikan komputer, keterampilan teknis yang kurang dalam menangani CALL, tidak tersedianya sumber daya, kurangnya pengembangan profesional, kurangnya penilaian yang efektif di lingkungan CALL. **Tantangan Pedagogis** bermula dari metode pembelajaran tradisional yang lambat, kurang inovatif dan memakan waktu. Pembelajaran CALL menekankan metode pembelajaran bahasa modern dengan bantuan teknologi dengan harapan instruksi menjadi cepat, mudah, dan inovatif bagi pembelajar (Anwar & Husniah, 2016). Tantangan pedagogis nya tentu harus terus dikembangkan kurikulum dan buku teks yang mendukung CALL di lingkungan belajar yang berbeda. **Tantangan Socio-cultural** yang sering muncul adalah sikap guru dan pembelajar yang menganggap bahasa Inggris sebagai bahasa tidak tertandingi, ajaran budaya yang tidak dapat diadopsi, dan

kekhawatiran terhadap bahasa Inggris yang akan menggantikan bahasa ibu pembelajar. **Tantangan Institutional** adalah banyak perguruan tinggi yang tidak familiar dengan CALL. Tantangan umum institusi dalam penggunaan CALL adalah mahal untuk diterapkan, membutuhkan kelas dan lab yang terpisah, staf teknis yang kurang profesional, staf pengajar yang kurang profesional, dan pengembang kurikulum yang tidak terbiasa dengan CALL (Mirani et al., 2019).

Ada peluang untuk mengakomodasi dan menaklukkan tantangan CALL tersebut di atas, yaitu dengan integrasi metodologi pembelajaran mutakhir yang diperkirakan mampu menawarkan rancangan dengan kombinasi unsur pedagogis dan sosio kultural yaitu konsep TBLT (Task Based Language Teaching) atau pendekatan pembelajaran berbasis tugas.

Selama puluhan tahun pengajaran bahasa berbasis tugas (TBLT) menarik perhatian praktisi, peneliti, pendidik, pengembang kurikulum, guru dan instruktur Bahasa (Ziegler, 2016) (Baralt & Gómez, 2017). TBLT muncul sebagai reaksi terhadap praktik pembelajaran kelas bahasa kedua (L2) dan EFL yang didominasi guru yang berpola pada orientasi Form saja. TBLT menawarkan pendekatan komunikatif (CLT) pada desain kurikulum dan tujuan instruksionalnya (Tavakoli et al., 2019). Pembelajaran bahasa berbantuan komputer (CALL) sudah berkembang dan meningkat dengan integrasi teknologi di kelas. Teknologi memberikan dasar alamiah dan otentik untuk menunjang penerapan prinsip-prinsip metodologi TBLT, sebaliknya TBLT menyediakan kerangka pedagogis yang mudah dan rasional ketika mengadopsi teknologi (González-lloret, 2017). Ada saling ketergantungan antara teknologi dan TBLT baik secara teori maupun praktik (Athanasia, 2019). Teknologi dan TBLT menempatkan pembelajar pada mempraktekkan Bahasa dan pengalaman belajar, melalui berbagi fitur dan fungsi pedagogis yang meningkatkan motivasi, dan otentisitas, pilihan

yang beragam, umpan balik, dan membangun komunitas belajar (Tavakoli et al., 2019). Sisi lain, guru masih memiliki pemahaman beragam dalam membuat tugas khususnya ketika mengusulkan kegiatan berbasis tugas. Pengajaran berbasis tugas sering dianggap parsial yang mencakup: 1) Pra-pengajaran; mensuplai kata penting terkait tema, siswa membaca terlebih dahulu, dan memberikan definisi kata-kata baru. 2) Whilst Teaching; guru memainkan kaset, siswa mendengarkan untuk menemukan ide-ide umum. Guru memutar kaset lagi dan siswa menjawab pertanyaan, kemudian guru mengumpulkan hasil jawaban t dan memberi nilai. 3) Setelah itu guru meminta siswa menceritakan kembali materi yang di dapat (Anwar & Arifani, 2016). Banyak guru menyebut kegiatan-kegiatan tersebut sebagai “tugas” meskipun belum tepat disebut tugas yang sebenarnya karena proses yang dominan hanya bertanya, menjawab, dan mengamati. Sebetulnya, pilihan dominan dalam merancang kegiatan kelas adalah konten tematik bahan ajar, yang berkaitan langsung dengan kebutuhan sekolah, dan kehidupan sosial siswa bagi dirinya sendiri (Anwar & Arifani, 2016; Baralt & Gómez, 2017; Sánchez Muñoz, 2016; Li et al., 2020).

Dalam rangka mencari solusi atas kekurangan CALL selama ini yakni belum optimalnya aspek pedagogis dan sosiokultural, dan dengan prinsip TBLT yang bercirikan interaktif, komunikatif, memiliki gap, dan otentik, maka integrasi pembelajaran Bahasa Berbasis Tugas dan CALL sangat diperlukan untuk mendukung kebutuhan pembelajar bahasa Inggris saat ini (Anwar & Arifani, 2016). Media pembelajaran CALL (Computer Assisted Language Learning) adalah aplikasi komputer yang integrative (Ziegler, 2016; Li et al., 2020). Perangkat komputer terintegrasi dengan model pembelajaran virtual, berbasis web, papan tulis interaktif, atau aplikasi lainnya (Athanasia, 2019; Chen, 2021). Perkembangan

karakter CALL pada pembelajaran student center perlu dipadukan dengan Task Based Language Learning, agar dapat memenuhi kebutuhan konkret pembelajar bahasa Inggris. Prinsip pengembangan Pengajaran Bahasa berbasis tugas dengan CALL tetap mengacu pada prinsip umum pedagogi dan mengintegrasikan teori kognitif, behavioris, atau konstruktivis (Anwar & Arifani, 2016). Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi tujuan integrasi CALL dan TBLT, sekaligus untuk mengurai keterbatasan praktek pembelajaran CALL pada EFL.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan bagian pendahuluan di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mengembangkan integrasi materi CALL dan TBLT pada level sekolah menengah pertama. Integrasi ini penting untuk memberikan rujukan bagi para instruktur dan guru Bahasa Inggris di sekolah menengah pertama sehingga bisa di adaptasi atau di adopsi untuk memenuhi kebutuhan perkembangan teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris berbasis tugas. Oleh karena itu masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut; *Bagaimana rancangan integrasi materi CALL dan TBLT dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk sekolah menengah pertama?*

Dalam rancangan penelitian pengembangan ini, tujuan utamanya adalah menentukan Langkah Langkah penelitian pengembangan yang relevan yaitu dimulai dengan analisis kebutuhan yang tepat, proses perancangan prototipe integrasi yang memadai, validasi dan uji coba, dan analisis keberterimaan siswa terhadap produk riset pengembangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Computer Assisted Language Learning (CALL) dan trend ke depan

2.1.1 CALL dan Pengajaran Bahasa

CALL adalah studi aplikasi komputer dan pengembangan dalam pengajaran dan pembelajaran Bahasa, dimana CALL menawarkan sebuah proses agar pembelajar menggunakan komputer untuk meningkatkan bahasanya (Anwar & Husniah, 2016). CALL memberi kesempatan siswa belajar bahasa dalam konteks apa pun melalui teknologi komputer (Jarvis & Achilleos, 2013). CALL adalah teknologi yang menyediakan lingkungan inovatif bagi guru untuk pengajaran Bahasa yang telah mengubah metode pembelajaran dari berpusat pada guru menjadi pembelajar. CALL berbasis komputer membantu guru dan pembelajar semakin inovatif sehingga siswa terampil dalam komunikasi bahasa Inggris (Mirani et al., 2019).

Sebagaimana diketahui, semakin berkembangnya pengakuan terhadap kebangkitan Internet, ada muncul banyak akronim alternatif terhadap CALL (De La Guia et al., 2016). Diantaranya adalah Technology Enhanced Language Learning (TELL), yang menekankan pada teknologi yang disediakan komputer. Web-enhanced Language Learning (WELL), diciptakan untuk mengoptimalkan Internet sebagai media untuk instruksi pembelajaran. Network-based Language

Learning (NBLL), menekankan pada komputer yang terhubung satu sama lain dengan manusia ke komunikasi. Definisi dan akronim ini pada intinya memiliki gagasan tentang pembelajar yang mengoptimalkan komputer desktop atau laptop, untuk secara sadar berlatih atau belajar bahasa. Dengan komputer sebagai inti dan aplikasi pada latihan bahasa secara sadar, rasanya akronim alternatif tersebut bisa menjadi cabang CALL (Jarvis & Achilleos, 2013).

Media online yang tersedia sekarang ini sudah sangat berkembang seperti smartphone, pembaca e-book, pembelajaran online interaktif Brain Academy Online, Kindle Amazon.com., dll. Ketersediaan dan penggunaan yang luas dari perangkat tersebut telah memunculkan akronim Mobile Assisted Language Learning (MALL), yang berbeda dari CALL, dimana MALL sangat mendukung pembelajaran pribadi, sangat portabel yang mendorong terjadinya cara baru belajar, akses yang berkelanjutan atau spontanitas dalam konteks yang berbeda ketika penggunaan. Banyak studi mengemukakan peran berbagai media belajar online dalam membantu pembelajaran bahasa, termasuk ponsel, PC tablet, MP3 player, Podcasting, zoom, google meet, padlet, schoology, dll (Jarvis & Achilleos, 2013). MALL telah memunculkan kesadaran bahwa media online memungkinkan untuk melintasi batas antara pembelajaran formal di dalam kelas dan pembelajaran informal di luar kelas. Meskipun MALL memungkinkan perlintasan batas dan perubahan teknologi dari desktop komputer dan laptop, MALL tetap mengakomodasi CALL yang menekankan pada aspek pembelajaran Bahasa berbantuan. Dengan demikian, masih ada penekanan peran dan nilai pada sebuah program perangkat lunak dalam pembelajaran sadar (conscious learning) dalam berlatih bahasa. Penekanan seperti itu tentu masih ada keterbatasan (Anwar & Husniah, 2016).

Efektifitas CALL dimulai dengan memperhatikan silabus CALL, apa yang perlu diketahui siswa dan bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran bahasa, dan kesempatan untuk mengalami pedagogi tersebut melalui kegiatan berbasis tugas. Wiki juga layak digunakan (perpaduan dengan CALL) sebagai alat manajemen pengiriman data dan pembelajaran yang penggunaannya memiliki tiga tujuan: a. untuk memberikan siswa pengalaman langsung tentang CALL berdasarkan pedagogi pengajaran bahasa kedua yang baik; b. untuk memungkinkan siswa menyimpan catatan pekerjaan mereka dan pembelajaran mereka untuk refleksi; c. untuk memberikan kesempatan kepada siswa membuat situs, agar memiliki cukup bahan ajar online (Papadima-Sophocleous, 2012; Zhang, 2019).

Beberapa tahun terakhir telah muncul ledakan minat dalam menggunakan komputer untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa. Masa depan CALL akan sangat bergantung pada kemampuan siswa dan guru untuk menemukan, mengevaluasi, dan menginterpretasikan secara kritis informasi berbasis jaringan (Katushemerewe & Nerbonne, 2015). Sistem ICALL (intelligent CALL) sekarang ini mulai dikembangkan yaitu sistem yang dikelompokkan dalam lima dimensi: bahasa yang dipelajari, teknik Kecerdasan Buatan, keterampilan bahasa, elemen bahasa, dan kemampuan pemanfaatan. Prasyarat keberhasilan integrasi media ICALL ke dalam praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa asing (FLTL) adalah pada (i) hubungan antara desain aktivitas dan pembatasan yang diperlukan untuk membuat program pembelajaran bahasa, dan (ii) pertimbangan pedagogis dan pengaruh pilihan desain aktivitas pada integrasi sistem ICALL ke dalam praktik pembelajaran ESL dan EFL (Katushemerewe & Nerbonne, 2015).

Penelitian CALL antara tahun 1978 dan awal 2000-an masih fokus pemeriksaan tata bahasa untuk pembelajar bahasa,

deteksi kesalahan dan koreksi input pembelajar, dan penyediaan umpan balik pembelajar metalinguistik yang lebih informatif (Heift & Schulze, 2015). Penelitian CALL semakin berfokus pada penerapan teknologi bahasa manusia seperti Lemmatizers (yaitu, algoritma yang bertujuan untuk menghilangkan akhiran infleksi ke bentuk dasar atau entri kamus dari sebuah kata), penanda bagian ucapan, dan pengurai untuk menganalisis teks dan menambahkan informasi tambahan yang tersedia yang berguna bagi pembelajar Bahasa (Heift & Schulze, 2015).

2.1.2 Keberhasilan dan Evaluasi CALL

Pendekatan CALL bersifat integratif, berusaha mengembangkan membaca, mendengarkan, dan menulis. Komputer adalah media yang sangat baik untuk mengotomatisasi keterampilan tingkat rendah, seperti kosa kata, struktur tata bahasa dan bentuk yang diperlukan untuk keterampilan tingkat yang lebih tinggi (Anwar & Husniah, 2016). Banyak pendidik mengabaikan keterampilan tingkat tinggi seperti analisis teks, pemahaman mendengarkan, dan komunikasi tertulis (Tal & Yelenevskaya, 2012). Namun demikian, penggabungan keterampilan pada target Bahasa sangat diperlukan, misalnya, materi tentang derivasi, sinonim, dan antonym. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memperkaya kosa kata dengan cara yang sistematis dan membiasakan pembelajar dalam bahasa target (Kitade, 2015). Latihan kosakata dikombinasikan dengan tata Bahasa, demikian juga kosakata dan tata bahasa harus dalam konteks teks lengkap, sehingga siswa dapat menggunakan bentuk yang tepat dengan mengacu pada petunjuk kontekstual (Tal & Yelenevskaya, 2012). Teks dan video yang menjadi dasar modul multimedia memperkaya linguistik dan intelektual. Tugas yang disajikan kepada siswa berupa teks dan video untuk menargetkan pemahaman mendalam tentang konfrontasi pendapat. Tugas-tugas ini membutuhkan pemahaman tentang

bentuk-bentuk linguistik yang mengekspresikan modalitas, hipotesis vs. hasil atau kesimpulan, dan kemampuan untuk mengidentifikasi komponen dari kelompok-kelompok yang kontras (Tal & Yelenevskaya, 2012).

Aspek lain yang juga menentukan keberhasilan CALL adalah sikap pembelajar. Pembelajar seringkali memiliki sikap yang kuat dan baik terhadap penggunaan komputer untuk belajar Bahasa dan mengangga program CALL sebagai alat pelengkap dalam pembelajaran Bahasa (El Shaban & Egbert, 2018). Program CALL menciptakan lingkungan yang tidak stres, dan memiliki sikap positif terhadap penggunaan CALL. Sikap pelajar yang positif terhadap penggunaan teknologi komputer tergantung pada pelatihan, dan total jam per hari atau minggu. Semakin banyak pengalaman dalam menggunakan komputer meningkatkan tingkat kepercayaan diri dan efisiensi diri serta menurunkan tingkat kecemasan computer. Masih ada institusi dan guru memiliki sikap negatif terhadap penggunaan CALL dan tidak setuju dengan integrasi CALL ke dalam kelas EFL/ESL mungkin karena kurangnya pengalaman. Karena sikap negatif terhadap integrasi CALL ke dalam kurikulum EFL menyebabkan resistensi terhadap penggunaan computer (Mahmoudi et al., 2012).

