

Monograf

By Khoirul Anwar

Manuscript

Integrasi CALL (Computer Assisted Language Learning) dan TBLT (Task Based Language Teaching)

Sebagai Studi Pengembangan pada Pembelajaran Bahasa Inggris SMP

Oleh

Khayati Azzam

Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Gresik

Prakata

Buku ini disusun berdasarkan temuan tentang pentingnya kontribusi computer 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. Kebiasaan siswa yang diwarnai menyatakkan perubahan system pembelajaran yang menyematkan 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 objek seperti smartphone, tablet, dll. Perubahan peran computer semacam ini telah memberikan pengaruh penggunaannya pada pemerolehan Bahasa dan system pembelajaran karena media ini mampu mempuh 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 salah mengalami kesulitan beradaptasi dengan CALL disebabkan ketidaktahan tentang penggunaannya, kurangnya waktu yang tersedia, dan masalahnya perangkat lunak. Dampak yang timbul adalah munculnya sikap negative terhadap CALL itu sendiri. Faktor lainnya adalah terbatasnya buku teks atau sumber belajar yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan interaksi belajar yang komunikatif, bermakna, dan menarik, 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 teknologi pembelajaran yang menawarkan kombinasi antar pedagogis dan sosio-kultural dengan konsep TBLT (pembelajaran berbasis tugas).

CALL dan TBLT memiliki saling ketergantungan secara teori dan praktik dimana siswa mengkonstruksikan Bahasa dan pengalaman belajar melalui berbagai fitur dan fungsi pedagogis, untuk meningkatkan motivasi, memotivasi belajar (karena ada pilihan yang beragam dan utapan halika), dan dapat membangun ketuntasan belajar yang baik.

Disamping aspek praktis (dimana pengguna bisa mengadopsi dan mengadaptasi forum penelitian ini), buku ini memiliki manfaat secara teoritis dimana integrasi CALL dan TBLT ini memberikan sumbangsih pada beberapa poin penting yaitu: (1) penguatan sekaligus pembuktian bahwa proses pembelajaran berbasis sasar (acquisition) sangat penting dan memiliki peluang

untuk diintegrasikan menjadi CALL dan TBLT. (2) Kebermanan integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah keefektifan karena perkembangan teknologi yang telah bisa dibanding lagi maka guru dan siswa harus memiliki literasi teknologi digital yang memadai. (3) Integrasi ini bertujuan memotivasi, memandirikan, dan memakmurkan mereka yang berkemampuan, sehingga menciptakan kenyamanan belajar.

Sebagai buku ini memberikan manfaat tambahan lainnya termasuk buat guru untuk percaya diri dan mulai berfikir dan bersikap positif terhadap penggunaan teknologi CALL, dan memiliki semangat yang memuali dalam menggabungkan aspek pedagogis dalam media IT dalam rencana pembelajaran di kelas. Semoga bermanfaat.

Jarak, 15 September 2021

Penulis

Khairul Anwar

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Sejak istilah CALL (Pembelajaran Bahasa Berantuan Komputer) diperkenalkan di Tahun 1980an, pendidikan bahasa berbantuan CALL, hanya fokus tentang pembelajaran bahasa, bukan pada akuisisi Bahasa (Arwer & Arifani, 2016). Kita melihat kontribusi komputer terhadap pemerolehan bahasa ESL dan EFL adalah sebuah program yang masih didasarkan pada pembelajaran bahasa tradisional (De La Gusa et al., 2016). Namun seiring perkembangan waktu, banyak perubahan telah terjadi. Pertama, penggunaan bahasa bawah sadar telah terbukti lebih kuat daripada pembelajaran sadar (Khoiriyah, 2020). Studi yang ada sangat menyuarakan bahwa pemerolehan yang dipelajari secara sadar tentang bahasa hanya memiliki fungsi terbatas, fungsi utamanya adalah sebagai monitor untuk mengaudit bahasa yang kita hasilkan, baik sebelum dihasilkan atau ditulis, atau sebaliknya (Jarvis & Adhillson, 2013). Studi juga memberikan bukti yang konsisten bahwa pemerolehan bahasa dan penguatungan bahasa 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 bisa dilakukan, menyediakan berbagai jenis input visual, audit, dan tertulis yang menakutkan, menyediakan sarana interaksi sosial, serta beragam informasi (De La Gusa et al., 2016). Selain itu, komputer sekarang lebih banyak berkembang dalam bentuk seluler daripada desktop saja, ada 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 kemajuan perkembangan saat ini, siswa sangat mengandalkan perangkat digital sebagai sumber input yang dapat dipahami, yang pada gilirannya, juga membuat 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 pemerolehan 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, persepsi lingkungan, sejarah, guru, dan lingkungan CALL. Penting untuk mempertimbangkan etologi, 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 (Arwar & Himmah, 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, 2010).

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 membantu serta meningkatkan penggunaan bahasa siswa dan mengetahui kapan lebih baik tidak menggunakan komputer (Arwar & 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 (Kılıçkaya & Selçuklu, 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 (Arwar, 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 (Kılıçkaya & Selçuklu, 2013).

Namun demikian, CALL memiliki beberapa keterbatasan utama, diantaranya: biasanya cocok untuk pembelajar di pendidikan tinggi dan dewasa (Arwar & Himmah, 2016). Bahasa

yang dipelajari terbatas pada bahasa asing untuk tujuan umum dan bahasa Inggris sebagai bahasa asing atau bahasa kedua. Ekspertimen sering kali bersifat jangka pendek dan hanya satu atau dua aspek pembelajaran bahasa (misalnya kosa kata atau tata bahasa). Untuk mengatasi kekurangan tersebut, maka diperlukan pengembangan lingkungan belajar bahasa yang efektif. Lingkungan seperti itu harus memenuhi empat kondisi berikut: 1. Memberikan input dalam format berbeda seperti video, audio, dan mode tekstual. 2. Menyediakan input baik berkualitas tinggi. 3. Menyediakan sarana 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 bahasa CALL, sulit menyalah proses pembelajaran Bahasa karena kurang mendukung komunikasi sistem pembelajar dalam bahasa alami. Tidak ada pemrosesan yang menuliskan atau kesalahan bahasa pembelajar; kurangnya strategi adaptif untuk menyesuaikan 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 dekade, 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 masih didasarkan pada pengguna teknologi yang tidak realistis. 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, sosial/kultural, dan tantangan institusional (Mirani et al., 2019). **Tantangan Personal** yang sering dihadapi guru adalah masalah ketidaktaatan tentang penggunaan CALL dalam pembelajaran bahasa di kelas, kurangnya waktu untuk mende CALL, dan mahalnya perangkat lunak. Ketidakefektifan seperti itu menciptakan lingkungan yang tidak produktif dan kurang inovatif di dalam kelas. Seringkali guru dan peserta didik mengkapresikan 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 diangkut, butuh lebih banyak keterampilan,

dan ketidaklulusan siswa tentang perangkat lunak. **Tantangan Teknis** berkaitan masalah teknis di dalam kelas yaitu infrastruktur kelas tidak memadai, 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 (Ariswari & Hidayat, 2016). Tantangan pedagogis nya tentu harus terus dikembangkan kurikulum dan buku teks yang mendukung CALL di lingkungan belajar yang berbeda. **Tantangan Sisko-cultural** yang sering muncul adalah sikap guru dan pembelajar yang menganggap bahasa Inggris sebagai bahasa tidak tertandingi, ajaran budaya yang tidak dapat diadopsi, dan ketidapastian terhadap bahasa Inggris yang akan menggantikan bahasa ibu pembelajar. **Tantangan Institutional** adalah biaya perijinan tinggi yang tidak sejalan dengan CALL. Tantangan umum institusi dalam penggunaan CALL adalah mahal untuk ditopang, membutuhkan kelas dan lab yang terpisah, staf teknis yang kurang profesional, staf pengajar yang kurang profesional, dan pengembangan kurikulum yang tidak sejalan dengan CALL (Mirani et al., 2019).