Walalupun secara umum CALL mendapatkan masukan dan evaluasi, ada beberapa variabel CALL yang sangat tidak mungkin untuk di kaji secara bersamaan seperti lokasi, waktu, budaya, sumber daya, guru, pendekatan pedagogis, strategi didaktik, hasil pembelajaran yang diinginkan, ringkasan tugas dan hasil tugas (Khoiriyah, 2020; Athanasia, 2019). Akhirnya, evaluasi perangkat lunak CALL hanya dapat dilakukan dengan mengevaluasi semua fitur tersebut secara hati-hati dan sistematis. Evaluasi perangkat lunak CALL memerlukan tiga tahap; (1) memilih kelayakan perangkat lunak CALL sebagai alat bantu pembelajaran bahasa; (2) mengidentifikasi

penggunaan perangkat CALL secara efektif; dan (3) menilai kemanfaatan perangkat CALL. Untuk mendukung perangkat CALL ini maka ada lima kriteria untuk menilai kelayakan sumber multimedia atau sumber situs web yaitu; potensi pembelajaran Bahasa, kecocokan peserta didik, focus pada makna, keaslian, dan dampak (Khoiriyah, 2020).

Pelatihan diperlukan untuk memahami pedagogi dalam penggunaan CALL di kelas bahasa, dan menyebarkan praktik baik mempersiapkan kebutuhan pengajaran bahasa. Keterampilan CALL dan pemahamannya mendukung kesuksesan pedagogi (Zhang, 2019). Oleh karena itu, pelatihan guru bahasa tidak hanya mengajarkan apa itu teknologi tapi harus mampu mengevaluasi potensi pengajaran dan pembelajaran bahasanya, menemukan bahan pengajaran berkualitas tinggi, dan meneliti penggunaan pendidikan bahasa saat ini (Papadima-Sophocleous, 2012).

2.1.3 Peluang Pengembangan CALL masa depan

Tren pembelajaran bahasa di masa depan akan sangat berbeda dimana peran guru akan berkurang dan keterlibatan teknologi akan lebih banyak dalam pembelajaran Bahasa (Anwar & Husniah, 2016). Program dan perangkat berbasis teknologi menjalankan fungsi sebagai fasilitator. Berikut ini akan menjadi tren utama dalam pembelajaran bahasa di masa depan. Ada tiga tren ke depan yang berpotensi berkembang yaitu artificial intelligent, corpora, dan tracking (Mirani et al., 2019). **Artificial Intelligence (AI)** memahami bahasa manusia dan merespon sesuai dengan instruksi. Robot yang sangat canggih mungkin akan terlibat dalam bahasa Inggris di masa depan dimana robot akan berperan sebagai guru. Secara pelan namun pasti robot akan menggantikan guru dalam Pendidikan bahasa karena robot akan lebih maju, lebih cepat, melakukan lebih sedikit kesalahan daripada manusia. Robot menghasilkan

output pendidikan yang lebih akurat dibandingkan dengan manusia. Lingkungan belajar bahasa akan lebih interaktif daripada berbasis Latihan karena data besar dapat disimpan dalam robot yang mudah digunakan dalam berbagai tujuan untuk pembelajaran. Dalam **pembelajaran Bahasa berbasis Corpora**, Guru dan peserta didik akan mudah menemukan buku, artikel, dan data yang relevan. Big data atau corpora akan mengubah skenario dunia pendidikan walaupun kesadaran masyarakat masih minim. Corpora akan membantu linguistik untuk mendapatkan data yang sangat besar di satu tempat seperti seluruh buku, seluruh perpustakaan dan seluruh buku bahasa seorang penulis. Metode bahasa, akses ke materi dan analisis materi akan lebih mudah dibandingkan dengan metode pembelajaran bahasa tradisional. **Tracking** atau pelacakan dalam bahasa membantu untuk mendapatkan data guru dan peserta didik yang digunakan untuk memahami latar belakang pengetahuan, budaya, dan standar pendidikan dan minat area pembelajar dalam pembelajaran bahasa. Pelacakan akan membantu untuk mendapatkan data yang berharga tentang kinerja dan perilaku siswa menggunakan mesin digital di dalam atau di luar kelas. Pelacakan dengan pengembangan Learning Management System (LMS) dan Media Sosial (SM) akan membantu para guru untuk memahami bidang minat, kemampuan, dan pengalaman belajar siswa. Informasi ini akan berguna untuk membuat rencana pengajaran bahasa di kelas (Mirani et al., 2019).

2.2. Perkembangan CALL dalam pembelajaran Bahasa Inggris

2.2.1 Masa Perkembangan Awal CALL

Karena perkembangan teknologi dan internet yang cepat, pembelajar dan guru tertarik pada Web-CALL yang merupakan perangkat lunak yang memungkinkan guru bahasa

menghasilkan bahan ajar berbasis web dan memungkinkan siswa untuk mempelajarinya secara online. Pembelajaran bahasa berbantuan komputer (CALL) menggunakan teknologi komputer untuk presentasi, penguatan dan penilaian materi yang akan dipelajari (Shawar, 2017).

Pembelajaran bahasa berbasis CALL benar-benar berbeda dengan pembelajaran tradisional (Anwar & Arifani, 2016). CALL berkembang secara bertahap dalam fase yang berbeda. Pada tahun 1950 pembelajaran dimulai dengan basis Computer Assisted Instruction (CAI) yang tujuan awalnya bukan untuk pembelajaran bahasa. Kemudian munculah Computer Based Diagnostic Test (CBDT) untuk bahasa Prancis. Kemudian Richard Atkinson pada tahun 1972 pertama kali menggunakan CALL di Stanford University untuk Mathematical Learning Theory (MLT). CALL saat itu belum digunakan untuk pembelajaran Bahasa, tapi sudah dimulai kerjasama dengan IBM. Atkinson juga membentuk Computer Curriculum Corporation (CCC) pada tahun 1967. Setelah itu, baru ada upaya Atkinson membuat panduan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya CALL dikembangkan di Kanada oleh tiga perusahaan yang bergabung membuat proyek di universitas untuk bahasa Prancis (Mirani et al., 2019). Baru pada tahun 2001 Programmed Logic for Automatic Teaching Operation (PLATO) digunakan untuk mengajarkan bahasa Inggris, Prancis, Jerman, Spanyol, dan Italia. Time Shared Interaction Computer Controlled Information (TICCI) dikembangkan juga untuk mengajar bahasa Arab, Cina, Hindi, Ibrani, dan Swedia, dimana kesepakatan (konvensi) diambil pada tahun 1983 pada Konferensi Tahunan TESOL yang menjadi langkah utama pengembangan CALL di masa depan. Terlebih lagi, konvensi Kanada terbukti bermanfaat karena dua alasan. Pada tahun 1983 di Universitas Lancaster mendirikan program CALL dan menjadi sangat populer di bidang pendidikan,

pemasaran, dan bisnis. Kemajuan CALL ini membuka pintu baru pembelajaran bahasa dengan kesempatan luas bagi guru dan pembelajar (Mirani et al., 2019).

Sistem CALL telah berkembang dan mengalami tiga tahapan berbeda yaitu: CALL behavioristik, CALL komunikatif, dan CALL integrative (Jarvis, 2015):

1. **CALL Behavioristik.** CALL behavioris berasal dari tahun 1950 tetapi diimplementasikan pada tahun 1960/70. Saat itu fungsi komputer seperti tutor, yang bekerja seperti alat yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada peserta didik. Peserta didik mengikuti seperti instruksi komputer. Fitur CALL behavioris berdasarkan latihan, kosa kata, dan tata bahasa dan teks terjemahan. PLATO adalah program yang sangat terkenal di fase ini. Penggunaan massive CALL behavioristik ini pada interval 1960-1970, yang menfungisikan komputer sebagai tutor untuk memeriksa input siswa, menyediakan Latihan, dan umpan balik, oleh karena itu fase ini dikenal dengan “drill and practice”.
2. **CALL Komunikatif.** Fase ini dari tahun 1970-1980. Pengajaran didasarkan pada komunikasi seperti bermain game komputer untuk memotivasi siswa belajar konsep-konsep baru. Pendekatan CALL juga digunakan untuk hal lain misalnya: sebagai stimulus berpikir kritis, melalui latihan percakapan; sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan menulis dengan menggunakan pemeriksaan ejaan dan tata bahasa. Fase komunikatif terletak pada komunikasi antara teknologi dan peserta didik. Kurikulum dirancang untuk komunikasi antara pelajar ke computer, dan pelajar ke pelajar. Fungsi utama komputer pada fase ini adalah sebagai motivator dalam aktivitas komunikasi yang meliputi berpikir kritis, tugas tulis, percakapan, permainan, dan mendengarkan. CALL pada tahap ini didasarkan pada konstruksi teks, komunikasi, dan latihan jarak dekat. Pencapaian terbesar fase ini adalah adanya perkembangan kognitif dan linguistik korpus.

Program Computer Assisted Concordance Activity (CACA) dikembangkan untuk menemukan kata dan frasa dengan makna dan referensi yang akurat. 3. **CALL Integratif**. Fase ini merupakan pendekatan interaktif yang dimulai dari tahun 80-an hingga sekarang, di mana internet dan multimedia interaktif digunakan untuk mengajar bahasa seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi (Shawar, 2017). CALL interaktif adalah mempertahankan interaksi antara teknologi dan pembelajaran bahasa. Fokus fase ini ada pada empat keterampilan seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan interaktif fase ini adalah pendekatan berbasis tugas untuk membantu lingkungan yang nyaman bagi pembelajar. Pemanfaatan www dan komputer multimedia pada tahun 1990 menjadi capaian utama dari CALL interaktif (Mirani et al., 2019).

2.2.2 Era Baru Perkembangan CALL

Sistem CALL dapat dianggap sebagai alat belajar mandiri online untuk belajar bahasa asing kapan saja dan di mana saja tanpa perlu guru atau kelas. Selain itu, sistem ini memungkinkan siswa untuk memeriksa kemajuan individu mereka dalam pembelajaran bahasa sasaran (Kiliçkaya & Seferoglu, 2013). Selanjutnya, secara teoritis, CALL telah pindah dari fase awal dan masuk pada pandangan kognitif yang menantang siswa untuk berpikir dan menyelesaikan masalah. Ini kemudian diikuti oleh pandangan sosio-kognitif dimana pembelajaran dipandang terjadi tidak hanya melalui pemikiran, tetapi juga melalui interaksi dan negosiasi dengan orang lain. Di sini pembelajaran dikonstruksi secara sosial, biasanya melibatkan siswa yang berkomunikasi satu sama lain melalui computer (Jarvis & Achilleos, 2013). Dengan fase perubahan CALL ini telah terjadi pergeseran dari melihat komputer sebagai tutor atau alat menjadi media. Istilah teknologi dan pedagogi berbasis

tugas sangat berguna untuk menggambarkan pemikiran seperti itu. Sampai saat ini, bagaimanapun, sementara CALL tidak dapat dipisahkan dari teori pendidikan yang lebih luas dari konstruktivisme sosial, teori tersebut sering berasal dari dunia luar CALL, dengan kata lain. CALL terus akan mendapati tantangan dalam teori Pendidikan untuk mengakomodasi potensi kebutuhan pembelajar (Jarvis & Achilleos, 2013). Banyak nama beragam dalam periode sejarah perkembangan CALL. Ada fase CALL; Behaviorist CALL, Communication CALL, dan Interactive CALL. Setelah empat belas tahun nama CALL behavioris menjadi CALL struktural tetapi dua fase lainnya masih sama. Jadi sebutan revisinya adalah CALL Struktural (1970-1980), CALL Komunikatif (1980-1990), dan CALL Interaktif (2000). Ada juga yang menyebut perodesasi sebagai berikut; CALL (1960 – 1980), Pen CALL (1960 – 1980) dan Integrated CALL (Mirani et al., 2019).

Erabar CALL terintegrasi juga dengan model sosiokultural Vygotskian, yaitu pendekatan sosiokultural untuk pengajaran dan pembelajaran yang menekankan peran mediasi sosial dalam aktivitas manusia (Jarvis & Achilleos, 2013). Pandangan pendidikan guru bahasa kedua telah banyak dipengaruhi oleh perspektif ini. Pendekatan sosiokultural memahami pengajaran sebagai praktik sosial di mana guru diminta untuk membingkai ulang agenda dan nilai-nilai sesuai dengan kebutuhan konteks pengajaran tertentu. Perspektif ini kemudian mengarahkan kepada perkembangan kognitif guru melalui negosiasi faktor sosiohistoris dari peran sejarah individu dan faktor sosial yang mempengaruhi. Dengan demikian, pengembangan profesional guru terjadi melalui integrasi pengalaman dengan faktor kontekstual seperti harapan dan keyakinan guru (Kitade, 2015).

Salah satu kerangka analisis untuk menyelidiki perkembangan konseptual guru adalah teori aktifitas yaitu

dengan elemen sosial, budaya, sejarah, dan kelembagaan, menggunakan pendekatan sosiokultural (Khoiriyah, 2020). Teori ini memperluas segitiga mediasi Vygotsky, yang menggambarkan bahwa subjek dan objek tidak terkait langsung tetapi terhubung melalui mediasi budaya (alat dan tanda). Pendekatan sosiokultural memahami aktivitas mengajar sebagai aktivitas yang dimediasi oleh alat (instrumen atau artefak budaya) dan yang subjeknya adalah guru dan siswa yang mungkin memiliki persepsi sendiri tentang tujuan (objek), aturan, dan cara kerja kegiatan tersebut (Kitade, 2015). Dengan demikian, beberapa kontradiksi di dalam dan di antara elemen-elemen ini atau di antara sistem aktivitas yang berbeda akan muncul; dan kontradiksi ini adalah kekuatan pendorong untuk transformasi sistem aktivitas dan komponennya. Misalnya, transformasi dilakukan dengan kontradiksi tujuan pengajaran/pembelajaran antara guru dan siswanya dalam menyelesaikan kontradiksi. Objek kegiatan mengajar mungkin berbeda antara berbagai peserta dalam komunitas pendidikan, seperti guru, siswa individu, dan lembaga itu sendiri. Bisa jadi belajar Bahasa untuk mengembangkan kecakapan komunikatif L2 untuk lulus tes tata bahasa Inggris dan pemahaman bacaan. Guru harus mampu mengoordinasikan berbagai objek dan motif potensial yang mungkin dimiliki siswa dalam sistem kegiatan sekolah. Dengan memahami praktik mengajar sebagai aktivitas manusia yang muncul secara sosial, transformasi kognitif guru dapat ditinjau dari elemen sosial dan sistem aktivitas lainnya (Kitade, 2015).

Apropriasi aktif sangat penting untuk menunjukkan bahwa individu secara aktif membangun pilihan baru dan tidak hanya terbatas pada lingkungan lokal. Gagasan ini mendorong transformasi kognitif guru dalam menghadapi tantangan baru, seperti munculnya CALL dalam pembelajaran (Khoiriyah, 2020). Ada hubungan yang menarik antara CALL sebagai

artefak mediasi dan guru sebagai mata pelajaran. Guru perlu meningkatkan efektivitas penggunaan CALL dalam pengajaran dengan menegosiasikan perbedaan nilai-nilai seputar CALL oleh guru itu sendiri, siswa, dan masyarakat luas. Fase awal keterlibatan guru pasti dimulai dengan: rasa ingin tahu dan keinginan untuk melakukan sesuatu yang baru dan dorongan atasan paling tidak. Kemudian guru mengenali sifat sosial dari teknologi CALL secara diam-diam menerima kebutuhan untuk menegosiasikan makna teknologi dalam konteks pengajaran sehingga dapat berinovasi dalam praktik dan bergerak maju sebagai praktisi CALL (Kitade, 2015).

Pengembangan CALL dalam pembelajaran harus bisa memfasilitasi proses belajar Bahasa dari secara sadar (*learning*) ke arah tidak sadar (*acquisition*) (Chapelle & Sauro, 2017). Dimasa pra-Internet global, akuisisi sebagai proses bawah sadar; pemeroleh bahasa biasanya tidak menyadari fakta bahwa mereka memperoleh bahasa, tetapi hanya menyadari fakta bahwa mereka menggunakan bahasa untuk komunikasi, dan belajar adalah proses mencari pengetahuan dengan sadar terhadap bahasa kedua, dengan demikian memahami aturan, menyadarinya, dan mampu membicarakannya (Jarvis & Achilleos, 2013). Dalam istilah nonteknis, belajar adalah mengetahui tentang suatu bahasa. Namun setelah puluhan tahun kemudian, dan dengan prevalensi perangkat dan program digital, perbedaan dua hal tersebut menjadi lebih nyata dibandingkan era sebelumnya. Sekarang kita perlu mengoptimalkan antara proses akuisisi dan belajar tersebut ke lingkungan elektronik dengan situasi *e-learning* dan *e-akuisisi*. Wilayah ini masih belum menjadi perhatian dan belum banyak dijelajahi. Dengan demikian kerangka MALL lebih tepat untuk mengatasi masalah seperti itu daripada CALL, yang sebagian besar masih dibatasi oleh apa yang mungkin disebut sebagai "*e-learning* sadar (*conscious e-learning*)." (Jarvis & Achilleos, 2013).

Salah satu peran guru adalah memilih dan memperkenalkan CALL yang berguna kepada siswanya untuk membantu bertahan di era digital. Tanggung jawab guru sebagai praktisi CALL muncul bukan dari satu pengalaman praktik CALL melainkan dari hasil akumulasi interaksi aktif dengan konteks pengajaran. Dalam menerapkan CALL, guru harus menganalisis dan memahami konteks karena kompetensi bahasa bervariasi, dan menentukan pendekatan pengajarannya. Guru harus selalu merefleksikan secara kritis praktik CALL untuk menemukan sifat kontekstual dari teknologi pembelajaran tersebut (Kitade, 2015).

2.3. Task Based Language Teaching (TBLT) dalam pembelajaran Bahasa Inggris

Awal mula pendekatan berbasis tugas berasal dari luar pembelajaran bahasa yaitu dari pandangan teori pembelajaran berbasis pengalaman langsung. John Dewey adalah pendukung awal pembelajaran berbasis tugas (TBL) yang dikaitkan dengan pembelajaran berbasis masalah, nilai pengalaman, motivasi pembelajar dan berbasis tugas (Ziegler, 2016). Dewey meyakini pentingnya kolaborasi, harus ada pengalaman kolektif dan kemauan orang untuk bekerja dengan satu sama lain sehingga memunculkan minat belajar. TBL diharapkan memanfaatkan pengalaman yang dimiliki pembelajar (Tavakoli et al., 2019; Montaner Villalba, 2017).

Perkembangan TBLT sangat dipengaruhi oleh riset Prabhu tentang pentingnya pemecahan masalah dan tugas sebagai prinsip utama desain silabus (Sánchez Muñoz, 2016). Silabus linguistic harus memadukan aspek interaksionis, ekologi dan sosiokultural untuk menopang perkembangan pembelajar. Kemudian TBLT dikembangkan dengan menekankan interaksi, proses kognitif, dan otentik, melalui negosiasi makna yang berkaitan dengan tugas pemecahan masalah

(González-lloret, 2017; Montaner Villalba, 2017). Tugas-tugas interaktif menghasilkan akurasi dan output yang lebih baik dibandingkan tugas non-interaktif, sekaligus menyediakan proses pembelajaran yang bermakna secara berkelanjutan (Baralt & Gómez, 2017) (Chen, 2021). TBLT juga memberi peluang dimensi kolaborasi antar pembelajar karena tugas belajar selalu bersifat sosio-kolaboratif. Dalam hal ini teknologi mampu menghasilkan interaksi sosio-kolaboratif, karena tugas adalah kegiatan holistik dimana pembelajar melintasi budaya dan sumber belajar untuk mencapai hasil belajar nonlinguistik sebagai sarana menguasai bahasa melalui komunikasi berbasis internet, dan keterampilan literasi digital (Tavakoli et al., 2019).

Pengajaran bahasa berbasis tugas merupakan proses pengalaman edukatif untuk membuat makna sehingga proses negosiasi mempermudah capaian pembelajaran Bahasa (Chapelle & Sauro, 2017). Karena masih dianggap baru, dalam penerapannya TBLT membutuhkan keahlian dari perancang dan guru kelas, dan membutuhkan investasi waktu dan usaha yang besar jika ingin berhasil. TBLT tidak hanya memiliki manfaat dalam jangka pendek tapi juga memiliki efek signifikan dalam jangka Panjang, terutama meningkatkan motivasi dan membantu pembelajar membangun kebiasaan positif. Pemberian tugas yang menarik dan bermakna menciptakan pengalaman positif dalam pembelajaran Bahasa (Tavakoli et al., 2019).

TBLT dapat memaksimalkan peluang otentisitas dalam belajar Bahasa Inggris. Bahan otentik adalah bahan yang tidak diproduksi untuk tujuan pembelajaran dan pengajaran Bahasa, namun dalam proses komunikasi asli. Semakin sedikit sampel otentik pembelajar bahasa yang ada, siswa semakin tidak siap dengan dunia nyata, karena materi otentik memiliki potensi untuk membantu pembelajar memperhatikan relevansi

kegiatan di kelas secara linguistik dengan dunia di luar pengaturan kelas (Baralt & Gómez, 2017). Exposure materi yang otentik bisa ditumbuhkan melalui konektivitas web pada teknologi seluler modern, secara tidak terbatas. Namun demikian pemberian materi otentik ini harus diseleksi dengan cermat agar tidak menimbulkan kecemasan peserta didik bila tidak siap secara kognitif, termasuk kosakata dan struktur harus langsung relevan dengan keadaan kognitif pelajar. Otentisitas mengadvokasi tugas pembelajaran bahasa menjadi realistis dan fungsional, dimana target interaksi komunikatif adalah tujuan akhirnya. Oleh karena itu maka output kegiatan CALL dan MALL harus bisa di share ke komunitas yang nyata dan lebih luas. Ketika siswa menyadari bahwa tugas belajar yang mereka lakukan memiliki tujuan nyata dan audiens yang nyata, motivasi pembelajar meningkat (Calabrich, 2016).

2.4. Mengembangkan dan Mengintegrasikan CALL dan TBLT dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

2.4.1 Alasan pengembangan dan Integrasi

Perlu ditekankan lagi di sini bahwa ada beberapa jenis CALL yang harus diketahui yaitu traditional CALL, communicative CALL, multimedia CALL, dan web based CALL. Program CALL tradisional menyajikan stimulus yang harus ditanggapi oleh pembelajar yang berupa teks di tampilan layar, dan satu-satunya cara merespons adalah dengan memasukkan jawaban di keyboard. Analisis kesalahan dan umpan balik adalah fitur umum yang dimiliki CALL tradisional (Athanasia, 2019). Communicative CALL menggunakan program konkordansi dan menfokuskan pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Fase ini pada 1970-an dan 1980-an, dimana komputer terus digunakan sebagai sarana untuk melatih keterampilan Bahasa dengan tingkat pilihan, kontrol, dan interaksi siswa yang lebih besar. Multimedia CALL menggabungkan elemen

audio visual, menggunakan video, suara dan grafis secara kreatif. Web based CALL menggabungkan semua hal di atas, mengintegrasikan CD-ROM dan web, juga audio dan video dalam aktivitas web (Rahmadini & Zpalanzani, 2015).

Sebagai generasi baru CALL, MALL adalah pembelajaran bahasa yang dimediasi melalui perangkat ponsel, tablet dan laptop, kapan saja, di mana saja, atau, perangkat yang kecil, tapi otonom, dan menemani kita setiap saat (Calabrich, 2016). Perangkat seluler ini dapat menyediakan banyak peluang belajar baik di dalam maupun di luar kelas kapan pun dibutuhkan (González-lloret, 2017). Salah satu kemudahan dari perangkat seluler adalah mudahnya diintegrasikan ke dalam kelas tanpa harus memindahkan siswa secara fisik (Baralt & Gómez, 2017). Banyak pengembang aplikasi tidak memiliki landasan teoretis yang baik dan bahkan sangat dangkal tentang pengajaran bahasa. Bahkan penerbit materi pembelajaran bahasa yang bereputasi juga gagal menghasilkan aplikasi berkualitas tinggi karena keterbatasan pengetahuan teknologi, sehingga mengabaikan interaktivitas dan konektivitas web di perangkat seluler. Meskipun MALL memiliki potensi untuk mendukung pembelajaran berbasis tugas kolaboratif namun sejauh ini, penekanan pembelajaran MALL masih pada pengiriman konten, model transmisi behavioris, dan mengikuti pedagogi bahasa yang berpusat pada guru. Generasi awal MALL, masih fokus pada pesan teks untuk pembelajaran kosa kata, kuis tata Bahasa, dimana siswa masih sebagai penerima instruksi yang pasif. Dengan demikian dibutuhkan teori pembelajaran bahasa yang lebih baru untuk diadopsi ketika merancang materi dan tugas MALL. MALL dapat menempatkan pembelajar di pusat pengajaran di mana guru hanya fasilitatif. Salah satu cara memanfaatkan teknologi mobile adalah dengan mengembangkan tugas yang mendorong produksi konten buatan siswa secara online, misalnya presentasi melalui

video yang di share di YouTube. Aktivitas seperti itu dapat mengembalikan energi belajar focus pada siswa, sehingga menjadi pembangkit pengetahuan (Calabrich, 2016).

2.4.2 Manfaat pengembangan dan integrasi

Banyak guru mulai sadar diri dan menganggap belum siap secara teknologi untuk merancang tugas-tugas CALL dan MALL (Anwar & Husniah, 2016). Bagaimanapun teknologi hanya bisa baik bila ada unsur pedagogi di baliknya. Bagaimanapun, eksplorasi Internet sederhana, yang dilakukan dari perangkat siswa, bisa jauh lebih bermanfaat daripada aplikasi pembelajaran bahasa yang dikembangkan secara metodologis. Dengan mengoptimalkan Internet siswa, sambil bertanya, pembelajar dapat mengakses informasi ribuan kali di luar pengetahuan pelajaran (Ziegler, 2016). Agar pembelajar menemukan jalan mendapatkan informasi yang terus meningkat maka dibutuhkan navigasi, dimana pembelajar harus mampu menemukan, mengidentifikasi, memanipulasi dan mengevaluasi informasi untuk mengasimilasi dan mengintegrasikannya ke dalam kehidupan. Penggunaan perangkat seluler milik siswa memiliki keuntungan yang baik dimana siswa dapat mengontrol proses pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan computer di lab (Baralt & Gómez, 2017). Meski demikian, pembelajar perlu dilatih secara memadai agar mampu mengintegrasikan tujuan pembelajar secara maksimal. Intinya memberi siswa kebebasan untuk memilih materi mana pun yang mereka anggap sesuai dan relevan dengan kebutuhan mereka adalah sangat penting, sehingga memungkinkan siswa untuk memilih jalur belajar nya sendiri (Calabrich, 2016).

Eksplorasi keterpaduan antara CALL, TBLT, dan SLA sangat dibutuhkan saat ini. Siapa saja yang berurusan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa di abad ini perlu memahami sifat dari tugas pembelajaran ESL dan EFL

menggunakan CALL (Tavakoli et al., 2019). Pembelajaran menggunakan computer harus menjadi perhatian bagi guru dan peneliti sehingga berkontribusi pada pengetahuan tentang SLA (Ziegler, 2016). Sikap baru terhadap penggunaan teknologi internet sangat diperlukan, terutama pada pengembangan lingkungan jaringan aplikasi baru tersebut secara otomatis melalui online, dan pengguna secara aktif berkontribusi terhadap konten pembelajarannya, yang dikenal dengan istilah arsitektur partisipasi (González-lloret, 2017). Pengajaran bahasa berbasis TBLT dan CALL secara bertahap diadopsi secara luas oleh guru bahasa karena CALL dan TBLT adalah bagian tak terpisahkan satu sama lain yang disebabkan kedekatan teoretis dan praktis. Keduanya mengirimkan pesan positif terutama kontribusi CALL untuk meningkatkan pembelajaran TBLT dan kontribusi TBLT untuk meningkatkan pembelajaran bahasa menggunakan CALL (Tavakoli et al., 2019; Montaner Villalba, 2017).

Untuk mengoptimalkan CALL dalam pembelajaran maka diperlukan pedoman umum yang bisa dipertimbangkan untuk pengembangan khususnya untuk guru meliputi: 1) Memberikan exposure realitas kelas. 2) Mendukung konten dan pengetahuan pedagogi dengan pengenalan CALL secara bertahap. 3) Menciptakan peluang bagi kelangsungan pengembangan profesional. 4) Memfasilitasi sikap positif terhadap penggunaan CALL. 5) Memperlakukan guru sebagai individu yang kompeten (El Shaban & Egbert, 2018). Ada dua tahap untuk pengembangan yang efektif; tahap 1 melibatkan fasilitator atau pelatih CALL yang menilai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan guru dan kemudian membujuk mereka untuk belajar tentang teknologi pendidikan. Guru diberikan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan dan mengintegrasikannya ke dalam praktik mengajar. Tahap ini mencakup tiga fase; persuasi, pengetahuan,

dan keputusan/praktik. Tahap 2 menciptakan lingkungan untuk mempertahankan pengembangan guru dengan penggunaan CALL, melalui dukungan administratif, dan peluang untuk komunikasi dan kolaborasi informal dan formal seputar teknologi Pendidikan (El Shaban & Egbert, 2018).

Proses pengembangan CALL dan TBLT bisa dikembangkan dengan pendekatan komunikatif, yaitu mengajar melalui komunikasi dan bukan mengajar untuk komunikasi (González-lloret, 2017). Tugas memuat rencana kerja dengan empat kriteria utama: fokus pada makna; ada gap; pembelajar menggunakan sumber linguistik dan non-linguistiknya sendiri; ada output bahasa. Pembelajaran dengan komunikasi dan berbasis makna merupakan titik awal dalam rancangan tugas CALL dan MALL yaitu: penutur asli menggunakan berbagai perangkat seluler untuk mengakses dan/atau mengkomunikasikan informasi di mana saja/kapan saja dan untuk berbagai tujuan sosial dan/atau akademik. Semua fitur CALL dan MALL bertujuan untuk belajar secara sadar melalui desktop, laptop, dan Perangkat Seluler Lainnya, tidak ada batasan, dan mengakomodasi fungsi sosial L2, baik formal dan non formal (Jarvis, 2015). Hanphone sekarang memiliki banyak fasilitas yaitu; kamera; perekam video dan audio; peta dan navigator satelit; browser internet; buku harian; kalkulator; koran; jam alarm; pemutar musik; pemutar TV dan radio; buku catatan; permainan; outlet media sosial; tempat untuk membeli dan menjual; dan masih banyak lagi. Untuk memanfaatkan peluang fasilitas tersebut maka perlu mengembangkan pedagogi terutama pada konstruksi yang tepat, menggambarkan, dan melakukan riset terus menerus untuk pendidikan Bahasa (Ziegler, 2016). Peluang integrasi TBLT dan CALL/MALL memberi kita kesempatan untuk mendefinisikan kembali teori dan praktik pembelajaran Bahasa Inggris kita (Jarvis, 2015).