Ada peluang untuk mengakomodasi dan meniadakan tantangan CALL tersebut di atas, yaitu dengan integrasi metodologi pembelajaran autentik yang diperkaya dengan wawasan wawasan dengan kombinasi unsur pedagogis dan unsur 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, pemilik, pengembang kurikulum, guru dan insruktur bahasa (Ziegler, 2016) (Barati & Gomez, 2017). TBLT muncul sebagai reaksi terhadap praktik pembelajaran kelas bahasa kedua (L2) dan EFL yang didominasi guru yang berpeda 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 ilmiah dan praktik untuk menunjang penerapan prinsip-prinsip metodologi TBLT, sebaliknya TBLT menyediakan kerangka pedagogis yang mudah dan rasional ketika mengadopsi teknologi

(Cristóbal-Barez, 2017). Ada saling ketergantungan antara teknologi dan TBLT baik secara teori maupun praktik (Ardiansia, 2019). Teknologi dan TBLT menempatkan pembelajar pada memaksimalkan Bahasa dan pengalaman belajar, melalui berbagai fitur dan fungsi pedagogi yang meningkatkan motivasi, dan merestoras, pilihan yang beragam, maupun baik, dan membangun komunitas belajar (Tavakoli et al., 2019). Sisi lain, guru masih memiliki pemahaman beragam dalam membuat tugas khususnya ketika mengonfirmasi kegiatan berbasis tugas. Pengajaran berbasis tugas sering dianggap parsial yang mencakup: 1) Pre-pengajaran; menugaskan kata penting terkait tema, siswa membaca terlebih dahulu, dan memberikan definisi kata-kata baru. 2) While Teaching; guru memainkan kaset, siswa mendengarkan untuk menemukan ide-ide umum. Guru memutar kaset lagi dan siswa menjawab pertanyaan, kemudian guru mengumpulkan hasil jawaban 1 dan memberi nilai. 3) Setelah itu guru meminta siswa menceritakan kembali materi yang di dapat (Arswar & 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. Sebelumnya, pilihan dominan dalam merancang kegiatan kelas adalah konsep tematik bahan ajar, yang berkaitan langsung dengan kehidupan sekolah, dan kehidupan sosial siswa bagi dirinya sendiri (Arswar & Arifani, 2016) (Bacalt & Gomez, 2017) (Sánchez Muñoz, 2016) (Li et al., 2020).

Dalam rangka mencari solusi atas kekurangan CALL, selama ini sudah banyak optimasinya aspek pedagogi dan sosiokultural, dan dengan prinsip TBLT yang berisikan interaktif, konstruktif, memiliki gap, dan otentik, maka integrasi pembelajaran Bahasa Berbasis Tugas dan CALL sangat diperlukan untuk meniadakan kebutuhan pembelajar bahasa Inggris saat ini (Arswar & Arifani, 2016). Media pembelajaran CALL (Computer Assisted Language Learning) adalah aplikasi komputer yang integrative (Zepher, 2016)(Li et al., 2020). Perangkat komputer terintegrasi dengan model pembelajaran virtual, berbasis web, papan tulis interaktif, dan aplikasi lainnya (Ardiansia, 2019) (Chen, 2021). Perkembangan karakter CALL pada pembelajaran student center perlu dipadukan dengan Task Based Language Learning, agar dapat memenuhi kebutuhan kognitif pembelajar bahasa Inggris. Prinsip pengembangan Pengajaran Bahasa berbasis tugas dengan CALL, tetap mengacu pada prinsip umum pedagogi dan mengintegrasikan teori kognitif, behavioris, atau konstruktivis (Arswar & Arifani, 2016). Penelitian ini dimaksudkan untuk memenuhi tujuan integrasi CALL dan TBLT, sekaligus untuk menguji keterbatasan praktik pembelajaran CALL pada EFL.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian tugas pendahuluan di atas, penelitian ini dilaksanakan untuk mengidentifikasi integrasi materi CALL dan TBLT pada level sekolah menengah pertama. Mengapa ini penting untuk memberikan rujukan bagi para insiditor 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 rumusangan integrasi materi CALL dan TBLT dalam pembelajaran Bahasa Inggris untuk sekolah menengah pertama?*

Dalam rumusan penelitian pengembangan ini, tujuan utamanya adalah merumuskan 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 users terhadap produk final pengembangan ini.

BAB II

Tinjauan Pustaka

2.1 Computer Assisted Language Learning (CALL) dan tren ke depan

2.1.1 CALL dan Pembelajaran 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 & Husniati, 2016). CALL memberi kesempatan siswa belajar bahasa dalam konteks apa pun melalui teknologi komputer (Jarvis & Achilles, 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 sempat dalam komunikasi bahasa Inggris (Munir et al., 2019).

Selanjutnya diketahui, semakin berkembangnya teknologi terhadap ketangkasan Internet, ada muncul banyak alternatif alternatif terhadap CALL (De La Guia et al., 2016). Di antaranya adalah Technology Enhanced Language Learning (TELL), yang menekankan pada teknologi yang melibatkan 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, semua akronim alternatif tersebut bisa menjadi cabang CALL (Jarvis & Achilles, 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 menggunakan peran berbagai media belajar online dalam membantu pembelajaran bahasa, termasuk ponsel, PC tablet, MP3 player, Podcasting, zoom, google meet, padlet, schoology, dll (Jarvis & Achilles, 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 perbatasan teknologi dari desktop komputer dan laptop, MALL tetap mengkonstruksi CALL yang menekankan pada aspek pembelajaran Bahasa berbantuan. Dengan demikian, masih ada penekanan peran dan nilai pada sebuah program perangkat lunak dalam pembelajaran sasar (*removes learning*) dalam belajar bahasa. Penekanan seperti ini tentu masih ada keterbatasan (Anwar & Hamidah, 2016).

Efektifitas CALL dimulai dengan memperhatikan standar CALL, apa yang perlu diketahui siswa dan bagaimana menggunakannya dalam pembelajaran bahasa, dan kesempatan untuk mengalami pedagogi tersebut melalui kegiatan berbasis tugas. WBI juga banyak digunakan (preparasi dengan CALL) sebagai alat manajemen pengajaran dan 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 pelajaran mereka dan pembelajaran mereka untuk refleksi; c. untuk memberikan kesempatan kepada siswa membuat situs, agar memiliki cukup bahan ajar online (Papadimitra-Sophocleous, 2012) (Zhang, 2019).

Beberapa tahun terakhir telah muncul belakan 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 (Katsamirerwe & Nerbonne, 2015). Sistem ICALL (intelligent CALL) sekarang ini mulai dikembangkan yaitu sistem yang ditargetkan dalam lima dimensi: bahasa yang dipelajari, teknik Kecerdasan Buatan, keterampilan bahasa, elemen bahasa, dan kemampuan penulisan. Prasyarat keberhasilan integrasi media CALL ke dalam praktik pengajaran dan pembelajaran bahasa asing (FLTL) adalah pada (i) hubungan antara desain aktivitas dan penulisan 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. (Katsamirerwe & Nerbonne, 2015).

Penelitian CALL antara tahun 1970 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 (Hart & Schuler, 2015). Penelitian CALL semakin berfokus pada penerapan teknologi bahasa manusia seperti

Lemuliter (yaitu, algoritma yang bertujuan untuk menghilangkan akronim infleksi ke bentuk dasar atau entri kamus dari sebuah kata), pemisah bagian ucapan, dan pengurai untuk menganalisis teks dan memantulkannya informasi tambahan yang tersedia yang berguna bagi pembelajar Bahasa (Hart & Scholze, 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 mengotomatiskan keterampilan tingkat rendah, seperti kosa kata, struktur tata bahasa dan bentuk yang diperlukan untuk keterampilan tingkat yang lebih tinggi (Anwar & Himmah, 2016). Banyak peneliti menggunakan keterampilan tingkat tinggi seperti analisis teks, penahanan mendengarkan, dan komunikasi tertulis (Tal & Yelenezskaya, 2012). Namun demikian, penggabungan keterampilan pada target bahasa sangat diperbaharui, misalnya, model tentang derivasi, sintesis, dan analisis. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memperkaya kosa kata dengan cara yang sistematis dan membiasakan pembelajar dalam bahasa target (Kirk, 2015). Latihan kosakata dikombinasikan dengan tata bahasa, derivasi juga kosakata dan tata bahasa harus dalam konteks teks lengkap, sehingga siswa dapat menggunakan bentuk yang tepat dengan mengacu pada petunjuk kontekstual (Tal & Yelenezskaya, 2012). Teks dan video yang menjadi dasar modul multimedia memperkaya linguistik dan intelektual. Tugas yang disajikan kepada siswa berupa teks dan video untuk menargetkan penahanan masalah tentang konfirmasi pendapat. Tugas-tugas ini membutuhkan pemahaman tentang bentuk-bentuk linguistik yang mengkodekan modalitas, hipotesis vs. hasil atau kesimpulan, dan kemampuan untuk mengidentifikasi komponen dari kelompok-kelompok yang koheren (Tal & Yelenezskaya, 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 menganggap 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 memunculkan tingkat kecemasan *computer*. Masih ada inisiasi 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* (Mahmoud *et al.*, 2012).

Walaupun secara umum CALL mendapatkan masukan dan evaluasi, ada beberapa variabel CALL yang sangat tidak mungkin untuk di kaji secara bersamaan seperti lokasi, waktu, biaya, sumber daya, guru, perilaku pedagogis, strategi dibalik, hasil pembelajaran yang diupayakan, rangkaian tugas dan hasil tugas (Khoiriyah, 2020) (Ardhanita, 2019). Akhirnya, evaluasi perangkat lunak CALL hanya dapat dilakukan dengan mengevaluasi secara fitur tersebut secara hati-hati dan sistematis. Evaluasi perangkat lunak CALL memerlukan tiga tahap: (1) menilai kelayakan perangkat lunak CALL sebagai alat bantu pembelajaran bahasa; (2) mengidentifikasi penggunaan perangkat CALL secara efektif; dan (3) menilai kuantitas perangkat CALL. Untuk menelaah perangkat CALL, ini maka ada lima kriteria untuk menilai kelayakan sumber multimedia atau sumber situs web yaitu: potensi pembelajaran Bahasa, kesediaan peserta didik, fokus pada makna, kesulitan, dan dampak (Khoiriyah, 2020).