2.4.3 Kebutuhan pengembangan dan integrasi

Integrasi CALL/MALL dan TBLT sangat dibutuhkan dalam bahasa Inggris sebagai L2 saat sekarang ini, karena CALL/MALL sudah menjadi kebutuhan dunia global, dengan karakternya yang dekat dengan dunia nyata, dan tidak dapat dihindarkan dalam praktik kita sehari-hari, sementara itu TBLT memiliki potensi pada pengetahuan prosedural atau pembelajaran melalui Bahasa (Anwar & Arifani, 2016). Integrasi ini harus menjadi yang terdepan untuk menyambut tantangan perubahan teknologi pembelajaran saat ini (Jarvis, 2015). Pembelajaran menjadi lebih nyata dan permanen ketika guru berhasil mengaitkannya dengan kehidupan siswa di luar kelas. Mengikat kegiatan pembelajaran bahasa yang dilakukan di kelas dengan dunia luar adalah tujuan utama dari Task Based Language Teaching (TBLT). TBLT mensyaratkan pembelajaran bermakna dan harus ada hubungan dengan dunia nyata. Tujuan ini bisa ditingkatkan dengan mendorong siswa menggunakan CALL, karena teknologi menyediakan tempat yang alami dan otentik untuk realisasi prinsip metodologis pembelajaran saat ini (Calabrich, 2016).

Mengintegrasikan CALL ke dalam kurikulum SLA membutuhkan perubahan beberapa komponen kurikulum yaitu isi, materi, prosedur pengajaran, kegiatan pembelajaran bahkan jenis penilaian dan evaluasi (Anwar & Arifani, 2016). Lebih lanjut, internet dapat memberikan peluang yang baik untuk memiliki akses ke materi bahasa dan sumber daya bahasa yang otentik. Peran guru dan peserta didik juga mulai berubah dimana guru bukan satu satunya pemberi informasi dan siswa tidak lagi sebagai penerima. Dengan akses WWW, pembelajar dapat mengakses materi otentik secara mandiri dan aktif. Namun demikian ada beberapa masalah terjadi pada integrasi kurikulum program CALL dimana keterbatasan kurikulum yang diberlakukan sulit diikuti misal;

keterbatasan waktu, kurangnya literasi digital dan fasilitas yang tidak memadai di sekolah (Chen, 2021). Oleh karena itu, pertimbangan budaya harus dimasukkan dalam kurikulum TESOL sambil mengintegrasikan ke dalam teknologi CALL. Mengintegrasikan CALL ke dalam kelas bahasa memerlukan beberapa pertimbangan; pendekatan pedagogis, keterampilan bahasa, gaya belajar, tingkat kemahiran bahasa sasaran, dan motivasi. Termasuk juga persepsi guru tentang komunikasi CALL; apakah itu otentik dan bermakna, atau visualisasi praktik CALL; apakah berpusat pada pembelajar atau guru. Menurut perspektif sosiolinguistik pembelajaran kurikulum berbasis pembelajaran campuran, obrolan online, dan obrolan kelas kelompok kecil dapat meningkatkan keterampilan komunikatif lisan siswa. Instruksi berbasis obrolan, dibandingkan dengan instruksi buku teks, tampak lebih menarik, relevan dan efektif. Pembelajar percaya dan mampu menggunakan komunikasi yang dipraktikkan dalam latar alami; karena kesamaan antara dua kondisi ini: penggunaan bahasa sehari-hari dan komunikasi sinkron.

Penerapan CALL di dalam kelas memerlukan pertimbangan matang (Anwar & Arifani, 2016). Keberhasilan penerapan CALL ke dalam kelas bahasa memerlukan prasyarat khusus: dukungan manajemen senior, pendekatan seluruh sekolah, guru yang melek teknologi, dukungan teknis, akomodasi pembelajaran bahasa yang ditunjuk (misalnya kedap suara), dan anggaran untuk pelatihan staf, pengembangan materi dan pembelian materi kursus yang berkualitas baik. Beberapa faktor juga mempengaruhi penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa. Diantaranya adalah sikap guru dan peserta didik terhadap teknologi, tingkat peserta didik yang mempengaruhi penggunaan teknologi yang tepat, pelatihan guru yang berkaitan dengan kebaruan teknologi, ketersediaan guru dan peserta didik untuk mengakses teknologi, dan faktor biaya untuk menyediakan teknologi baru (Miftachudin, 2012).

Integrasi CALL dalam kurikulum juga harus memperhatikan nilai-nilai tanggung jawab dan kemandirian siswa (Anwar & Husniah, 2016). Manfaat komputer sebagai perangkat teknologi dalam Blended Learning adalah memotivasi siswa dalam banyak hal, fleksibilitas dalam tempat, jadwal, dan level. Tugas berbasis web cenderung lebih interaktif daripada tugas berbasis kertas karena memungkinkan siswa membuat pilihan. Dengan demikian CALL harus mendorong pengembangan pembelajaran mandiri dan rasa tanggung jawab siswa. Peserta didik harus bertanggung jawab saat mengakses materi pembelajaran dari mana saja (rumah, kantor, atau bahkan kafe), meninjau materi yang belum dipahami dan mendapatkan evaluasi secara instan. Karena materi online yang diperbarui di internet lebih tersedia daripada yang dicetak (Miftachudin, 2012).

2.5. Basis Pengembangan TBLT dan CALL

2.5.1 Orientasi pengembangan

CALL adalah kegiatan belajar bahasa yang menggunakan komputer untuk meningkatkan kemampuan Bahasa yang telah menyediakan banyak manfaat, misalnya meningkatkan kualitas pengajaran Bahasa, meningkatkan motivasi pembelajar, dan otonomi belajar di kelas dan di luar kelas (James Hoffman & Tachaiyaphum, 2018). Agar manfaat tersebut bisa di optimalkan maka perlu dipaparkan juga orientasi pengembangan pembelajaran CALL yaitu focus pada pembelajaran tertulis, pengembangan teknologi, meningkatnya kebutuhan integrasi, meningkatnya kolaborasi dan komunitas, metode penelitian yang lebih naturalistic, dan proyek panjang yang perlu dikelola (Stickler & Shi, 2016). *Trend pembelajaran tertulis*; fokus pada pembelajaran tulis yang pragmatis dibutuhkan untuk menganalisis data lisan atau data multimodal (Chen, 2021). Ada perbedaan antara teks

tertulis yang diproduksi secara online atau melalui CMC dan teks tertulis tradisional, karena yang pertama mungkin lebih alami. *Teknologi*; teknologi CALL menjadi semakin terintegrasi pada dua tingkat yaitu peralihan dari merancang dan menguji perangkat lunak CALL menuju pengkooptasian teknologi online misal mengadopsi teknologi Web 2.0 (misalnya, Twitter, Wiki, Facebook) untuk tujuan pedagogis tertentu (González-lloret, 2017). Hal ini menunjukkan ada pergeseran dari komputer sebagai tutor menjadi menggunakan komputer sebagai fasilitator. *Meningkatkannya kebutuhan integrasi*; CALL diintegrasikan sepenuhnya ke dalam kurikulum agar dapat dinormalisasi, dimana guru mencoba membuat proyek CALL sebagai bagian dari pengajarannya, tidak peduli apakah itu sebagai tambahan atau memang sejak awal untuk melengkapi pengajaran di kelas. *Meningkatnya kolaborasi dan komunitas*; pembelajaran kolaboratif CALL diperlukan baik secara internal atau eksternal untuk pembelajar dalam menyelesaikan tugas, atau menghasilkan karya (Athanasia, 2019). Dengan demikian memungkinkan terjadinya dinamika pembelajaran di dalam kelas (dalam kelompok) serta mempromosikan komunikasi di antara berbagai budaya dan negara. *Metode penelitian yang lebih naturalistic*; metode penelitian CALL beralih dari eksperimen pra-tes dan pasca-tes kuantitatif ke metode campuran. Instrumen penelitian menjadi lebih kompleks dimana lebih banyak data tentang proses pembelajaran dikumpulkan, daripada hanya memeriksa data terukur pada produk. *Proyek panjang yang perlu dikelola*; durasi penelitian CALL jangka panjang akan semakin dibutuhkan di masa datang karena semakin kompleksnya dinamika perkembangan dan kebutuhan (Stickler & Shi, 2016).

2.5.2 Pertimbangan dan peran guru

Banyak guru belum mengoptimalkan CALL di kelas karena salah satu faktornya adalah keterampilan guru yang

kurang memadai dalam mengintegrasikan teknologi di kelas sehingga dapat berdampak pada suksesnya pemanfaatan (Anwar & Husniah, 2016). Guru dapat memutuskan untuk menggunakan materi CALL yang ada atau merancang sendiri. Umumnya, banyak guru Bahasa harus memainkan peran sebagai pencipta karena kekurangan bahan yang ada. Guru Bahasa yang demikian pasti mahir dalam pemrograman komputer, desain atau metodologi pengajaran, tetapi jumlah mereka terbatas (Anwar & Arifani, 2016), yang kompeten di ketiga bidang. Materi CALL telah dibuat untuk penggabungan komputer dengan perangkat media lain. Ketika guru hanya terbatas memiliki keterampilan teknologi maka ketrampilan ini bisa menghilang karena kalah cepat dengan perkembangan yang ada. Memahami cara menggunakan komputer tidak menjamin suksesnya integrasi material berbasis CALL di dalam kelas bahasa. Oleh karena itu, cara efektif dalam implementasi CALL adalah membangun lingkungan belajar yang mendorong guru dan siswa untuk mengoptimalkan teknologi yang ada dengan materi pelajaran dalam situasi otentik. Karena konten yang bagus pasti memerlukan hubungan antara tiga bidang pengetahuan; teknologi, pedagogi, dan konten (James Hoffman & Tachaiyaphum, 2018).

Ada tiga jenis usaha yang dibutuhkan untuk menjadi pertimbangan ketika mengintegrasikan CALL yaitu persepsi guru tentang sifat belajar bahasa, pedagogi mengajar dan metodologi, dan pemilihan teknologi untuk membantu kegiatan pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa untuk menerapkan CALL di kelas secara efektif, pengetahuan teknologi saja tidak cukup. Pelatihan guru di CALL secara integral adalah tahap pertama dalam menghubungkan teori ke praktek (James Hoffman & Tachaiyaphum, 2018).

2.5.3 Prinsip Pengembangan

Studi yang secara khusus membahas aspek metodologis dari desain tugas CALL masih jarang dilakukan, khususnya kegiatan desain sehari-hari guru, apalagi penelitian sistematis tentang praktik pengajaran dan metode desain dari para praktisi (Sun, 2020). Beberapa desain CALL secara khusus hanya pada eksplorasi aktivitas online untuk mempromosikan keterlibatan dan interaksi siswa (Sánchez Muñoz, 2016). Desain tugas CALL awalnya menggunakan prinsip partisipatif, dimana pembelajar bahasa, perancang perangkat lunak, guru bahasa, dan pemrogram komputer bekerja secara kolaboratif, mengidentifikasi, merancang, dan menerapkan beberapa fitur penting (González-lloret, 2017). Ada juga yang mengembangkan pembelajaran bahasa Inggris lisan dengan aktivitas pembelajaran bawaan, bantuan pembelajaran, umpan balik, dan evaluasi. Namun upaya seperti ini sering gagal karena guru kurang paham teknologi dan terbatasnya teknologi ditempat guru bekerja (Sun, 2020).

Dengan demikian harus ada banyak studi tentang bagaimana guru bahasa merencanakan, mengimplementasikan, menilai, dan berpikir tentang tugas CALL di dalam dan di luar kelas, selama kurikulum dan tahun ajaran berjalan; dan bagaimana proses tersebut meningkatkan hasil siswa (Baralt & Gómez, 2017). Adalah fakta bahwa guru berada di garis depan dalam merancang dan mengimplementasikan tugas setiap hari. Mereka harus didorong dan didukung, baik secara pedagogis maupun metodologis, untuk mengembangkan rencana pembelajaran, dan sebagainya (Sun, 2020).

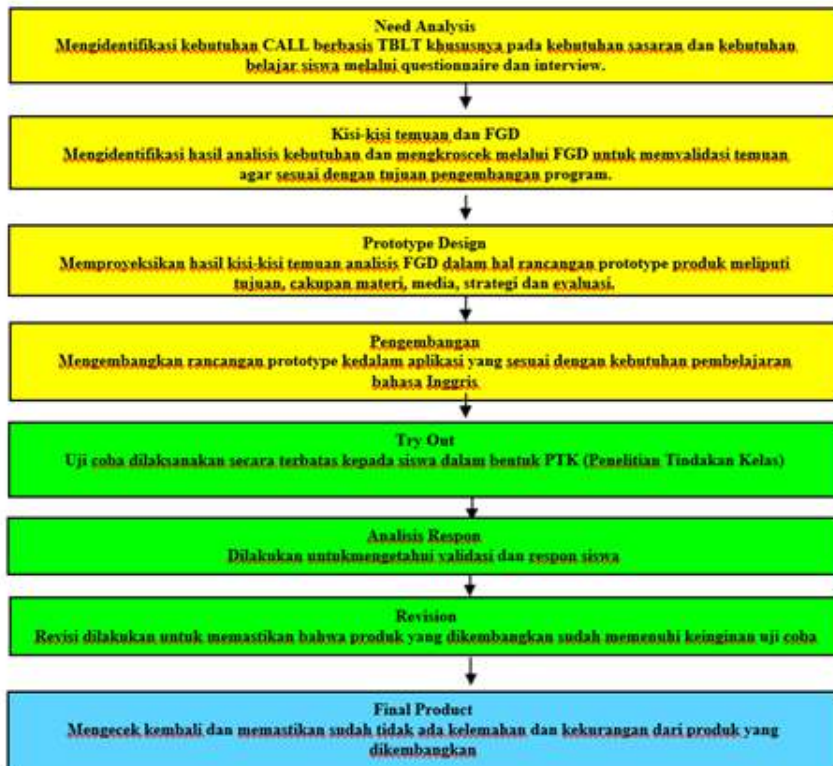
Pendek kata, studi yang secara khusus membahas aspek metodologis dari desain tugas sangat terbatas dalam literatur CALL (Sánchez Muñoz, 2016). Fokus studi yang ada selama ini hanya pada (i) pengaruh fitur tugas selama kinerja tugas, dan

(ii) bagaimana fitur dan kondisi tugas yang berbeda berdampak pada pengembangan L2 (Sun, 2020). Jenis tugas yang selama ini sangat terbatas dilakukan guru CALL untuk memfasilitasi interaksi dan penggunaan Bahasa adalah rancangan tugas guru, pilihan pedagogis guru dalam desain tugas, alasan strategi pedagogis dipilih serta pendekatannya, langkah terperinci (taktik pedagogical) dalam desain yang ditetapkan, penerapan tugas/desain di kelas khususnya untuk ruang kelas kontemporer, modifikasi tugas dalam konteks baru, dll (Ziegler, 2016). Tentu sejauh ini ada beberapa pertimbangan/pilihan pedagogis guru bahasa dalam merancang tugas: 1. Memberikan input yang banyak 2. Fokus pada form 3. Umpan balik negatif/korektif 4. Mempromosikan pembelajaran kolaboratif 5. Mempromosikan output Bahasa (Sun, 2020). Pola pedagogis adalah pilihan yang tepat dalam mendesain tugas CALL (Sun, 2020) karena menyertakan komitmen nilai yang meliputi: (1) merancang terjadinya interaktivitas (2) menyediakan aktifitas pemecahan masalah (3) mendorong partisipasi siswa (4) mendorong ekspresi siswa (5) memberikan berbagai perspektif konten (6) menyediakan data yang representative (7) memasukkan konten dan kegiatan otentik (8) menyediakan struktur proses pembelajaran yang baik (9) memberikan umpan balik dan bimbingan (10) memberikan bantuan lanjutan.