Pelatihan diperlukan untuk membekali pendagogy dalam penggunaan CALL di kelas bahasa, dan menyebarkan praktik baik mempersiapkan kebutuhan pengajaran bahasa. Keterampilan CALL dan pemahamannya mendukung kesuksesan pendagogy (Zhang, 2019). Oleh karena itu, pelatihan guru bahasa tidak hanya mengajarkan apa itu teknologi tapi harus mampu mengevaluasi potensi pengajaran dan pembelajaran bahasanya, memenuhkan bahan pengajaran berkualitas tinggi, dan memdini penggunaan pembelajaran bahasa *online* (Papadima-Sapbechono, 2012).

2.1.3 Potensi Pengembangan CALL masa depan

Tren pembelajaran bahasa di masa depan akan sangat berbeda dimana peran guru akan berkurang dan ketersediaan teknologi akan lebih banyak dalam pembelajaran Bahasa (Anwar & Husniati, 2016). Program dan perangkat berbasis teknologi menjadikan tugas 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*

(Miyani 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 penuh namun pasti robot akan menggantikan guru dalam Pendidikan bahasa karena robot akan lebih cepat, melakukan lebih sedikit kesalahan daripada manusia. Robot menghasilkan output pendidikan yang lebih akurat dibandingkan dengan manusia. Lingkungan belajar bahasa akan lebih menarik 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 dan **corpora** akan mengubah skenario dunia pendidikan walaupun kebanyakan masyarakat masih miskin. **Corpora** akan membantu linguistik untuk mendapatkan data yang sangat besar di satu tempat seperti seluruh buku, seluruh perpustakaan dan seluruh buku bahasa seorang penulis. Menelaah bahasa, akses ke materi dan analisis materi akan lebih mudah dibandingkan dengan menelaah 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 atau 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 (Miyani 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, pengujian dan penilaian materi yang akan dipelajari (Shawar, 2017).

Pembelajaran bahasa berbasis CALL benar-benar berbeda dengan pembelajaran tradisional (Ariswanto & Arifiani, 2016). CALL berkembang secara bertahap dalam fase yang berbeda. Pada tahun 1959 pembelajaran dimulai dengan basis Computer Assisted Instruction (CAI) yang tujuan awalnya bukan untuk pembelajaran bahasa. Kemudian munculiah Computer Based Diagnostic Test (CBDT) untuk bahasa Prancis. Kemudian Richard Adkinson pada tahun 1972 pertama kali menggunakan CALL di Stanford University untuk Mathematical Learning Theory (MLT). CALL saat ini belum digunakan untuk pembelajaran Bahasa, tapi sudah dimulai kerjasama dengan IBM, Adkinson juga membentuk Computer Curriculum Corporation (CCC) pada tahun 1967. Setelah itu, baru ada upaya Adkinson membuat panduan untuk pembelajaran bahasa Inggris. Selanjutnya CALL dikembangkan di Kanada oleh tiga perusahaan yang bergabung membuat proyek di universitas untuk bahasa Prancis (Mitani 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, Jepang, dan Swedia, dimana kesepakatan (konvensi) diambil pada tahun 1993 pada Konferensi Tahunan TEME, yang menjadi langkah utama pengembangan CALL di masa depan. Terlebih lagi, konvensi Kanada terbukti bermanfaat karena dan alasan. Pada tahun 1980 di Universitas Lancaster memulainya program CALL dan menjadi sangat populer di bidang penelitian, pemetaan, dan bisnis. Kemajuan CALL ini membuka pintu baru pembelajaran bahasa dengan kemampuan luas bagi guru dan pembelajar (Mitani 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. Fase CALL behavioris menekankan 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 mengefektifkan 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 pemrosesan ejaan dan tata bahasa. Fase komunikasi terletak pada komunikasi antara teknologi dan peserta didik. Kurikulum dirancang untuk komunikasi antara pelajar ke komputer, 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 dibarengkan pada konstruk teks, komunikasi, dan latihan jarak dekat. Pencapaian terbesar fase ini adalah adanya perkembangan kognitif dan linguistik korpus. Program Computer Assisted Content Activity (CACA) dikembangkan untuk menemani 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 mengajarkan bahasa seperti teks, gambar, video, audio, dan animasi (Shawar, 2017). CALL interaktif adalah mempertemukan teknologi antara teknologi dan pembelajaran bahasa. Fokus fase ini ada pada tingkat keterampilan seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kegiatan interaktif fase ini adalah pendekatan berbasis tugas untuk membuat lingkungan yang nyaman bagi pembelajar. Pemanfaatan www dan komputer multimedia pada tahun 1990 menjadi capaian utama dari CALL interaktif (Mirza 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 memonitor kemajuan individu mereka dalam pembelajaran bahasa sasaran (Kılıçkaya & Selvioglu, 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 komputer (Jarvis & Achilleos, 2013). Dengan fase perubahan CALL, ini telah terjadi pergeseran dari melihat komputer sebagai

tunai atau alat menjadi media. Inilah 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 domain luas CALL, dengan kata lain, CALL tentu akan mendapat tantangan dalam teori Pendidikan untuk mengakomodasi potensi kebutuhan pembelajar (Jarvis & Achilles, 2013). Banyak nama beragam dalam periode sejarah perkembangan CALL. Ada lima CALL: Behaviorist CALL, Communication CALL, dan Interactive CALL. Sembilan empat belas tahun nama CALL behaviorist 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 periodisasi sebagai berikut, CALL (1960 – 1980), Post CALL (1980 – 1990) dan Integrated CALL (Marati et al., 2016).

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

Salah satu kerangka analisis untuk menyelidiki perkembangan konseptual guru adalah teori aktivitas yaitu dengan elemen sosial, budaya, sejarah, dan kelembagaan, menggunakan pendekatan sosiokultural (Khosiyah, 2020). Teori ini memperluas segitiga media Vygotsky, yang menghubungkan bahwa subjek dan objek tidak terkait langsung tetapi terhubung melalui media budaya (kata 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 komposisi 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. Jika jadi belajar Bahasa untuk mengembangkan kecakapan komunikasi 1,2 untuk kelas ke-tata Bahasa Inggris dan pemahaman budaya. Guru harus mampu mengoptimalkan 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 keagif guru dapat ditinjau dari elemen sosial dan sistem aktivitas lainnya (Kitade, 2015).

Apresiasi nilai sangat penting untuk menunjukkan bahwa individu secara aktif membangun pilihan baru dan tidak hanya tertanam pada lingkungan lokal. Gagasan ini mendukung transformasi keagif guru dalam menghadapi tantangan baru, seperti munculnya CALL dalam pembelajaran (Khoiriyah, 2020). Ada hubungan yang menarik antara CALL sebagai artefak media dan guru sebagai mana pelajaran. Guru perlu meningkatkan efektivitas penggunaan CALL dalam pengajaran dengan mengoptimalkan perbedaan nilai-nilai seperti 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 dengan status paling tidak. Kemudian guru mengolah nilai sosial dari teknologi CALL secara diam-diam menerima kebutuhan untuk mengoptimalkan 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 tak sadar (acquisition) (Chapelle & Sures, 2017). Dimana pra-Internet global, akuisisi sebagai proses bawah sadar; pemerolehan 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, menyadariinya, dan mampu membicarakannya (Jarvis & Achillevs, 2013). Dalam istilah komunikasi, 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 simulasi e-learning dan e-akuisisi. Wilayah ini masih belum menjadi perhatian dan belum banyak diteliti. Dengan demikian terungkap MALL lebih tepat untuk mengatasi masalah seperti ini daripada CALL, yang sebagian besar masih dibatasi oleh apa yang mungkin disebut sebagai "e-learning sadar (conscious e-learning)" (Darvin & Achdessa, 2017).

Salah satu peran guru adalah memilih dan memperkembangkan CALL yang berguna kepada siswanya untuk membantu kegiatan 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 menyesuaikan sifat kontekstual dari teknologi pembelajaran tersebut (Kotule, 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 (Zugilar, 2016). Dewey meyakini pentingnya kolaborasi, harus ada pengalaman kredibel dan kemauan orang untuk bekerja dengan satu sama lain sehingga memunculkan minat belajar. TBL diharapkan memanfaatkan pengalaman yang dimiliki pembelajar (Tasakoft et al., 2019)(Montaner Villalba, 2017).

Pengembangan TBLT sangat dipengaruhi oleh riset Prabhu tentang pentingnya pemecahan masalah dan tugas sebagai prinsip utama dalam silabus (Sanchez Muñoz, 2016). Silabus linguistic harus memadukan aspek interaksionis, ekologi dan sosiokultural untuk menyangga perkembangan pembelajar. Kemudian TBLT dikembangkan dengan menekankan interaksi, proses kognitif, dan otentik, melalui negosiasi makna yang berkaitan dengan tugas pemecahan masalah (Gonzalez-Irujo, 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 (Barah & Gómez, 2017) (Chen, 2021). TBLT juga memberi peluang dimensi kolaborasi antar pembelajar karena tugas belajar selalu bersifat sosial-kolaboratif. Dalam hal ini teknologi mampu menghasilkan interaksi

siswa kolaborasi, karena tugas adalah kegiatan belajar dimana pembelajar melomas budaya dan sumber belajar untuk mencapai hasil belajar menggunakan sebagai sarana menguasai bahasa melalui komunikasi berbasis internet, dan keterampilan literasi digital (Tavakoli et al., 2019).

Pengajaran bahasa berbasis tugas merupakan proses pengalaman otentik untuk membuat makna sehingga proses negosiasi mempermudah capaian pembelajaran Bahasa (Chapelle & Sims, 2017). Karena masih dianggap baru, dalam penerapannya TBLT membutuhkan keahlian dari pemirang 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**, termasuk 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 otentitas 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 pengajaran kelas (Baralt & Gómez, 2017). Ekspresi materi yang otentik bisa diperkaya melalui konektivitas web pada teknologi seluler modern, secara tidak terbatas. Namun demikian pemberian materi otentik ini harus diseksi dengan cermat agar tidak menimbulkan kecurigaan peserta didik bila tidak siap secara kognitif, termasuk kosakata dan struktur harus langsung relevan dengan kaidah kognitif pelajar. Otentitas mengadopsi tugas pembelajaran bahasa menjadi realitas dan fungsional, dimana target interaksi komunikatif adalah tujuan akhirnya. Oleh karena itu maka terapat 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 (Calabrach, 2016).

2.4 Mengembangkan dan Mengintegrasikan CALL dan TBLT dalam Pembelajaran Bahasa

Inggris

2.4.1 Alasan pengembangan dan Integrasi

Perlu dikankan 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 dianggapi oleh pembelajar yang berupa teks di tampilan layar, dan satu-satunya cara merespon adalah dengan memasukkan jawaban di keyboard. Analisis kesalahan dan respon balik adalah fitur umum yang dimiliki *CALL* tradisional (Athanasi, 2019). *Communicative CALL* menggunakan program konkolaborasi dan melibatkan perolehan 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 (Bakmatin & Zulfanani, 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 efisien, dan memenuhi kita setiap saat (Calafrech, 2016). Perangkat seluler ini dapat menyediakan banyak peluang belajar baik di dalam maupun di luar kelas kapan pun dibutuhkan (Gonzalez-Rivera, 2017). Salah satu kemudahan dari perangkat seluler adalah mudahnya diintegrasikan ke dalam kelas tanpa harus memindahkan siswa secara fisik (Harati & Gómez, 2017). Banyak pengembang aplikasi tidak memiliki landasan teoritis yang baik dan bahkan sangat dangkal tentang pengajaran bahasa. Bahkan peserta materi pembelajaran bahasa yang berprestasi juga gagal menghasilkan aplikasi berkualitas tinggi karena keterbatasan pengetahuan teknologi, sehingga mengakibatkan interaktivitas dan konektivitas web di perangkat seluler. Meskipun *MALL* memiliki potensi untuk memajukan pembelajaran berbasis tugas kolaboratif namun sejauh ini, penelitian 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 kosmo kata, kosmo kata 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 memotivasi 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 ini dapat mengembalikan energi belajar focus pada siswa, sehingga menjadi penguat pengalaman (Cahitric, 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 & Humah, 2016). Bagaimanapun teknologi hanya bisa baik bila ada unsur pedagogi di dalamnya. 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, memampelas dan mengevaluasi informasi untuk mengasimilasi dan mengintegrasikannya ke dalam kehidupan. Penguasaan perangkat seluler milik siswa memiliki kemungkinan yang baik dimana siswa dapat mengontrol proses pembelajaran dibandingkan dengan penggunaan computer di lab (Hatak & Gómez, 2017). Meski demikian, pembelajar perlu dilatih secara memadai agar mampu mengintegrasikan tugas pembelajaran secara maksimal. Bahasa sumber) 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 (Cahitric, 2016).

Eksplorasi integrasi antara CALL, TBLT, dan SLA sangat dibutuhkan saat ini. Siapa saja yang berurusan dengan pengajaran dan pembelajaran bahasa di abad ini perlu memahami sifat dan 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 baik terhadap penggunaan teknologi internet sangat diperlukan, terutama pada pengembangan lingkungan jaringan aplikasi baru tersebut secara mandiri melalui online, dan pengguna secara aktif berkontribusi terhadap konten pembelajarannya, yang dikenal dengan istilah asitektur partisipasi (Gonzalez-Iberet, 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 teoritis dan praktis. Keduanya mengizinkan pesan positif terutama kontribusi CALL

untuk meningkatkan pembelajaran TBLT dan kontribusi TBLT untuk meningkatkan pembelajaran bahasa menggunakan CALL (Tavakoli et al., 2019) (Munawar, Villidha, 2017).

Untuk mengoptimalkan CALL dalam pembelajaran maka diperlukan pedoman umum yang bisa dipertimbangkan untuk pengembangan khususnya untuk guru meliputi: 1) Memberikan *exposure* melalui kelas; 2) Mendukung konsep dan pengetahuan pedagogy dengan penggunaan CALL secara bertahap; 3) Menciptakan peluang bagi keberagaman 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: persiapan, pengetahuan, dan kepraktisan/praktik. Tahap 2 menciptakan lingkungan untuk mempermudah pengembangan guru dengan penggunaan CALL, melalui dukungan administratif, dan peluang untuk komunikasi dan kolaborasi informal dan formal seperti teknologi Pendidikan (El Shaban & Egbert, 2018).

Proses pengembangan CALL dan TBLT bisa dikembangkan dengan pendekatan komunikasi, yaitu mengajar melalui komunikasi dan bukan mengajar untuk komunikasi (Gonzalez-Silveira, 2017). Tugas menulis 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 bahasa makna merupakan titik awal dalam rancangan tugas CALL dan MALL, yaitu: penalaran menggunakan berbagai perangkat seluler untuk mengakses dan/atau mengkomunikasikan informasi di mana saja kapan saja dan untuk berbagai tujuan sosial dan/atau akademik. Secara luas CALL dan MALL bertujuan untuk belajar secara sadar melalui desktop, laptop, dan Perangkat Seluler Lainnya; tidak ada batasan, dan mengkomunikasi fungsi sosial L2, baik formal dan non formal (Jarvis, 2015). *Handphone* sekarang memiliki banyak fasilitas yaitu: kamera; perangkat video dan audio; peta dan navigasi online; browser internet; buku harian; kalkulator; koran; jam alarm; pemutar musik; pemutar TV dan radio; buku catatan; perisutian; outlet media sosial; tempat untuk membeli dan menjual; dan masih banyak lagi. Untuk memanfaatkan peluang fasilitas tersebut maka perlu mengembangkan pedagogy terutama pada kompetensi yang tepat, menggaribarkan, dan melakukan riset baru

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 (Davis, 2015).

2.4.3 Kebermanan pengembangan dan integrasi

Integrasi CALL/MALL dan TBLT sangat dibenarkan dalam bahasa Inggris sebagai L2 saat sekarang ini, karena CALL/MALL sudah menjadi kebermanan dunia global, dengan karakteristiknya yang dekat dengan dunia nyata, dan tidak dapat dibayangkan dalam praktik kita sehari-hari, sementara itu TBLT memiliki posisi pada pengetahuan prosedural atau pembelajaran melalui Bahasa (Ariwar & Arifiani, 2016). Integrasi ini harus menjadi yang terdepan untuk menyambungkan tantangan perubahan teknologi pembelajaran saat ini (Davis, 2015). Pembelajaran menjadi lebih nyata dan personal ketika guru berhasil mengaitkannya dengan kehidupan siswa di luar kelas. Mengaitkan kegiatan pembelajaran bahasa yang dilakukan di kelas dengan dunia luar adalah tujuan utama dari Task Based Language Teaching (TBLT). TBLT menyuntikkan pembelajaran bermakna dan bermula ada hubungannya dengan dunia nyata. Tujuan ini bisa ditanggalkan dengan mendorong siswa menggunakan CALL, karena teknologi menyediakan tempat yang alami dan menarik 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 (Ariwar & Arifiani, 2016). Lebih lanjut, internet dapat memberikan peluang yang baik untuk memiliki akses ke materi bahasa dan sumber daya bahasa yang menarik. Penan guru dan peserta didik juga mulai berlibat dimana guru bukan satu-satunya pemberi informasi dan siswa tidak lagi sebagai penerima. Dengan akses WWW, pembelajar dapat mengakses materi menarik 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, peningkatan budaya literasi 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 menarik dan berkesan, atau visualisasi praktik CALL; apakah berprestasi pada pembelajar atau guru. Menurut perspektif sosiolinguistik, pembelajaran kurikulum berbasis pembelajaran campuran, obrolan online, dan obrolan kelas kelompok kecil dapat meningkatkan keterampilan komunikasi lisan siswa. Instruksi berbasis obrolan, dibandingkan dengan instruksi buku teks, tampak lebih menarik, relevan dan efektif. Pembelajar percaya dan mampu menggunakan komunikasi yang di praktikkan dalam latar alami; karena kesamaan umur dan kondisi ini, penggunaan bahasa sehari-hari dan komunikasi informal.