2.6. Proses Pengembangan Integrasi CALL dan TBLT

Proses integrasi pengembangan CALL berbasis TBLT ini menggunakan rancangan penelitian pengembangan yang di peruntukkan bagi guru sekolah menengah pertama, dimana sebagaimana di kemukakan pada bagian sebelumnya bahwa guru pada level ini memiliki keterbatasan dalam hal waktu, ketrampilan aplikasi teknologi, dan minimnya dukungan institusi dalam pengembangan CALL (Anwar & Arifani, 2016; Anwar & Husniah, 2016). Rancangan penelitian pengembangan

ini dipilih berdasarkan pada tujuan pengembangan materi (*material developmental material*) Dick dan Carrey, yang secara ringkas di gambarkan sebagai berikut :



Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi analisis kebutuhan (Anwar, 2020; Anwar, 2018a), kemudian pengembangan rancangan dan prototype, uji coba produk terbatas, dan keandalan produk melalui implementasi di lapangan untuk menguji keandalan program terhadap peningkatan kemampuan siswa.

2.6.1 Tahapan Rancangan

Proses identifikasi awal dalam pengembangan produk (analisis kebutuhan) dilakukan dengan seksama untuk mendapatkan hasil atau input dalam menentukan prototype

yang benar. Oleh karena itu tahap pertama ini memerlukan prosedur pelaksanaan sebagai berikut (Anwar, 2018a): (a) Menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dipakai sebagai rujukan didalam pengembangan program. Dilanjutkan dengan melakukan analisis pemebelajaran yang sudah di implementasi sejauh ini sehingga teridentifikasi kebutuhan sasaran dan kebutuhan belajar yang akan di kembangkan. Untuk mendapatkan informasi ini semua maka, peneliti melakukan interview kepada guru sekolah menengah pertama yang ada di SMP 1 Gresik dan MtsN Metatu Gresik (dua sekolah ini dipilih karena masing masing mewakili sekolah umum dan sekolah basis agama). Terkait kebutuhan sasaran dan kebutuhan belajar siswa dilakukan dengan menggunakan questionnaire; (b) Setelah data awal terkumpul terutama berkenaan dengan kebutuhan sasaran dan kebutuhan belajar, maka peneliti juga melakukan kajian pustaka terutama dokumen yang sudah dimiliki sebagai pijakan didalam pengembangan dan proses pembelajaran; (c) Data yang terkumpul dari proses interview, focus group discussion, dan questionnaire kemudian di reduksi untuk dipetakan menjadi draft prototype atau kisi-kisi yang diperlukan dalam pengembangan, diantaranya adalah tujuan pembelajaran (yang didalamnya ada standar kompetensi dan kompetensi dasar), indicator, materi, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran; (d) Kisi-kisi dan prototype yang dikembangkan kemudian di olah untuk disatukan dengan strategi pembelajaran yang memadukan CALL dengan mengoptimalkan TBLT dan disesuaikan dengan kepentingan proses pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar dan pemangku kepentingan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan validasi materi, media, dan program kepada ahli atau yang disebut dengan validasi ahli (Anwar, 2020). Ada dua kepakaran yang digunakan untuk memvalidasi materi sebagai validasi ahli yaitu

stakeholder yang memahami konten tentang TBLT dan ahli lainnya yang memahami program CALL dalam hal ini software yang dikembangkan (orang yang memiliki kapasitas dibidang ilmu teknik informatika). Validasi ini dilakukan dengan memberikan penilaian melalui kisi-kisi instrument penilaian. Untuk instrument penilaian kualitas materi mencakup hal-hal sebagai berikut: (a) kesesuaian tujuan, (b) kemenarikan media, (c) kesesuaian materi, (d) kelengkapan materi, (e) kelengkapan evaluasi, (f) pemberian feedback, dan (g) ketepatan penggunaan bahasa.

Untuk kisi-kisi instrument penilaian kualitas media, meliputi (Anwar & Husniah, 2016): (a) aspek desain yang didalamnya ada petunjuk penggunaan, kejelasan teks atau huruf, kualitas warna, kualitas gambar, kualitas layout, kualitas audio, kecepatan akses, kemudahan akses, (b) aspek pembelajaran mencakup ketertarikan terhadap materi dan aspek motivasi belajar.

Disamping itu, guru pengampu mata pelajaran juga diberi instrument penilaian yang mengacu pada: (a) aspek pembelajaran dan kebahasaan, (b) aspek isi atau materi, dan (c) aspek tampilan dan audio video, gambar, dan juga fleksibilitas penggunaan rancangan.

2.6.2 Output yang diharapkan

- a. Hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi, study pustaka dan quistioner dalam bentuk empat alternative quistioner: strongly agree, agree, disagree dan strongly disagree.
- b. Kisi-kisi materi pembelajaran integrasi CALL dan MALL: yang terdiri dari tujuan, indicator, topic, materi, startegi dan evaluasi yang jelas.
- c. Terbentuknya prototype produk atau rancangan awal yang sudah memiliki bentuk baik dari sisi konten, media, dan juga

- evaluasi. Prototype ini harus mempertimbangkan kelayakan software yang digunakan dalam kombinasi CALL dan TBLT.
- d. Adanya koreksi dan masukan yang bisa dijadikan perbaikan terhadap program yang dikembangkan terutama pada aspek materi.
 - e. Terlaksananya uji coba terbatas terhadap beberapa materi yang dikembangkan.
 - f. Adanya peningkatan kemampuan keberterimaan program oleh siswa.

2.6.3 Profil Sumber Data

Data untuk analisis kebutuhan dan juga analisis persepsi keberterimaan di peroleh dari 60 siswa yang berasal dari SMP 1 Gresik dan MTS Negeri Metatu Gresik. Dua sekolah ini di ambil untuk merepresentasikan unsur sekolah umum dan sekolah berbasis agama yang ada di wilayah kabupaten Gresik. Di tambah juga dengan 6 guru Bahasa Inggris (2 laki laki, dan 4 perempuan) yang digunakan untuk proses interview tambahan di dalam analisis kebutuhan dan juga validasi materi. Penjelasan siswa yang digunakan sebagai responden ada pada table 2.1.

Table 2.1 Profile of Respondents

Items	Description
Sex	41 perempuan
	19 laki laki
Age range	12 (38 respondents)
	13 (22 respondents)
Education level	SMP
Social status	rural
Language of common use	Bahasa Indonesia, Bahasa jawa

2.6.3 Validitas dan reliabilitas Instrumen

Ada dua instrument yang memerlukan validasi dalam hal ini, yaitu kuesioner tentang analisis kebutuhan dan kuesioner tentang keberterimaan produk oleh siswa.

Untuk kuesioner analisis kebutuhan, validitas isi menjadi perhatian utama, dimana kuesioner di susun berdasarkan kaidah analisis kebutuhan yang memuat kebutuhan sasaran dan kebutuhan belajar (Anwar, 2018a). Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup beberapa bagian penting yaitu, kemampuan bahasa Inggris, tujuan belajar, prioritas keterampilan bahasa, frekuensi setiap keterampilan, metode belajar, dan hobi siswa (Anwar, 2018a).

Sementara itu kuesioner keberterimaan di validasi menggunakan kaidah konstruksi, yaitu dengan menghitung validasi nya menggunakan analisis pearson Product Moment (Anwar & Wardhono, 2019). Angket persepsi keberterimaan siswa tentang penerapan metode pembelajaran CALL ini terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan proses pembelajaran itu sendiri, yang dikembangkan menjadi 15 item pernyataan. Keterampilan belajar berkaitan dengan kemampuan menjelaskan dengan menggunakan metode yang memudahkan pemahaman siswa (butir 1 sampai 3). Aspek pengetahuan adalah kemampuan guru untuk menjelaskan materi sesuai dengan batas waktu yang diberikan dan cara penjelasan yang benar dan mudah dipahami (butir 4 sd 7. Aspek proses pembelajaran terdiri dari pemilihan metode yang tepat, kejelasan dalam memberikan informasi, pemberian kesempatan bertanya dan kesempatan menjawab pertanyaan (item 8 sd 15). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Uji validitas instrumen

No	Item	Validity score
1	Item 01	.771**
2	Item 02	.542**
3	Item 03	.546**
4	Item 04	.679**
5	Item 05	.794**
6	Item 06	.665**
7	Item 07	.769**
8	Item 08	.856*
9	Item 09	.842**
10	Item 10	.771**
11	Item 11	.785**
12	Item 12	.562**
13	Item 13	.746**
14	Item 14	.579**
15	Item 15	.794**

Data di atas menunjukkan bahwa semua item telah memenuhi kriteria valid karena nilai korelasi pearson sudah dia atas 0.5, artinya sudah dikategorikan memenuhi tingkat validitas yang memadai (Anwar et al., 2020).

Analisis reliabilitas kuesioner tentang penerapan metode pengajaran dilakukan dengan menggunakan studi Cronbach alpha sebagai berikut:

Table 2.3 Uji reliabilitas instrumen
Reliability Statistics of Questionnaire

Cronbach's Alpha	N of Items
.992	15

Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,992 dimana angka ini lebih besar dari skor minimal 0,6. Artinya instrumen angket yang digunakan untuk mengukur persepsi siswa adalah valid dan reliabel.

BAB III ANALISIS HASIL

3.1 Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup beberapa bagian penting yaitu, kemampuan bahasa Inggris, tujuan belajar, prioritas keterampilan bahasa, frekuensi setiap keterampilan, metode belajar, dan hobi siswa. Penjelasan setiap aspek disajikan pada tabel di bawah ini.

Table 1: Kemampuan Berbahasa

English Ability	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Good	60	.00	.00	.0000	.00000
Fair	60	.00	1.00	.6833	.46910
Poor	60	.00	1.00	.4833	.50394
Valid N (listwise)	60				

Tabel 1 menjelaskan kemampuan umum bahasa Inggris siswa yang menyatakan cukup pada 68 persen dan kurang dari 32 persen. Sedangkan yang menyatakan “lebih dari cukup (baik)” berjumlah 0 persen. Berdasarkan nilai mean dan standar deviasi, responden memiliki kemampuan dominan pada fair locus (mean=68%). Data ini menunjukkan bahwa mereka merasa masih membutuhkan bahasa Inggris karena kemampuan mereka yang kurang memadai. Informasi lebih lanjut tentang tujuan pembelajaran bahasa Inggris diilustrasikan pada tabel 2 di bawah ini.

Table 2: Tujuan belajar

Purpose of study	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
To get good score	60	.00	1.00	46.00	.7667	.42652
To continue study	60	.00	1.00	41.00	.6833	.46910
Combination of both	60	.00	1.00	31.00	.5167	.50394
Valid N (listwise)	60					

Pada pilihan tujuan ini, siswa diperbolehkan memilih pilihan lebih dari satu. Data menunjukkan dominasi tujuan pembelajaran siswa yang mengarah pada perolehan nilai yang bagus (77%), menyelesaikan studi (68%), dan untuk kedua gol juga (51%). Data tersebut menunjukkan bahwa siswa memiliki harapan belajar Bahasa Inggris agar dapat nilai bagus, dapat melanjutkan ke jenjang sekolah yang lebih tinggi secara baik, dan tujuan keduanya. Sedangkan keterampilan bahasa Inggris yang harus dikuasai dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Table 3: Prioritas ketrampilan Bahasa Inggris

Descriptive Statistics						
Skills for Priority	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Speaking	60	.00	1.00	58.00	.9667	.18102
Reading	60	.00	1.00	55.00	.9167	.27872
Writing	60	.00	1.00	47.00	.7833	.41545
Listening	60	.00	1.00	36.00	.6000	.49403
Valid N (listwise)	60					

Pada bagian ini siswa diminta untuk memilih lebih dari satu pilihan skill. Tabel di atas menunjukkan bahwa empat keterampilan dibutuhkan oleh siswa, dalam hal ini adalah berbicara (96 persen), membaca (91 persen), menulis (78 persen), dan mendengarkan (60%). Secara umum, Berbicara diprioritaskan, seperti yang ditunjukkan oleh skor rata-rata 0.9667. Dari segi kebutuhan prioritas, ternyata keterampilan produktif khususnya berbicara sangat diperlukan selain membaca dan menulis. Ketiga keterampilan ini diperlukan untuk memenuhi proyeksi tujuan pembelajaran, yaitu keberhasilan mendapatkan nilai bagus dan studi. Frekuensi

penggunaan keterampilan berbahasa Inggris ditunjukkan pada tabel 4 di bawah ini.

Table 4: Frekuensi Penggunaan Skill

Descriptive Statistics						
Frequency of using English	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Speak frequently	60	.00	1.00	23.00	.3833	.49030
Speak sometimes	60	.00	1.00	28.00	.4667	.50310
Never Speak	60	.00	1.00	35.00	.5833	.49717
Speak with teachers and friends	60	.00	1.00	36.00	.6000	.49403
Read Often	60	.00	1.00	16.00	.2667	.44595
Read sometimes	60	.00	1.00	17.00	.2833	.45442
Never read	60	.00	1.00	24.00	.4000	.49403
Read texts of books, story, etc.	60	.00	1.00	24.00	.4000	.49403
Write frequently	60	.00	1.00	19.00	.3167	.46910
Write sometomes	60	.00	1.00	21.00	.3500	.48099
Never write	60	.00	1.00	22.00	.3667	.48596
Write paragraphs, sentences, etc.	60	.00	1.00	20.00	.3333	.47538
Listen Frequently	60	.00	1.00	12.00	.2000	.40338
Listen sometimes	60	.00	1.00	18.00	.3000	.46212
Never listen	60	.00	1.00	22.00	.3667	.48596
Listen tv, youtube, etc.	60	.00	1.00	21.00	.3500	.48099
Valid N (listwise)	60				.37291	

Tabel di atas menunjukkan bahwa berbicara digunakan sering (38 persen), kadang-kadang (30 persen), tidak pernah mendengar (36 persen), tidak pernah berbicara (58 persen), dan berbicara dengan teman dan guru (60 persen). Membaca juga berfungsi sangat sering (26 persen), dan kadang-kadang (28 persen), tidak pernah membaca (40 persen), membaca buku (40 persen). Menulis sering digunakan (31 persen), kadang-kadang (35 persen), tidak pernah menulis (35 persen), menulis kalimat, paragraph (35 persen). Mendengarkan digunakan sangat sering (20 persen), dan kadang-kadang (30 persen), tidak pernah mendengar (36 persen), dan mendengar TV, youtube, dll (35 persen). Tabel di atas menunjukkan bahwa skill Bahasa Inggris masih sangat rendah penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari, dengan rata-rata 37%. Temuan: metode

yang diinginkan ditunjukkan pada tabel 5 tentang metode pembelajaran yang diinginkan oleh responden.

Table 5: Metode belajar yang diinginkan

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Ceramah	60	.00	1.00	47.00	.7833	.41545
Interaktif (diskusi, presentasi, dll)	60	.00	1.00	51.00	.8500	.36008
Menggunakan teknologi (komputer, hp, dll)	60	.00	1.00	53.00	.8833	.32373
Valid N (listwise)	60					

Tabel ini menunjukkan bahwa siswa secara bulat menginginkan metode pembelajaran yang interaktif dan menarik (85%), metode pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran masa kini seperti hp dan komputer sebanyak 88% serta metode ceramah (78%). Kumpulan data ini menggambarkan kebutuhan pembelajaran saat ini dimana siswa berharap untuk mendapatkan hasil maksimal dari proses pembelajaran dengan mengoptimalkan teknologi informasi. Data tentang minat dan hobi disajikan pada tabel 6 di bawah ini.