Penerapan CALL di dalam kelas memerlukan pertimbangan matang (Anwar & Ariani, 2016). Keberhasilan penerapan CALL ke dalam kelas bahasa memerlukan prasyarat khusus: dukungan manajemen senior, pendekatan seluruh sekolah, guru yang melek teknologi, dukungan kelas, akomodasi pembelajaran bahasa yang dituntut (mutualya kelas maya), 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 & Humaidy, 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 mendukung 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 dipelajari dan mendapatkan evaluasi secara instan. Karena materi online yang diperlukan di internet lebih tersedia daripada yang dicetak (Miftachudin, 2012).

2.3 Basis Pengembangan TRIT dan CALL

2.3.1 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 membuat belajar di kelas dan di luar kelas (James Hoffman & Tachiyaphara, 2018). Agar manfaat tersebut bisa di optimalkan maka perlu dipaparkan juga orientasi pengembangan pembelajaran CALL, yaitu focus pada pembelajaran tertulis, pengembangan teknologi, meningkatkannya kebutuhan integrasi, meningkatkannya kolaborasi dan komunitas, metode penelitian yang lebih naturalistik, dan proyek panjang yang perlu dikelola (Sticker & Shi, 2016). *Trend pembelajaran menulis: fokus pada pembelajaran tulis yang pragmatis dibarengkan untuk menganalisis data lisan atau data multimodal* (Chen, 2021). Ada perbedaan antara teks tertulis yang diproses secara online atau melalui CMC dan teks tertulis tradisional, karena yang pertama mungkin lebih alami. *Teknologi: teknologi CALL menjadi semakin terintegrasi pada dan tingkat yaitu peralihan dari merancang dan menguji perangkat lunak CALL menuju pengkonstrasian teknologi online misal mengadopsi teknologi Web 2.0 (misalnya, Twitter, Wiki, Facebook) untuk tujuan pedagogis-kurikulum* (González-Barrat, 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 dimanfaatkan, 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. Meningkatkan kolaborasi dan komunitas: pembelajaran kolaboratif CALL diperlakukan baik secara internal atau eksternal untuk pembelajar dalam menyelesaikan tugas, atau menghasilkan karya* (Alhamad, 2019). Dengan demikian memungkinkan terjadinya dinamika pembelajaran di dalam kelas (dalam kelompok) serta memperluas lkan komunikasi di antara berbagai budaya dan negara. *Metode penelitian yang lebih naturalistik: metode penelitian CALL beralih dari eksperimen pre-test dan pasca-test komuntatif ke metode campuran. Instrumen penelitian menjadi lebih kompleks dimana lebih banyak data tentang proses pembelajaran dikumpulkan, daripada hanya menyertikan data terikat pada pretest. Proyek panjang yang perlu dikelola: riset penelitian CALL jangka panjang akan kian semakin dibarengkan di masa datang karena semakin kompleksnya dinamika perkembangan dan kebutuhan* (Sticker & Shi, 2016).

2.3.2 Perkembangan 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 efektivitas pembelajaran (Ariswa & Hidayat, 2018). Guru dapat memutuskan untuk menggunakan materi CALL yang ada atau merancang sendiri. Umumnya, banyak guru Bahasa hanya menggunakan peran sebagai pencipta karena keterbatasan bahan yang ada. Guru Bahasa yang memiliki penguasaan mahlir dalam pemrograman komputer, desain atau metodologi pengajaran, tetapi jumlah mereka terbatas (Ariswa & Arifiani, 2018), yang kompeten di ketiga bidang. Materi CALL telah dibuat untuk penggabungan komputer dengan perangkat media lain. Ketika guru hanya terbatas memiliki keterampilan teknologi maka keterampilan ini bisa menghalang 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 virtual. Karren Konten yang bagus yaitu memberikan hubungan antara tiga bidang pengetahuan, teknologi, pelajangi, dan konten (James Hoffman & Tachiyaphum, 2018).

Ada tiga guru utama yang dibutuhkan untuk menjadi pertimbangan ketika mengintegrasikan CALL, yaitu persepsi guru tentang apa belajar bahasa, pelajangi 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 integrasi adalah tahap pertama dalam menghubungkan teori ke praktik (James Hoffman & Tachiyaphum, 2018).

2.3.3 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 keberifatan dan jomaksi siswa (Sanchez Muñoz, 2016). Desain tugas CALL, asalnya menggunakan prinsip partisipatif, dimana pembelajar bahasa, perancang perangkat lunak, guru bahasa, dan pemrogram komputer bekerja secara kolaborasi, mengidentifikasi, merancang, dan menerapkan beberapa

fitur penting (Gonzalez-Bonet, 2017). Ada juga yang menghubungkan pembelajaran bahasa Inggris lewat dengan aktivitas pembelajaran bahasa, namun pembelajaran, umpan balik, dan evaluasi. Namun upaya seperti ini sering gagal karena guru kurang paham teknologi dan keterbatasnya teknologi di tempat tempat 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 kualifikasi 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 dilatih, baik secara pedagogis maupun metodologis, untuk mengembangkan rencana pembelajaran, dan sebagainya (Sun, 2020).

Pendek kata, studi yang secara khusus meninjau aspek metodologis dari desain tugas sangat terbatas dalam literatur CALL (Chinchor Muñoz, 2016). Fokus studi yang ada selama ini hanya pada (i) pengaruh fitur tugas selain 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 pendukungnya, langkah terperinci (taktik pedagogical) dalam desain yang ditetapkan, penerapan tugas/desain di kelas khususnya untuk ruang kelas komputers, modifikasi tugas dalam konteks baru, dll (Ziegler, 2016). Tentu sejauh ini ada beberapa pertimbangan/pilihan pedagogis guru bahasa dalam merancang tugas: 1. Memberikan tugas yang banyak 2. Fokus pada form 3. Umpan balik segera/tercepat 4. Mempromosikan pembelajaran kolaboratif 5. Mempromosikan output Bahasa (Sun, 2020). Para pedagogis adalah pilihan yang tepat dalam mendesain tugas CALL (Sun, 2020) karena menyertakan kontribuen nilai yang meliputi: (1) merancang tugasnya interaktifitas (2) menyediakan aktifitas pemecahan masalah (3) mendorong partisipasi siswa (4) mendorong akseptasi siswa (5) memberikan berbagai perspektif konten (6) menyediakan data yang representatif (7) memasukkan konten dan kegiatan otentik (8) menyediakan struktur proses pembelajaran yang baik (9) memberikan umpan balik dan umpan balik (10) memberikan bantuan lanjutan.

2.6 Proses Pengembangan Integrasi CALL dan TRLT

Proses integral pengembangan CALL berbasis TBLT ini menggunakan rangkaian penelitian pengembangan yang di permiskikan bagi guru sekolah menengah pertama, dimana setiapannya di kerumuskan pada tahap sebelumnya bahwa guru pada level ini memiliki keterbatasan dalam hal waktu, kemampuan aplikasi teknologi, dan minimnya dukungan institusi dalam pengembangan CALL. (Ariwar & Arifiani, 2016; Ariwar & Harisah, 2016). Rangkaian penelitian pengembangan ini dipilih berdasarkan pada tahap pengembangan materi (material development essential) Dick dan Carey, yang secara ringkas di gambarkan sebagai berikut :



Tahapan penelitian dimulai dengan identifikasi analisis kebutuhan (Ariwar, 2019; Ariwar, 2016), kemudian pengembangan rancangan dan prototype, uji coba produk terbatas, dan kemudian produk melalui implementasi di lapangan untuk menguji kelayakan 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. Ditanyakan dengan melakukan analisis pembelajaran yang sudah di implementasi sejauh ini sehingga teridentifikasi kelebihan maupun dan kebutuhan belajar yang akan di kembangkan. Untuk mendapatkan informasi ini semua maka, peneliti melakukan interwiew kepada guru sekolah menengah pertama yang ada di SMP 1 Gresik dan MTsN Mejan Gresik (dua sekolah ini dipilih karena masing masing mewakili sekolah umum dan sekolah basis agama). Terkait kelebihan maupun dan kebutuhan belajar siswa dilakukan dengan menggunakan questionnaire; (b) Setelah data awal terkumpul serta ada berkenaan dengan kebutuhan maupun dan kebutuhan belajar, maka peneliti juga melakukan kajian pustaka terhadap dokumen yang sudah dimiliki sebagai rujukan didalam pengembangan dan proses pembelajaran; (c) Data yang terkumpul dari proses interwiew, 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**), **indikator**, **materi**, **metode pembelajaran**, **media pembelajaran**, dan **evaluasi pembelajaran**; (d) Kisi-kisi dan prototype yang dikembangkan kemudian di olah untuk diisikan dengan strategi pembelajaran yang memuatkan CALL dengan mengoptimalkan TBLT dan diintegrasikan dengan kesempatan proses pembelajaran yang diinginkan oleh pembelajar dan pemangku kesempatan.

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 konsep 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) kesesuaian 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 (Ariani & Himmah, 2016): (a) aspek desain yang didalamnya ada petunjuk penggunaan, kejelasan teks dan huruf, kualitas warna, kualitas gambar, kualitas layout, kualitas audio, kecepatan akses, kemudahan akses, (b) aspek pembelajaran mencakup kemenarikan terhadap materi dan aspek motivasi belajar.

Disingkat 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 perangkat.

2.6.2 Output yang diharapkan

- Hasil identifikasi kebutuhan yang dilakukan dengan pengumpulan data melalui observasi, study pustaka dan wawancara dalam bentuk output alternative questioner: strongly agree, agree, disagree dan strongly disagree.
- Kisi-kisi materi pembelajaran integrasi CALL dan MALL yang terdiri dari tujuan, indikator, materi, materi, strategi dan evaluasi yang jelas.
- Terbentuknya prototype produk atau rancangan awal yang sudah memiliki bentuk baik dari sisi konten, media, dan juga evaluasi. Prototype ini harus mempertimbangkan kelebihan software yang digunakan dalam kombinasi CALL dan TBLT.
- Adanya koreksi dan masukan yang bisa dijadikan perbaikan terhadap program yang dikembangkan terutama pada aspek materi.
- Terselenggaranya uji coba terbatas terhadap beberapa materi yang dikembangkan.
- Adanya peningkatan motivasi dan kemampuan komunikasi.

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 MTsN Negeri Meranti Gresik. Dua sekolah ini di ambil untuk merepresentasikan tipe 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

Item	Description
Sex	41 perempuan 19 laki laki
Age range	12 (28 respondents) 13 (22 respondents)
Education level	SMP
Social status	rural
Language of common use	Bahasa Indonesia, Bahasa jawa

2.A.3 Validitas dan reliabilitas Instrumen

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

Untuk kuesioner analisis kebutuhan, validitas ini menjadi perhatian utama, dimana kuesioner di susun berdasarkan kaidah analisis kebutuhan yang sesuai kebutuhan umum dan kebutuhan belajar (Anwar, 2016a). Analisis kebutuhan dalam penelitian ini mencakup beberapa bagian penting yaitu, kemampuan bahasa Inggris, tujuan belajar, prioritas keterampilan bahasa, efikasi setiap keterampilan, metode belajar, dan hobi siswa (Anwar, 2016a).

Sementara itu kuesioner keberterimaan di validasi menggunakan kaidah konstruktif, yaitu dengan menggunakan validasi nya menggunakan analisis prason Product Moment (Anwar & Wardiana, 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 kemampuan menjawab pertanyaan (item 8 sd 15). Hasil uji validitas adalah sebagai berikut:

Table 2.2 (j) 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	.656
9	Item 09	.842
10	Item 10	.771
11	Item 11	.785
12	Item 12	.562
13	Item 13	.546
14	Item 14	.679
15	Item 15	.794

Dari di atas menunjukkan bahwa semua item telah memenuhi kriteria valid karena nilai koefisien proses untuk item-item 0.5, artinya telah dikategorikan termasuk tingkat validitas yang memadai (Aryani et al., 2020).

Analisis reliabilitas kuisioner tentang pemertapan metode pengajaran dilakukan dengan menggunakan studi Cronbach alpha sebagai berikut:

Table 2.3 (j) reliabilitas instrumen

Reliability Statistics of Questionnaire

Cronbach's Alpha		N of Items
.892		15

Hasil analisis reliabilitas menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha adalah 0,892 dimana angka ini lebih besar dari dari minimal 0,6. Artinya instrumen angket yang digunakan untuk mengukur pemertapan secara adalah valid dan reliabel.

BAB III

Analisis Hasil

3.1 Hasil analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif 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.

Tabel 1: Kemampuan Berbahasa

English Ability	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Cukup	60	00	00	00000	00000	
baik	60	00	100	6633	11055	46910
baik	60	00	100	4833	8055	50394
Valid N (listwise)	60					

Tabel 1 menjelaskan kemampuan umum bahasa Inggris siswa yang menyatakan cukup pada 60 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 baik (rata-rata 80%). 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.

Tabel 2: Tujuan belajar

Purpose of study	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
To get good score	60	00	100	4600	7667	42952
To continue study	60	00	100	4100	6833	46910
Continuation of hobby	60	00	100	3100	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 peningkatan 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 serta baik, dan tujuan keduanya. Sedangkan keterampilan bahasa Inggris yang harus dikuasai dapat dilihat pada tabel 3 di bawah ini.

Table 3: Prioritas keterampilan Bahasa Inggris

Descriptive Statistics						
Skills for Priority	N	Min	Max	Sum	Mean	Std. Deviation
Speaking	60	1,00	1,00	58,00	,9667	,18102
Reading	60	1,00	1,00	55,00	,9167	,27872
Writing	60	1,00	1,00	47,00	,7833	,41545
Listening	60	1,00	1,00	36,00	,6000	,40403
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 proyek/ 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	1,00	1,00	23,00	,3833	,49130
Speak sometimes	60	1,00	1,00	28,00	,4667	,50310
Never Speak	60	1,00	1,00	35,00	,5833	,49717
Speak with teachers and friends	60	1,00	1,00	36,00	,6000	,49403
Read Often	60	1,00	1,00	16,00	,2667	,44595
Read sometimes	60	1,00	1,00	17,00	,2833	,45442
Never read	60	1,00	1,00	24,00	,4000	,49403

Read texts of books, story, etc.	60	00	100	24.00	4000	40400
Write frequently	60	00	100	19.00	3167	46910
Write sometimes	60	00	100	21.00	3500	48099
Never write	60	00	100	22.00	3667	48596
Write paragraphs, sentences, etc.	60	00	100	20.00	3333	47538
Listen Frequently	60	00	100	12.00	2000	40338
Listen sometimes	60	00	100	18.00	3000	46212
Never listen	60	00	100	22.00	3667	48596
Listen tv, youtube, etc.	60	00	100	21.00	3500	48099
Valid N (listwise)	60				3720	

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	100	47.00	7833	41545
Interaktif (diskusi, presentasi, dll)	60	00	100	51.00	8500	36008
Menggunakan teknologi (komputer, hp, dll)	60	00	100	53.00	8833	32373
Valid N (listwise)	60					

Tabel ini menunjukkan bahwa siswa secara besar-besaran 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					Std. Deviation
	N	Min	Max	Sum	Mean	
Watch TV and listen to the radio, youtube, and the like	60	100	1100	55.00	9167	27872
Listening to music, film study	60	100	1100	56.00	9333	25155
Read anything good for entertainment purposes (newspapers and the like) and other materials	60	100	1100	59.00	9833	12910
Valid N (listwise)	60					

Data ini menunjukkan kesepakatan umum responden dalam hal hobi dan minat belajar, yaitu menonton 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 diangkat melalui studi dokumentasi (analisis kurikulum)

yang menggunakan 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 perhitungan yang membahas laporan berita untuk memvisualisasikan informasi umum. Keterampilan reseptif (menyimak dan membaca) digunakan sebagai penguji penguasaan keterampilan produktif. Tema-tema yang dibicarakan sesuai dengan kompetensi antara lain *introduction, greeting, describing places, describing hobbies, describing famous places, describing persons*, dan lain sebagainya.

3.2 Peningkatan 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 merupakan 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 dialogues dari video dan animasi, lalu siswa berdiskusi, memperjelas 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 film melalui diskusi untuk menjawab beberapa pertanyaan setelah melihat video dari berbagai setting kehidupan sehari-hari, kemudian mengerjakan latihan khusus tentang fungsi 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 konsep yang akan di bahas dan sekaligus memahaminya siswa menetapkan background dilimasa secara akademik, Gambar 3.1 memandu siswa untuk melakukan aktifitas pribadi dengan melihat tema pembelajaran (tentang cara mengoperasikan 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 ringkas tentang pengalaman merayakan hari kemerdekaan tersebut).