Table 6: Minat dan hobi

Descriptive Statistics						
	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Watch TV and listen to the radio, youtube, and the like	60	.00	1.00	55.00	.9167	.27872
Listening to music, films study	60	.00	1.00	56.00	.9333	.25155
Read anything good for entertainment purposes (newspapers and the like) and other materials	60	.00	1.00	59.00	.9833	.12910
Valid N (listwise)	60					

Data ini menunjukkan kesepakatan umum responden dalam hal hobi dan minat belajar, yaitu nonton TV, mendengarkan berita, musik, film, budaya, jalan-jalan, koran, dan kegiatan hiburan lainnya (lebih dari 90% sepakat).

Saran juga disampaikan secara terbuka oleh responden, antara lain ingin lebih fokus pada latihan keterampilan yang lebih produktif, tersedianya kesempatan belajar online, dan penerapan metode pembelajaran yang menyenangkan dan mudah.

3.1.1 Hasil wawancara dengan guru

Ada tiga poin yang diangkat dalam wawancara dengan dosen pendukung (dua), yaitu profil yang diinginkan guru terhadap siswa, kompetensi yang akan dikuasai, dan ruang lingkup materi.

Dari hasil wawancara dan studi dokumentasi yang dikumpulkan, diketahui bahwa profil lulusan yang diinginkan adalah menjadi siswa yang terampil dalam Bahasa Inggris level elementary to pre intermediate. Kompetensi yang ingin dicapai adalah menguasai kompetensi menengah Bahasa Inggris umum, khususnya menguasai praktik berbicara, membaca, menulis dan mendengar dalam berbagai discourse sederhana.

Dengan demikian ruang lingkup materi pembelajaran bahasa Inggris di bidang Bahasa Inggris umum level menengah, juga telah ditegaskan melalui studi dokumentasi (analisis kurikulum) yang mengutamakan keterampilan produktif (berbicara dan menulis) yang memuat situasi dan fungsi bahasa yang digunakan di tempat umum dan kehidupan sehari-hari yaitu sekolah dan lingkungan sekitar, serta sebagai perbincangan yang membahas laporan berita untuk mensosialisasikan informasi umum. Keterampilan reseptif (menyimak dan membaca) digunakan sebagai penunjang penguasaan

kemampuan produktif. Tema-tema yang dibutuhkan sesuai dengan kompetensi antara lain introduction, greeting, describing places, describing hobbies, describing famous places, describing persons, dan lain sebagainya.

3.2. Prototyping TBLT dan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Hasil analisis kebutuhan yang sudah dipaparkan pada bagian sebelumnya kemudian digunakan untuk membuat prototipe rancangan model integrasi pembelajaran CALL dan TBLT. Bagian ini memaparkan tahap demi tahap (dalam satu contoh chapter dari 10 chapter yang sudah dikembangkan), tentang bagaimana CALL dan TBLT terintegrasi dalam bentuk prosedur pembelajaran. Secara umum ada pemberian input yang umumnya dipakai untuk memberi kesempatan kepada siswa mengamati dan bertanya tentang input yang dikaitkan dengan tema, siswa mendengarkan dan melihat contoh dialogue dari video dan animasi, lalu siswa berdiskusi mempertajam tentang materi yang didengar dan dilihat dan memberi respon, siswa melakukan Latihan secara pribadi dari exposure yang sudah disediakan (dengan memberi Latihan yang real dalam kehidupan sehari-hari), siswa bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dengan fun melalui diskusi untuk menjawab beberapa pertanyaan setelah melihat video dari berbagai setting kehidupan sehari-hari, kemudian mengerjakan Latihan khusus tentang focus Bahasa yang dipelajari di setiap unit, dan yang terakhir mengerjakan Homework. Tahapan proses dijelaskan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 3.1 Pemberian input

Tahap awal di dalam setiap pembelajaran harus ada input yang berfungsi untuk memberi kesempatan kepada siswa memiliki peluang memahami tema yang akan di bahas dan sekaligus memabntu siswa menyiapkan background dirinya secara akademis. Gambar 3.1 memandu siswa untuk melakukan aktifitas perdana dengan melihat tema pembahasannya (tentang cara menjelaskan day, date, Month, dan time), lalu menekan tombol “start” untuk memulai pembelajaran. Lalu siswa akan di bawa masuk pada exposure animasi dan video penjelasan tentang tema “independent day” (dalam tema ini siswa di ajak untuk memahami tanggal yang berkaitan dengan independent day dan guru juga bisa berdiskusi ringan tentang pengalaman merayakan hari kemerdekaan tersebut.



Gambar 3.2 Aktifitas inti (individu)

Langkah selanjutnya adalah siswa memasuki aktifitas inti dengan melihat konteks gambar yang diberikan sambil mendengarkan audio, siswa mencocokkan dan sambil berfikir tentang materi yang diberikan (siswa bisa mengulang ulang

audio bila diperlukan). Bila aktifitas individu sudah selesai, lantas siswa bisa masuk pada aktifitas kelompok, sebagaimana pada gambar.3.3.



Gambar 3.3 Aktifitas inti (group)

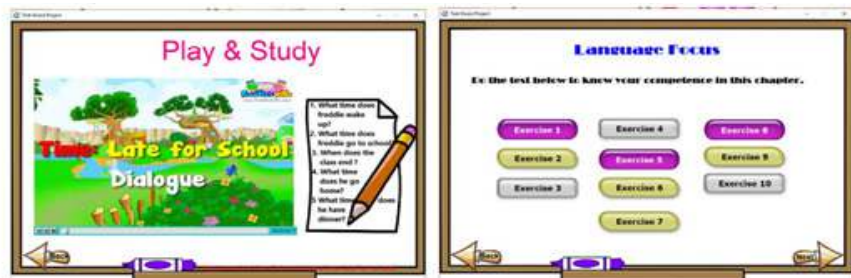
Pada aktifitas kelompok ini siswa dituntut untuk bekerja kelompok menyelesaikan beberapa Latihan yang tujuannya untuk mempertajam dan melatih tema yang di bahas. Latihan yang disusun sengaja di ambilkan dari aktifitas riel di kehidupan sehari hari. Guru bisa menyesuaikan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan aktifitas kelompok ini. Siswa juga diberi kesempatan, bila waktu nya memadai dan masih membutuhkan banyak Latihan, untuk melanjutkan aktifitas kelompok sesi lanjutan dimana akan ada banyak praktek yang bisa di ulang ulang tentang penguatan Bahasa (Latihan Latihan ini telah didesain dengan jawaban benarnya, sehingga siswa bisa mendapatkan feedback secara langsung), dan menyimak video video yang bernuansa fun (lagu dan cerita), sehingga

memberikan peluang terjadinya proses akuisisi (pemerolehan Bahasa di bawah sadar) sebagaimana pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Aktifitas inti (group lanjutan)

Terlihat pada gambar 3.4 tersebut, ada banyak pilihan Latihan lanjutan yang bisa dipilih siswa untuk memperkaya dan menguatkan tema yang sedang di pelajari baik secara individu maupun kelompok, baik di kelas maupun di luar kelas.



Gambar 3.5 Penguatan Bahasa yang di pelajari

Aktifitas pada gambar 3.5 di atas menunjukkan perhatian pada aspek penguasaan Bahasa dimana siswa bisa melakukan

sendiri atau berkelompok mengerjakan Latihan Latihan (ada tujuh Latihan pengayaan) yang khusus terkait dengan tema unit yang dipelajari.



Gambar 3.6 Pemberian Homework

Aktifitas terakhir adalah penjelasan tentang homework, yang dimaksudkan untuk memperkaya pemahaman dan praktek siswa tentang tema yang telah dibahas.

Enam aktifitas yang telah digambarkan di atas di bungkus dalam satu program yang bisa di copy ke laptop, PC, atau bahkan di taruh di web agar siswa bisa mendownload kapan saja. Jadi materi ini bisa sangat fleksibel dan interaktif untuk di fungsikan dan digandakan.

3.3. Uji Coba, Analisis Keberterimaan siswa, dan Validasi Materi

Uji coba materi integrasi CALL dan TBLT dilakukan sejumlah tiga kali (untuk unit 1, unit 5, dan unit 10). Tiga unit ini sengaja di ambil untuk merepresentasikan unit awal, tengah, dan akhir dari sepuluh chapter yang dikembangkan. Implementasi di lakukan di dua kelas (satu kelas di SMP negeri 1 dengan siswa, dan satu yang lain di Mts Negeri Metatu). Implementasi dilakukan selama 6 pertemuan dimana pertemuan 1 dan 2 adalah untuk unit 1 di tambah penjelasan umum, pertemuan 3 dan 4 untuk unit 5, dan pertemuan 5 dan 6 untuk unit 10 dilanjutkan dengan kuis. Tujuan utama dari implementasi PTK di kelas ini untuk mengukur respon

pengguna (dalam hal ini siswa kelas 7) tentang materi integrasi yang telah dikembangkan (Anwar & Gresik, 2021; Anwar, 2016a). Guru yang telah di tunjuk dan dilatih tentang materi integrasi ini yang mengajar di dua kelas tersebut, tentu saja yang telah bekerja dalam satu tim dengan peneliti. Nilai yang digunakan untuk penilaian baseline pada kuis 1 menggunakan score yang diperoleh dari guru pengampu (dengan menggunakan format kuis oleh guru yang sudah di analisis sendiri validitas soalnya secara konten), dan skor untuk kuis 2 di peroleh setelah pelaksanaan PTK (tetap menggunakan format kuis yang telah dikembangkan oleh guru). Hasil perolehan skor ada pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Hasil skor siswa

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kuis 1	60	64.00	75.00	4176.00	69.6000	3.29972
Kuis 2	60	75.00	80.00	4644.00	77.4000	1.34290
Valid N (listwise)	60					

Tabel 3.1 menjelaskan adanya peningkatan kemampuan siswa dimana pada kuis 1 sejumlah 69.6 dan kuis 2 sebesar 77.4. Ini artinya ada trend peningkatan kemampuan siswa setelah menggunakan Integrasi CALL dan TBLT di kelas.

Setelah implementasi di kelas, lalu kuesioner persepsi tentang keberterimaan materi di bagikan ke siswa. Sebagaimana telah dijelaskan pada bab 2, angket persepsi siswa tentang keberterimaan penerapan rancangan integrasi CALL dan TBLT terdiri dari keterampilan, pengetahuan, dan proses pembelajaran itu sendiri. Hasil analisis temuan dipaparkan pada table 3.2.

Tabel 3.2 Temuan hasil keberterimaan siswa

No	Items	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
1.	Metode pembelajaran yang mudah diikuti.	60	2.00	5.00	3.0667	.48246
2.	Materi disusun secara berurutan.	60	3.00	5.00	3.0333	.25820
3.	Metode pembelajaran membuat saya lebih fokus pada materi yang diberikan	60	2.00	5.00	3.6833	.62414
4.	Metode yang digunakan sesuai dengan waktu, kondisi kelas, dan materi pelajaran	60	4.00	5.00	4.0833	.27872
5.	Desain pembelajaran memberikan motivasi tentang materi pelajaran yang cocok untuk kehidupan sehari-hari	60	2.00	4.00	3.0500	.34074
6.	Desain pembelajaran memberikan pengetahuan umum kepada siswa	60	2.00	5.00	3.0333	.48596
7.	Desain materi menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	60	2.00	5.00	3.5333	.67565
8.	Ada pekerjaan rumah atau tugas	60	4.00	5.00	4.0333	.18102
9.	Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan prosedur pembelajaran yang diberikan	60	2.00	4.00	3.0167	.43146
10.	Ada tugas meringkas kepada siswa.	60	2.00	4.00	3.0500	.67460
11.	Metode yang digunakan membuat pelajaran bahasa Inggris lebih menarik dan mudah dipahami.	60	3.00	3.00	3.0000	.00000
12.	Metode yang dikembangkan membuat saya semangat belajar.	60	2.00	5.00	3.5500	.69927
13.	Metode pengajaran membuat saya tidak bosan.	60	4.00	5.00	4.0333	.18102
14.	Metode pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya	60	2.00	5.00	3.0333	.48596
15.	Respon yang diberikan atas pertanyaan siswa diberikan dengan jelas.	60	2.00	5.00	3.1000	.70591
	Rata rata	60	2	5	3.35	0,48246

Tabel 3.2 di atas menunjukkan bahwa tingkat keberterimaan materi baik dengan skor 3.35, artinya materi integrasi CALL dan TBLT ini telah di anggap baik dan bisa diterima dalam pembelajaran di kelas. Khususnya keberterimaan materi ini dalam hal ketrampilan yang diharapkan, pengetahuan Bahasa yang di peroleh, dan keberterimaan proses pembelajaranya.

Kelayakan materi juga telah diberikan oleh guru dengan aspek penilaian kelayakan ada pada table 3.3.

Tabel 3.3 Penilaian kelayakan materi

	Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kesesuaian materi dgn SK dan KD	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Keakuratan Materi	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Materi pendukung Bahasa sesuai dengan level siswa	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Komunikatif	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Runtut	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Teknik penyajian sistematis	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Proses pembelajaran berpusat pada siswa	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Penyajian lengkap (bagian awal, tengah, akhir)	6	1.00	1.00	6.00	1.0000	.00000
Valid N (listwise)	6					

Tabel 3.3 di atas mnggambarkan kelayakan penilaian materi oleh guru dimana ada tiga aspek yaitu kelayakan isi, kelayakan Bahasa, dan kelayakan penyajian. Kelayakan isi terdiri dari aspek kesesuaian terhadap SKKD, keakuratan materi, dan ketersediaan materi pendukung. Kelayakan Bahasa terdiri dari kesesuaian dengan level siswa, komunikatif, dan

runtut. Kelayakan penyajian terdiri dari Teknik penyajian yang sistematis, proses penyajian berpusat pada siswa, dan urutan penyajian yang lengkap, pendahuluan, isi, dan bagian penyudah. Ketiga aspek tersebut di nilai layak oleh semua guru (ditunjukkan dengan bobot 100% untuk setiap itemnya).

Dengan demikian, dari paparan respon persepsi keberterimaan oleh siswa dan validasi oleh guru materi integrasi CALL dan TBLT ini layak untuk di gunakan sebagai bahan dan metode pembelajaran di tingkat SMP.

BAB IV PEMBAHASAN

Bagian pembahasan ini menghadirkan penegasan dan solusi terhadap tujuan dan luaran penelitian ini dalam beberapa perspektif yaitu; menjadi pembuktian pentingnya pembelajaran bawah sadar (acquisition), integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah keciscayaan, pentingnya strategi integrasi, dan integrasi untuk merawat nilai-nilai pembelajaran bahasa.

4.1. Pembuktian Pentingnya Pembelajaran Bawah Sadar

Penelitian ini disusun dengan mempertimbangkan semaksimal mungkin proses pembelajaran bawah sadar (akuisisi) dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara individual mengulang materi secara fleksibel kapan saja dan dimana saja, serta kerja kelompok yang mendorong terjadinya interaksi dan komunikasi secara alami (Anwar, 2015). Dengan demikian penelitian ini mengkonfirmasi pentingnya proses belajar bawah sadar yang menjadi prinsip pembelajaran ESL dan EFL sekarang ini.