Gambar 3.2 Aktifitas (ini) (individual)

Tahap selanjutnya adalah siswa memiliki aktifitas ini dengan melihat komika gambar yang diberikan untuk menalarikan media, siswa memosokkan dan sangat berfikir tentang materi yang diberikan siswa bisa mengulang ulang media bila diperlukan. Jika aktifitas individual sudah selesai, berarti siswa bisa masuk pada aktifitas kelompok, sebagaimana pada gambar 3.3.



Gambar 3.3. Kemampuan (group)

Pada kemampuan kelompok ini siswa dituntut untuk bekerja kelompok menyelesaikan beberapa Latihan yang tujuannya untuk mempertajam dan melatih semua yang di tuhan. Latihan yang diberikan sebagai di ambil dari kemampuan dari di kelompok siswa lain. Cara ini menyesuaikan waktu yang digunakan untuk menyelesaikan kemampuan kelompok ini. Siswa juga diberi kesempatan, bila waktu nya tersedia dan sudah menyelesaikan tugas Latihan, untuk menyelesaikan kemampuan kelompok yang terdapat di dalam atau ada tugas praktik yang bisa di ulang ulang tentang persiapan Bahasa (Latihan Latihan ini telah diberikan dengan prosedur belajar, sehingga siswa bisa mendapatkan feedback secara langsung dan mendapat nilai waktu yang bersama lain (lagu dan cerita), sehingga memberikan peluang terdapatnya proses belajar (pengetahuan Bahasa di bawah ini) sebagaimana pada gambar 3.4.



Gambar 3.4 Aktivitas Iqbal (grup lanjutan)

Terdapat pada gambar 3.4 tersebut, ada banyak pilihan Latihan Iqbal yang bisa dipilih. Jika sudah diperkaya dan menggunakan menu yang sedang di pilih akan baik secara individu maupun kelompok, baik di kelas maupun di luar kelas.



Gambar 3.5 Penguatan Bahasa yang di pelajari

Aktivitas pada gambar 3.5 ini akan menunjukkan perhatian pada aspek penguatan Bahasa dimana siswa bisa melakukan sendiri atau berkelompok mempersiapkan Latihan Latihan pada aspek Latihan penguatan yang khusus terkait dengan tema yang dipelajari.



Gambar 3.6 Perlihatkan Hintswork.

Aktivitas terakhir adalah penjelasan tentang homework, yang dimaksudkan untuk memperbaiki pemahaman dan praktik siswa tentang tema yang telah dibahas.

Untuk aktivitas yang telah digambarkan di atas di bungkus dalam satu program yang bisa di-copy ke laptop, PC, atau bahkan di-upload di web agar siswa bisa mendownload kapan saja. Jadi materi ini bisa sangat fleksibel dan interaktif untuk di-fungsikan dan dipelajari.

3.3 Uji Coba, Analisis Keberhasilan siswa, dan Validasi Materi

Uji coba materi integrasi CALL dan TBLT dilakukan sejumlah tiga kali yaitu 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 Meranti). 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 dibagikan dengan lain. Tujuan utama dari implementasi PTK di kelas ini untuk mengkonstruksi laporan pengguna (dalam hal ini siswa kelas 7) tentang materi integrasi yang telah dikembangkan (Anwar & Gresik, 2021) (Anwar, 2016). 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 sudah validasi sebagai secara konten), dan skor untuk kuis 2 di peroleh setelah pelaksanaan PTK tetap menggunakan format kuis yang telah dikembangkan oleh guru. Hasil penelitian skor ada pada table 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	3,28872
Kuis 2	60	77,00	80,00	4844,00	77,4000	3,24599
Total (N = 120)	120					

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.

Sebelum implementasi di kelas, ada kuisioner 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 keberagaman, pengetahuan, dan proses pembelajaran itu sendiri. Hasil analisis terlampir dipaparkan pada table 3.2.

Tabel 3.2 Terlampir hasil keberterimaan siswa

No Item	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
1. Metode pembelajaran yang sudah diajari.	60	2,00	5,00	3,0667	1,48240
2. Materi diajarkan secara berurutan.	60	3,00	5,00	3,0333	1,24820
3. Metode pembelajaran membuat saya lebih fokus pada materi yang diberikan	60	2,00	5,00	3,0667	1,24114
4. Metode yang digunakan sesuai dengan waktu, kondisi kelas, dan materi pelajaran	60	4,00	5,00	4,0667	1,27672
5. Desain pembelajaran memberikan motivasi tentang materi pelajaran yang sudah sudah diketahui sehari-hari	60	2,00	4,00	3,0500	1,30734
6. Desain pembelajaran memberikan pengetahuan umum kepada siswa	60	2,00	5,00	3,0333	1,48396
7. Desain materi menghubungkan pelajaran dengan kehidupan sehari-hari	60	2,00	5,00	3,5333	1,07563
8. Ada pekerjaan rumah atau tugas	60	4,00	5,00	4,0333	1,01107
9. Saya lebih mudah memahami materi pelajaran dengan prosedur pembelajaran yang diberikan	60	2,00	4,00	3,0167	1,31640
10. Ada tugas meningkatkan keaktifan siswa.	60	2,00	4,00	3,0500	1,24400

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	3,5000	09927
13. Metode pengajaran membuat saya tidak bosan.	60	4,00	5,00	4,5000	10102
14. Metode pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya.	60	2,00	5,00	3,5000	48596
15. Respons yang diberikan atau pertanyaan siswa diberikan dengan jelas.	60	2,00	5,00	3,5000	70501
Rata-rata	60	2	5	3,35	0,48268

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

Tabel 3.3 Penilaian kelayakan materi

2
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kemudahan materi dan isi dan KD	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Kemudahan Materi	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Metode pembelajaran	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Bahasa sesuai dengan level siswa	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Keterbacaan	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Humor	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Tarik perhatian siswa/aktifitas	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
Proses pembelajaran	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
terpenerap pada siswa						
Pengajaran bahasa Inggris (sifat, bentuk, makna, dll)	6	1,00	1,00	6,00	1,0000	,00000
minat dan perhatian	6					

Tabel 3.3 di atas menggambarkan kelengkapan penilaian materi oleh guru dimana ada tiga aspek yaitu kelengkapan isi, kelengkapan Bahasa, dan kelengkapan penyajian. Kelengkapan isi terdiri dari aspek kelengkapan terhadap SKKD, kelengkapan materi, dan kemenarikan materi pendukung. Kelengkapan Bahasa terdiri dari kelengkapan dengan huruf sama, konsonan, dan vokal. Kelengkapan penyajian terdiri dari Teknik penyajian yang sistematis, proses penyajian berpusat pada siswa, dan urutan penyajian yang lengkap, pendahuluan, isi, dan bagian penutup. Ketiga aspek tersebut di nilai setiap aspek semua guru (ditunjukkan dengan bobot 100%) untuk setiap itemnya.

Dengan demikian, dari paparan aspek persepsi keberartianan 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 pengajaran dan belajar terhadap tujuan dan horizon penelitian ini dalam beberapa perspektif yaitu, menjadi pembekitan pentingnya pembelajaran bawah sadar (*acquisition*), integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah kecanggihan, pentingnya strategi integrasi, dan integrasi untuk memusat nilai-nilai pembelajaran bahasa.

4.1 Pentingnya 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 menstimulasi terjadinya interaksi dan komunikasi secara alami (Ariwar, 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 (*perolehan 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 & Adhlers, 2013). Mengingat dua proses tersebut harus terjadi secara bergantian selama pembelajaran Bahasa berlangsung, apalagi siswa yang hidup dan belajar di era digital sekarang ini, dua proses pemerolehan Bahasa tersebut semakin menjadi dalam lingkungan elektronik sehingga muncul istilah *e-learning* dan *e-acquisition* (Ariwar et al., 2020). Pengintegrasian antara CALL dan TBLT adalah wilayah baru yang masih jarang di jelajahi oleh peneliti, dan sangat penting untuk menghubungkan semangat siswa secara sadar atau bawah sadar memperoleh Bahasa dalam ESL dan EFL (Jarvis & Adhlers, 2013).

Proses penguasaan pembelajaran Bahasa bawah sadar ini penting karena memberikan kesan dan pengalaman nyata dalam belajar dibandingkan dengan proses pembelajaran secara sadar (Ariwar, 2016). Sebagaimana telah di buktikan dalam studi sebelumnya bahwa pembelajaran dengan sadar memiliki kegunaan yang tidak banyak diartikan adalah berfungsi sebagai monitoring dan sekaligus menguasai Bahasa yang dikuasai baik dalam bentuk tulis,

atapan lain, secara khusus pada proses keolahragaan. Ada poin yang lebih penting adalah bahwa pertumbuhan 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 perkembangannya, komputer sampai saat ini telah berkembang secara fungsional tidak hanya menyerap informasi akan tetapi juga sebagai alat untuk memaksimalkan interaksi social melalui fitur audio, visual, dan tertulis (De La Ossa et al., 2016). Bahkan perubahan fungsi komputer dalam bentuk seluler seperti tablet, smartphone, dan sejenisnya, telah memperluas jangkauan penggunaannya tidak hanya pada laptop dan desktop saja. Perubahan ini secara nyata telah terjadi, dan mendorong guru dan siswa untuk memaksimalkan komputer ini menjadi alat yang mempermudah proses pemerolehan Bahasa (akuisisi) atau pemerolehan Bahasa di bawah sadar melalui optimisasi objek belajar yang sudah di pahami dan berlimpah di dunia maya. (Ziegler, 2016).