Akuisisi adalah proses pemerolehan Bahasa yang terjadi tanpa di sadari oleh pembelajar, dimana umumnya siswa tidak menyadari bahwa dia telah menguasai Bahasa, yang dia tahu adalah bahwa siswa telah mampu berkomunikasi dengan baik dengan menggunakan Bahasa tersebut. Sedangkan belajar (pemerolehan Bahasa secara sadar) adalah proses penguasaan pengetahuan bahasa ESL atau EFL yang dilakukan secara sadar

yang dilakukan dengan memahami serta menjalani aturan, menyadari adaptasinya, lalu mengimplementasikan dalam komunikasi (Jarvis & Achilleos, 2013). Memang dua proses tersebut harus terjadi secara bargantian selama pembelajaran Bahasa berlangsung, apalagi siswa yang hidup dan belajar di era digital sekarang ini, dua proses pemerolehan Bahasa tersebut semakin menyatu dalam lingkungan elektronik sehingga muncul istilah e-learning dan e-acquisition (Arifani et al., 2020). Pengintegrasian antara CALL dan TBLT adalah wilayah baru yang masih jarang di jelajahi oleh peneliti, dan sangat penting untuk membangkitkan semangat siswa secara sadar atau bawah sadar memperoleh Bahasa dalam ESL dan EFL (Jarvis & Achilleos, 2013).

Proses penguasaan pembelajaran Bahasa bawah sadar ini penting karena memberikan kesan dan pengalaman nyata dalam belajar dibandingkan dengan proses pembelajaran secara sadar (Anwar, 2016a). Sebagaimana telah di buktikan dalam studi sebelumnya bahwa pembelajaran dengan sadar memiliki kegunaan yang tidak banyak diantaranya adalah berfungsi sebagai monitoring dan sekaligus mengontrol Bahasa yang dihasilkan baik dalam bentuk tulis, ataupun lisan, secara khusus pada proses kesudahanya. Ada poin yang lebih penting adalah bahwa pemahaman mendorong proses literasi terhadap apa yang sudah di dengar dan baca, sehingga siswa memperoleh input yang bisa dipahami dan bermakna (Jarvis & Krashen, 2014). Dalam perjalanan dan perkembanganya, computer sampai saat ini telah berevolusi secara fungsional tidak hanya mensuplai informasi akan tetapi juga sebagai alat untuk memaksimalkan interaksi social melalui fitur aural, visual, dan tertulis (De La Guia et al., 2016). Bahkan perubahan fungsi computer dalam bentuk seluler seperti tablet, smartphone, dan sejenisnya, telah memperluas jangkauan penggunaanya tidak hanya pada laptop atau desktop saja. Perubahan ini secara nyata telah terjadi, dan

mendorong guru dan siswa untuk memaksimalkan computer ini menjadi alat yang mempermudah proses pemerolehan Bahasa (akuisisi) atau pemerolehan Bahasa di bawah sadar melalui optimalisasi input belajar yang mudah di pahami dan berlimpah di dunia maya (Ziegler, 2016).

Dalam perspektif ini maka dapat disimpulkan bahwa guru, instruktur, dan perancang pembelajaran Bahasa Inggris seyogyanya selalu mengupdate pengetahuan tentang computer dalam hal ini CALL dan sekaligus TBLT karena integrasi keduanya secara potensial memberi peluang untuk membantu proses pembelajaran bawah sadar ESL dan EFL secara lebih mudah, lebih cepat, dan lebih fleksibel (Anwar & Arifani, 2016). CALL telah memberikan input yang bisa dipahami dan berlimpah melalui akses yang luas di dunia Web, di topang dengan pendekatan TBLT yang mendorong interaksi dan komunikasi yang tidak hanya berupa pembelajaran Bahasa itu sendiri namun juga hal hal lain yang bisa dimaksimalkan untuk menopang terjadinya pemerolehan Bahasa Inggris (Jarvis & Krashen, 2014). Bila ini terjadi maka pemerolehan Bahasa di bawah sadar memiliki peluang yang luas dan berkembang, dan inilah sebenarnya mendukung trend pembelajaran era sekarang ini (yaitu proses pembelajaran bawah sadar/akuisisi).

4.2. Integrasi adalah sebuah keniscayaan

Studi tentang pembelajaran berbantuan media computer dan online sudah banyak dilakukan misalnya berkaitan dengan zoom, google meet, schoology, MP3 player, youtube, dll., (Jarvis & Achilleos, 2013). Pembelajaran CALL berpotensi untuk menumbuhkan fleksibilitas proses di kelas secara formal dan di luar kelas secara non formal. Perlintasan dalam dua setting ini secara fleksibel bisa diakomodasi dengan berbagai jenis media; desktop, laptop, seluler, dll., yang terhubung dengan Web. Keberhasilan memasuki perlintasan tersebut

tentu harus di barengi dengan semangat integrasi oleh pelaku pembelajaran dalam hal ini guru (yang mendorong konsep pembelajaran berbasis tugas) dan siswa, yang mengoptimalkan nilai nilai konsistensi dalam menerapkan pembelajaran bawah sadar.

Sebagaimana telah diketahui, CALL dalam perkembangannya telah beralih dari pendekatan pembelajaran behavioristik menuju kepada optimalisasi kognitif yang mendorong siswa selalu berlatih berfikir untuk menyelesaikan masalah, lalu beralih kepada optimalisasi pandangan interaksi dan negosiasi dengan orang lain (yang sering dikenal dengan pandangan socio kultural) (Ward, 2018). Aktifitas pembelajaran yang membangkitkan interaksi antar personal dan menjadi mediasi social tumbuhnya saling pemahaman dan saling membutuhkan antar manusia adalah bagian dari pendekatan sociocultural yang telah dicetuskan oleh Vygotsky. Dengan pendekatan ini, tentu saja proses pembelajaran harus dibungkus dan dibingkai untuk menumbuhkan nilai-nilai yang dibutuhkan untuk pengembangan peradaban, secara bersamaan proses ini juga mengembangkan kognitif siswa. Pendekatan ini telah mempengaruhi metode pemerolehan Bahasa yang lantas di integrasikan dalam pembelajaran EFL dan ESL (Kitade, 2015).

Perkembangan kognitif siswa bisa dikembangkan melalui kerangka teori aktifitas sociocultural dimana pembelajaran harus menghadirkan elemen budaya, social, kelembagaan, dan sejarah (Long, 2016). Karena subject dan object tidak bisa langsung terkait dalam interaksi social tersebut maka dibutuhkan alat atau media. Pendekatan ini meyakini bahwa kegiatan pembelajaran adalah aktifitas yang memerlukan mediasi/instrument (bisa dalam bentuk artifak budaya) yang memiliki aturan dan cara kerja tersendiri, dimana subject dan objeknya adalah guru dan murid (Kitade, 2015). Secara

natural dalam rancangan aktifitas tersebut membutuhkan keterkaitan antar elemen pembelajaran yang bisa jadi muncul kontradiksi dalam system aktifitasnya. Kontradiksi ini sangat penting dan berguna untuk dijadikan pendorong terjadinya transformasi kegiatan selama pembelajaran. Seorang guru selalu punya tantangan dan peluang melakukan transformasi antara kotradiksi tujuan pembelajaran yang dirancang dengan kebutuhan belajar siswa, dimana diantara motif umum tujuan belajar siswa adalah ingin memiliki kecakapan komunikasi Bahasa sasaran sehingga bisa lulus ujian (Anwar, 2016b). Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengkordinasikan semua potensi dan motif pembelajar dari berbagai objek yang ada di dalam system pembelajaran yang di bangun sangat penting untuk diperhatikan. Inilah pembelajaran yang mengaktifkan elemen social dalam system pembelajaran sehingga mampu mengaktifkan dan mentransformasikan kognitif siswa untuk menguasai dan memahami aktifitas lainnya untuk menopang pemerolehan Bahasa sasaran secara alami (Kitade, 2015).

Komputer dalam era sekarang sangat potensial (sekalius sebagai instrument mediasi) untuk merancang dan mendekonstruksi komunikasi antar personal yang menghasilkan interaksi secara social (Jarvis & Achilleos, 2013). CALL dengan demikian tampak jelas telah beralih peran dari hanya sekedar alat, kemudian menjadi media pembelajaran yang dinamis. Mengintegrasikan CALL dengan aspek pedagogi pembelajaran berbasis tugas menjawab trend kebutuhan CALL itu sendiri (karena aspek socio kultural telah menjadi pilihan sesuai kebutuhan pembelajaran saat ini) (Jarvis & Achilleos, 2013).

4.3. Strategi Integrasi

Kaidah umum dalam melakukan integrasi CALL dan TBLT harus mempertimbangkan beberapa hal penting yaitu;

pertama, merancang integrasi dengan mempertimbangkan aspek **pedagogis dan sociocultural** (pembelajaran Bahasa adalah tempat membangun kualitas komunikasi antar pembelajar untuk membangun suasana belajar bawah sadar yang nyaman). Kedua, merancang integrasi dengan **basis interaktif** (mengintegrasikan empat ketrampilan Bahasa yaitu listening, speaking, reading, dan writing, dengan memanfaatkan media Web dan multimedia dalam pola penyampaian berbasis tugas dalam koridor suasana belajar yang nyaman) (Mirani et al., 2019).

Ada kebutuhan yang mendesak untuk mengintegrasikan CALL dan TBLT secara inovatif, cepat, dan mudah dan mempertimbangkan aspek pedagogi yang tepat, karena pembelajaran dengan basis tradisional sudah sangat ketinggalan dengan pertimbangan kurang fleksibel, lambat, dan kurang inovatif (Al-Mubireek, 2019). Secara realistis memang materi pembelajaran (yang mengintegrasikan CALL dan TBLT) dalam bentuk buku teks, program atau aplikasi berbasis It, dan sejenisnya untuk tujuan pembelajaran tertentu belum memadai. Selanjutnya, pendekatan sosiokultural adalah metode yang paling sesuai di era dimana keterbukaan dalam koridor dunia Web dan online telah menjadi fakta, sehingga model pembelajaran e-learning dan e-acquisition akan maksimal bila mengoptimalkan sumber belajar yang otentik dari social budaya manusia hari ini (Mirani et al., 2019). Dua pertimbangan di atas dibutuhkan karena CALL adalah media pembelajaran dinamis yang berpeluang membantu terjadinya interaksi antara ekologi dan sosiokultural yang dibutuhkan untuk membantu perkembangan belajar secara memadai. Sedangkan TBLT memiliki potensi untuk memaksimalkan interaksi melalui proses dan sumber belajar yang otentik untuk meningkatkan interaksi belajar dengan menegosiasikan makna untuk pemecahan berbagai masalah (González-Iloret, 2017; Montaner

Villalba, 2017). Tugas yang bermakna dan berkelanjutan adalah hasil dari proses pembelajaran interaktif dan menghasilkan akurasi output yang berbeda dengan pembelajaran tugas non interaktif (Baralt & Gómez, 2017; Chen, 2021). Sesuai dengan karakternya TBLT dan CALL berpotensi menjadikan pembelajaran memiliki dimensi kolaboratif dan bersifat sosio-kolaboratif karena siswa di beri ruang yang cukup untuk juga belajar nonlinguistik melalui lintas budaya secara holistic, sehingga membantu mempermudah menguasai pemerolehan Bahasa sasaran sesuai kebutuhan dengan ketrampilan digital yang dimiliki pembelajar (Tavakoli et al., 2019).

Integrasi CALL dan TBLT memerlukan strategi tersendiri yaitu pemahaman tentang sifat dan karakter pembelajaran Bahasa, ketepatan pemilihan dan penentuan pedagogi serta metodologi system pembelajaran, dan ketepatan pemilihan jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian ada dua pengetahuan yang harus disiapkan yaitu pengetahuan teknologi yang memadai dan pengetahuan pedagogi dari teori ke praktek (James Hoffman & Tachaiyaphum, 2018). Proses integrasi juga akan berjalan dengan baik bila didukung oleh berbagai pihak diantaranya adalah kepala sekolah, keterlibatan semua unsur sekolah, literasi digital yang baik, , perangkat dan teknisi yang memadai, serta anggaran pengembangan yang cukup (Miftachudin, 2012). Dukungan lain juga diperlukan yaitu transformasi pengetahuan guru tentang pentingnya kesadaran kolektif untuk secara prioritas menggunakan IT dalam pembelajaran melalui tahapan; mengenali karakter dari teknologi, lalu menyambut dan menegosiasikan pentingnya teknologi dan pembelajaran untuk memunculkan inovasi serta menghayati peran praktisi dan pengembang CALL (Kitade, 2015).

4.4. Integrasi Untuk Merawat Nilai-nilai Interaksi Belajar

Interaksi yang di rancang dalam integrasi CALL dan TBLT mesti di bangun dengan memenuhi nilai nilai pembelajaran di antaranya adalah memotivasi, memandirikan, menghadirkan sikap positif bagi siswa dan guru, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman melalui sumber belajar otentik (Anwar, 2016a).

Diantara karakter pembelajaran Bahasa Inggris melalui integrasi CALL dan TBLT adalah fleksibilitas dalam hal tempat, waktu, jadwal, dan level yang di sediakan. Dengan berbagai alternatif tugas yang tersedia maka siswa memiliki banyak pilihan untuk belajar secara individua atau kelompok, belajar secara formal di kelas atau non formal di luar kelas, mengakses materi belajar kapan saja dan dimana saja. Karena integrasi ini menghadirkan fleksibilitas yang tinggi maka sangat dimungkinkan mendorong motivasi siswa meningkat, sekaligus juga dengan konsep pembelajaran yang berpusat kepada siswa (banyaknya peran individu dalam menentukan system belajar) maka sangat di mungkinkan pula mendorong kemandirian belajar siswa (Miftachudin, 2012).

Sejauh ini integrasi CALL dalam pembelajaran masih bersifat parsial, akhirnya menghasilkan sikap negative guru dan siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Anwar & Husniah, 2016). Guru dibuat cemas dan kurang percaya diri dengan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman menggunakan teknologi dalam rancangan pembelajaran, dan siswa merasa kurang mendapatkan sumber belajar yang memadai sehingga bersikap negative juga terhadap pembelajaran. Integrasi CALL dan TBLT dalam penelitian ini telah menghadirkan prototipe rancangan yang telah diuji validitas nya sehingga guru dapat percaya diri dan tidak perlu cemas untuk menggunakan

rancangan tersebut dalam pembelajaran. Ada peluang mengadaptasi atau mengadopsi bagian-bagian dari prototipe rancangan dalam penelitian ini. Yang jauh lebih penting bagi guru adalah memahami alur integrasi pedagogis dan metodologis tentang CALL dan TBLT. Bila semua dilakukan dengan baik dan efisien maka produk penelitian ini menghasilkan sikap positif bagi guru dan siswa dalam belajar sehingga sikap resisten penggunaan computer semakin menurun (Mahmoudi et al., 2012).

Sistem pembelajaran Bahasa yang menghadirkan komunikasi natural adalah bagian dari contoh yang riil (otentik) dari hadirnya dunia nyata dalam pembelajaran. Semakin banyak sampel otentik yang digunakan dalam pembelajaran maka siswa akan semakin siap dengan komunikasi di dunia nyata. Dengan demikian sumber belajar yang otentik menumbuhkan peluang relevansi yang kuat antara aktivitas linguistic di dalam kelas dengan atmosfer aktifitas di luar kelas (Baralt & Gómez, 2017). Otentisitas membantu system belajar menjadi fungsional dan realistis, sehingga siswa dapat mengalami dan menjalani system pembelajaran Bahasa yang nyaman karena interaksi komunikatif telah terjadi. Kenyamanan belajar menggunakan CALL dan TBLT memberi ruang untuk menghasilkan output yang bisa di share dalam komunitas yang lebih luas dan lebih kongrit melalui Web dan media online lainnya sehingga kebanggaan dan motivasi siswa semakin baik (Calabrich, 2016).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan rancangan integrasi CALL dan TBLT dalam pembelajaran Bahasa Inggris sekolah menengah pertama. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa Inggris siswa cukup (68%), tujuan belajar Bahasa Inggris adalah untuk dapat nilai (76%) dan dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya (46%), prioritas skill adalah speaking (96%), frekuensi penggunaan speaking adalah dengan guru dan sesama teman (60%), metode belajar yang interaktif (85%) dan berbasis IT (88%), minat dan hoby 98% nonton youtube, lihat berita, dan games. Hasil interview dengan guru menunjukkan bahwa level yang ajarkan adalah *elementary to pre intermediate*, dengan kombinasi ketrampilan produktif dan receptive. Prototipe materi integrasi CALL dan TBLT terdiri dari; pemberian input awal, pemberian contoh dialog pada video dan animasi, siswa berdiskusi, siswa berlatih dengan exercises yang beragam (baik dilakukan secara individual atau kelompok), penegasan dan penguatan pada Bahasa yng di pelajari, dan terakhir mengerjakan homework. Hasil PTK juga menunjukkan peningkatan nilai siswa, keberterimaan materi (3.5) sangat baik, dan hasil validasi telah disepakati layak (100%).

Penelitian ini memberikan penegasan dan sumbangsih luaran pada empat hal yaitu; menjadi pembuktian akan pentingnya proses pembelajaran bawah sadar (acquisition),

integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah keniscayaan (yang dibutuhkan di zaman digital sekarang ini), model atau prototipe integrasi CALL dan TBLT yang bisa di adaptasi atau di adopsi oleh pengguna (guru dan siswa), dan pentingnya merawat integrasi dengan menjaga nilai-nilai pembelajaran (memotivasi, memandirikan, memaksimalkan interaksi dan komunikasi melalui sumber belajar yang otentik).

5.2 Saran

Peneliti berikutnya dapat mereplikasi pengembangan ini untuk level yang lain missal sekolah menengah atas, dan level perguruan Tinggi, sehingga akan ada semakin banyak perhatian peneliti pada bidang riset dan pengembangan materi Bahasa Inggris dengan integrasi CALL dan TBLT lainnya. Senakin banyak prototipe rancangan pengembangan materi CALL dan TBLT akan mempermudah pengguna (guru dan siswa) memilih rancangan atau mengadopsinya dalam pembelajaran secara lebih mudah, lebih cepat, dan lebih fleksibel.

Bagi guru yang ingin menggunakan rancangan ini bisa mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:

1. Pastikan tujuan pembelajaran sesuai dengan SKKD
2. Pastikan RPP dibuat terlebih dahulu
3. Pilih kegiatan atau aktifitas yang paling sesuai pada rancangan ini
4. Pastikan semua aktifitas yang dipilih selalu interaktif dan komunikatif
5. Pastikan system pembelajaran juga terhubung dengan akses Web, atau platform LMS untuk mempermudah dan mengontrol kegiatan pembelajaran,
6. Setiap luaran terbaik dari siswa bisa di share lewat Instagram, facebook, youtube, dll.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Mubireek, S. (2019). E-learning in the english classroom: Comparing two E-learning platforms impacting preparatory year students' language learning. *Call-Ej*, 20(2), 19–37.
- Anwar, K. (2015). A constructive teaching model in learning research concept for english language teaching students. *International Education Studies*, 8(5), 62–68. <https://doi.org/10.5539/ies.v8n5p62>
- Anwar, K. (2016a). Panel Discussion and the Development of Students' Self Confidence. *English Language Teaching*, 9(4), 224. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n4p224>
- Anwar, K. (2016b). Working with Group-Tasks and Group Cohesiveness. *International Education Studies*, 9(8), 105. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n8p105>
- Anwar, K. (2018a). *A Need Analysis of English for Academic Purposes*. 231(Amca), 198–200. <https://doi.org/10.2991/amca-18.2018.54>
- Anwar, K. (2018b). *Information and Communication Technology (ICT) in English Learning: through an Interactive Software-Website*. 145(Iconelt 2017), 138–143. <https://doi.org/10.2991/iconelt-17.2018.31>
- Anwar, K. (2020). *Linking Interest, Ways of Learning, and English Learning Needs for Midwifery Students*. 477(Iccd), 382–386. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201017.085>

- Anwar, K., & Arifani, Y. (2016). Task Based Language Teaching: Development of CALL. *International Education Studies*, 9(6), 168. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n6p168>
- Anwar, K., Asari, S., Husniah, R., & Asmara, C. H. (2020). Students' Perceptions of Collaborative Team Teaching and Student Achievement Motivation. *International Journal of Instruction*, 14(1), 325–344. <https://doi.org/10.29333/IJI.2021.14119A>
- Anwar, K., & Gresik, U. M. (2021). *Cypriot Journal of Educational Collaborative Edmodo in writing: A conceivable course of fusion*. 16(3), 1073–1087.
- Anwar, K., & Husniah, R. (2016). Evaluating Integrated Task Based Activities and Computer Assisted Language Learning (CALL). *English Language Teaching*, 9(4), 119. <https://doi.org/10.5539/elt.v9n4p119>
- Anwar, K., & Wardhono, A. (2019). Students' perception of learning experience and achievement motivation: Prototyping English for academic purposes (EAP). *International Journal of Instruction*. <https://doi.org/10.29333/iji.2019.12317a>
- Arifani, Y., Asari, S., Anwar, K., & Budianto, L. (2020). Individual or collaborative whatsapp learning? A flipped classroom model of efl writing instruction. *Teaching English with Technology*.
- Athanasia, A. (2019). *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*. 51–63.
- Baralt, M., & Gómez, J. M. (2017). Task-based language teaching online: A guide for teachers. *Language Learning and Technology*, 21(3), 28–43.
- Calabrich, S. L. (2016). Learners' Perceptions of the Use of

- Mobile Technology in a Task-Based Language Teaching Experience. *International Education Studies*, 9(12), 120. <https://doi.org/10.5539/ies.v9n12p120>
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2017). Introduction to the Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning. *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, 1–9. <https://doi.org/10.1002/9781118914069.ch1>
- Chen, K. T. C. (2021). The Effects of Technology-Mediated TBLT on Enhancing the Speaking Abilities of University Students in a Collaborative EFL Learning Environment. *Applied Linguistics Review*, 12(2), 331–352. <https://doi.org/10.1515/applirev-2018-0126>
- De La Guia, E., Camacho, V. L., Orozco-Barbosa, L., Brea Lujan, V. M., Penichet, V. M. R., & Lozano Perez, M. (2016). Introducing IoT and Wearable Technologies into Task-Based Language Learning for Young Children [Introducción de IoT y tecnologías portátiles en el aprendizaje de idiomas basado en tareas para niños pequeños]. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 9(4), 366–378.
- El Shaban, A., & Egbert, J. (2018). Diffusing education technology: A model for language teacher professional development in CALL. *System*, 78(November), 234–244. <https://doi.org/10.1016/j.system.2018.09.002>
- González-lloret, M. (2017). Language, Education and Technology. *Language, Education and Technology*, 193–205. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-02237-6>
- Heift, T., & Schulze, M. (2015). Tutorial computer-assisted language learning. *Language Teaching*, 48(4), 471–490. <https://doi.org/10.1017/S0261444815000245>

- James Hoffman, P., & Tachaiyaphum, N. (2018). EFL Pre-service Teachers' Perceptions towards the Use of CALL in the English Language Classrooms. *Asian Journal of Interdisciplinary Research*, 1(1), 20–31. <https://doi.org/10.34256/ajir1813>
- Jarvis, H. (2015). From PPP and CALL/MALL to a Praxis of Task-Based Teaching and Mobile Assisted Language Use. *Teaching English as a Second or Foreign Language Electronic Journal*, 19(1), 1–9.
- Jarvis, H., & Achilleos, M. (2013). TESL-EJ 16.4, March 2013 Jarvis & Achilleos 1. *The Electronic Journal for English Language as a Second Language*, 0(March), 1–18.
- Jarvis, H., & Krashen, S. (2014). Is CALL Obsolete? Language Acquisition and Language Learning Revisited in a Digital Age. *Tesl-Ej*, 17(4), 1–6.
- Katushemerewe, F., & Nerbonne, J. (2015). Computer-assisted language learning (CALL) in support of (re)-learning native languages: the case of Runyakitara. *Computer Assisted Language Learning*, 28(2), 112–129. <https://doi.org/10.1080/09588221.2013.792842>
- Khoiriyah, K. (2020). CALL and SLA Theory: Developing A Framework to Analyze Web-based Materials for Teaching Listening Skills. *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literature*, 8(1), 80–92. <https://doi.org/10.24256/ideas.v8i1.1296>
- Kiliçkaya, F., & Seferoglu, G. (2013). The Impact of CALL Instruction on English Language Teachers' Use of Technology in Language Teaching. *Journal of Second and Multiple Language Acquisition - JSMULA (ISSN: 2147-9747)*, 1(1), 20–38.

- Kitade, K. (2015). Second language teacher development through CALL practice: The emergence of teachers' agency. *CALICO Journal*, 32(3), 396–425. <https://doi.org/10.1558/cj.v32i3.26637>
- Li, K. C., Chang, M., & Wu, K. H. (2020). Developing a task-based dialogue system for english language learning. *Education Sciences*, 10(11), 1–20. <https://doi.org/10.3390/educsci10110306>
- Long, M. H. (2016). In Defense of Tasks and TBLT: Nonissues and Real Issues. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, 5–33. <https://doi.org/10.1017/S0267190515000057>
- Mahmoudi, E., Samad, A. bt A., & Razak, N. Z. B. A. (2012). Attitude and Students' Performance in Computer Assisted English Language Learning (CAELL) for Learning Vocabulary. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 66, 489–498. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.11.293>
- Miftachudin, M. (2012). The Role of Computer Assisted Language Learning (CALL) For English Language Learning of Elementary and High Schools In Indonesia. *Register Journal*, 5(2), 107–122. <https://doi.org/10.18326/rgt.v5i2.107-122>
- Mirani, J. I., Lohar, S. A., Jat, A. R. L., & Faheem, M. (2019). A Review of Computer-Assisted Language Learning (CALL): Development, Challenges, and Future Impact. *Education and Linguistics Research*, 5(1), 37. <https://doi.org/10.5296/elr.v5i1.14515>
- Montaner Villalba, S. (2017). A Practical Guide to Integrating Technology into Task-Based Language Teaching. *Language Value*, 35(9), 218–221. <https://doi.org/10.6035/languagev.2017.9.9>

- Papadima-Sophocleous, S. (2012). CALL (computer assisted language learning) wiki. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 34, 174–180. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.02.035>
- Rahmadini, S., & Zpalanzani, A. (2015). a Study on Interactivity in Computer Assisted Language Learning (Call) Based for Language Learning. *Visualita*, 7(1), 55. <https://doi.org/10.33375/vslt.v7i1.1079>
- Sánchez Muñoz, G. (2016). Task-based language teaching: An analysis of learners' perception of technology-mediated tasks in EFL contexts. *Fòrum de Recerca*, 21, 503–523. <https://doi.org/10.6035/forumrecerca.2016.21.28>
- Shawar, B. A. (2017). Integrating CALL Systems with Chatbots as Conversational Partners. *Computacion y Sistemas*, 21(4), 615–626. <https://doi.org/10.13053/CyS-21-4-2868>
- Stickler, U., & Shi, L. (2016). TELL us about CALL: An introduction to the Virtual Special Issue (VSI) on the development of technology enhanced and computer assisted language learning published in the System Journal. *System*, 56, 119–126. <https://doi.org/10.1016/j.system.2015.12.004>
- Sun, S. Y. H. (2020). Using patterns-based learning design for CALL tasks. *Computer Assisted Language Learning*, 0(0), 1–24. <https://doi.org/10.1080/09588221.2019.1657902>
- Tal, M., & Yelenevskaya, M. (2012). Computer-assisted Language Learning: Challenges in Teaching Multilingual and Multicultural Student Populations. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47(Graham 2006), 263–268. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.06.649>

- Tavakoli, H., Lotfi, A. R., Biria, R., & Wang, S. (2019). Effects of CALL-mediated TBLT on motivation for L2 reading. *Cogent Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2019.1580916>
- Ward, M. (2018). Qualitative research in less commonly taught and endangered language CALL. *Language Learning and Technology*, 22(2), 116–132. <https://doi.org/10.125/44639>
- Zhang, S. (2019). The effectiveness of a wiki-enhanced TBLT approach implemented at the syllabus level in the teaching of Chinese as a foreign language. *Chinese as a Second Language Research*, 8(2), 197–225. <https://doi.org/10.1515/caslar-2019-0008>
- Ziegler, N. (2016). Taking Technology to Task: Technology-Mediated TBLT, Performance, and Production. *Annual Review of Applied Linguistics*, 36, 136–163. <https://doi.org/10.1017/S0267190516000039>

BIODATA PENULIS



Nama lengkap penulis adalah Dr. Khoiril Anwar, M.Pd., lahir di Banyuwangi pada tanggal 15 Januari 1973 dari pasangan bapak Imam Subari dan Siti Halimah. Penulis berkebangsaan Indonesia dan beragama Islam, telah memiliki istri Siti Mudlikah, M.Kes, dan lima orang anak.

Kini penulis beralamat di Perum ABR Blok A19 no 10, Kembangan, Kebomas, Gresik, Jawa Timur. Adapun Riwayat Pendidikan penulis yaitu pada tahun 1984 lulus dari Madrasah Ibtidaiyah Kaliboyo, Kradenan, Purwoharjo, Banyuwangi. Kemudian melanjutkan di MTs Negeri Srono Banyuwangi dan lulus tahun 1987. Pada tahun 1990 lulus dari PGAN Jember dan melanjutkan ke Universitas Muhammadiyah Malang Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris lulus tahun 1995. Selanjutnya melanjutkan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang lulus tahun 2000, dan studi S3 di kampus yang sama (Universitas Negeri Malang) mulai tahun 2006 sampai 2010 (sempat mengikuti program Sandwich di Victoria University, New Zealand, tahun 2009).

Pernah menjadi dosen tidak tetap di UMM mulai tahun 1995 sampai 2000 dan tepatnya mulai tahun 2001 penulis ditugaskan sebagai dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Gresik sampai sekarang. Dengan tetap berkomitmen untuk mendalami bidang Pendidikan Bahasa Inggris telah terbit juga beberapa karya sebelumnya (5 tahun terakhir) diantaranya

adalah “Mengenal Artikel Penelitian Pada Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris” ISBN: 978-602-50707-6-1, “RANCANGAN KUANTITATIF Dalam Riset Pendidikan Bahasa Inggris” ISBN: 978-602-50707-7-8, Students' Perception of Learning Experience and Achievement Motivation: Prototyping English for Academic Purposes (EAP) (International Journal of Instruction 12 (3), 271-288), Students' Perceptions of Collaborative Team Teaching and Student Achievement Motivation (International Journal of Instruction 14 (1), 325-344), Collaborative Edmodo in writing: A conceivable course of fusion, Cypriot Journal of Educational Sciences 16 (3), 1073-1087 dll. Di samping itu penulis juga aktif ikut terlibat dalam berbagai seminar pada bidang terkait.