Dalam perspektif ini maka dapat disimpulkan bahwa guru, insstruktur, dan pemegang pembelajaran Bahasa Inggris seyogyanya sudah mempelajari pengetahuan tentang komputer dalam hal ini CALL dan sekaligus TBLT karena integrasi keduanya secara potensial memberi peluang untuk membantu proses pembelajaran bahasa sadar ESL dan EFL, secara lebih mudah, lebih cepat, dan lebih fleksibel (Arnar & Achilias, 2016). CALL telah memberikan input yang bisa dipahami dan berlimpah melalui akses yang luas di dunia Web, di tempung dengan pendekatan TBLT yang mendorong interaksi dan komunikasi yang tidak hanya berupa pembelajaran Bahasa itu sendiri namun juga hal hal lain yang bisa dimanfaatkan untuk menunjang 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 menandakan trend pembelajaran era sekarang ini yaitu proses pembelajaran bawah sadar/akuisisi).

4.2 Integrasi adalah sebuah keniscayaan

Studi tentang pembelajaran berbantuan media komputer dan online sudah banyak dilakukan misalnya berkaitan dengan zoom, google meet, whatsapp, MP3 player, youtube, dll. (Jarvis & Achilias, 2013). Pembelajaran CALL berpotensi untuk memantapkan fleksibilitas proses di kelas secara formal dan di luar kelas secara non formal. Perintisan dalam dua setting ini secara fleksibel bisa diakomodasi dengan berbagai jenis media: desktop, laptop, seluler, dll.

yang terhubung dengan Web. Keberhasilan memasuki perbatasan tersebut tentu harus di barengi dengan semangat integrasi oleh pelaku pembelajaran dalam hal ini guru (yang meneladong konsep pembelajaran berbasis tugas) dan siswa, yang mengoptimalkan nilai nilai konsistensi dalam menempuh pembelajaran bahasa kedua.

Seperti mana telah diketahui, CALL dalam perkembangannya telah beralih dari pendekatan pembelajaran behavioristik menuju kepada optimisasi kognitif yang mendorong siswa sehalu berlatih berfikir untuk menyelesaikan masalah, lalu beralih kepada optimisasi pandangan interaksi dan negosiasi dengan orang lain (yang sering dikemas dengan pandangan waja kultural) (Ward, 2018). Aktifitas pembelajaran yang menbongkikan interaksi antar personal dan menjadi media sosial tumbuhnya saling pemahaman dan saling menbunikan antar manusia adalah bagian dari pendekatan sociocultural yang telah diartikan oleh Vygotsky. Dengan pendekatan ini, tentu saja proses pembelajaran tentu dibangun dan dibangun untuk menambatkan nilai-nilai yang dibentangkan untuk pengembangan pribadi, secara bersamaan proses ini juga mengembangkan kognitif siswa. Pendekatan ini telah mengopertifikasi metode pemerolehan Bahasa yang lama di integrasikan dalam pembelajaran EFL dan ESL (Kitale, 2015).

Pertumbuhan kognitif siswa bisa dikembangkan melalui kerangka teori aktifitas sociocultural dimana pembelajaran harus menghadirkan elemen budaya, social, keberagaman, dan sejarah (Lang, 2016). Karena subject dan object tidak bisa langsung terkait dalam interaksi social tersebut maka dibentangkan alat atau media. Pendekatan ini meyakini bahwa kegiatan pembelajaran adalah aktifitas yang memerlukan media/instrumen (itu dalam bentuk artefak budaya) yang memiliki peran dan cara kerja tersendiri, dimana subject dan objeknya adalah guru dan murid (Kitale, 2015). Secara umum dalam rancangan aktifitas tersebut menbentangkan keterkaitan antar elemen pembelajaran yang bisa jadi muncul komadikasi dalam system aktifitasnya. Komadikasi ini sangat penting dan berguna untuk dijadikan pemegang terjadinya transformasi kegiatan selama pembelajaran. Seorang guru selalu punya tantangan dan peluang melakukan transformasi suatu komadikasi tujuan pembelajaran yang dirangsang dengan ketertarikan belajar siswa, dimana diantara motif utama tujuan belajar siswa adalah ingin memiliki kecakapan komunikasi Bahasa secara sehingga bisa lebih ujian (Arwan, 2016b). Oleh karena itu kemampuan guru dalam mengkoordinasikan semua potensi dan motif pembelajar dari berbagai objek yang ada di dalam system pembelajaran yang di bangun sangat penting untuk diperhatikan.

adalah pembelajaran yang mengaktifkan elemen social dalam system pembelajaran sehingga mampu mengaktifkan dan mentransformasikan keaktifan siswa untuk menguasai dan memahami aktifitas belajar untuk mencapai penguasaan Bahasa sesuai secara alami (Kisale, 2013).

Komputer dalam era sekarang sangat potensial (sekali-gitu) sebagai instrumen media) untuk merangsang dan memfasilitasi komunikasi antar personal yang menghasilkan interaksi secara social (Jarvis & Achilles, 2013). CALL dengan demikian tampak jelas telah berahil purat dan hanya sekedar alat, kemudian menjadi media pembelajaran yang dinamis. Mengintegrasikan CALL dengan aspek pedagogi pembelajaran berbasis tugas merupakan trend kearah CALL. Ia sendiri (karena aspek socio kultural telah menjadi pilihan sesuai kebutuhan pembelajaran saat ini) (Jarvis & Achilles, 2013).

4.3 Strategi integrasi

Ketika dalam melakukan integrasi CALL dan TBLT harus mempertimbangkan beberapa hal penting yaitu pertama, merangsang integrasi dengan mempertimbangkan aspek **pedagogi dan sociokultural** (pembelajaran Bahasa adalah tempat membangun kualitas komunikasi antar pembelajar untuk membangun suasana belajar bawah sadar yang nyaman). Kedua, merangsang integrasi dengan **basis interaktif** (mengintegrasikan aspek keterampilan Bahasa yaitu listening, speaking, reading, dan writing, dengan memanfaatkan media Web dan multimedia dalam pola penyampaian berbasis tugas dalam keraher 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-Mubarek, 2019). Secara tradisi memang model 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 sociokultural adalah metode yang paling sesuai di era dimana keterbukaan dalam keraher dunia Web dan online telah menjadi fakta, sehingga model pembelajaran e-learning dan e-acquisition akan maksimal bila mengoptimalkan sumber belajar yang menarik dari social budaya manusia hari ini (Mirani et al., 2019). Dua pertimbangan di atas dibuktikan karena CALL adalah media pembelajaran dinamis yang berupaya membantu

terjadinya interaksi antara teknologi dan sosial budaya yang dibutuhkan untuk membantu perkembangan belajar secara manusia. Sedangkan TBLT memiliki potensi untuk memaksimalkan interaksi melalui proses dan sumber belajar yang interaktif untuk meningkatkan interaksi belajar dengan mengintegrasikan makna untuk pemecahan berbagai masalah (Gonzalez-Gomez, 2017) (Montaner Villalba, 2017). Tugas yang bermakna dan berkelanjutan adalah hasil dari proses pembelajaran interaktif dan menghasilkan skema output yang berbeda dengan pembelajaran tugas non interaktif (Barak & Gómez, 2017) (Chen, 2021). Sesuai dengan karakteristik TBLT dan CALL, berproses menjadikan pembelajaran memiliki dimensi kolaboratif dan bersifat semi-kolaboratif karena siswa di beri ruang yang cukup untuk juga belajar menggunakan melalui lintas budaya secara holistik, sehingga membantu mempermudah integrasi pengetahuan Bahasa sesuai kebutuhan dengan keterampilan digital yang dimiliki pembelajar (Tawakoli et al., 2019).

Integrasi CALL dan TBLT memerlukan strategi tersendiri yaitu pemahaman tentang sifat dan karakter pembelajaran Bahasa, ketepatan pemilihan dan pemertuan pedagogi serta metodologi system pembelajaran, dan ketepatan pemilihan jenis teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian ada dua pengetahuan yang harus dibagikan yaitu pengetahuan teknologi yang memadai dan pengetahuan pedagogi dari teori ke praktik (James Hoffman & Tachiyapham, 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 tenaga yang memadai, serta anggaran pengembangan yang cukup (Miftachudin, 2017). Dukungan lain juga diperlukan yaitu transformasi pengetahuan guru tentang pentingnya kesadaran kolektif untuk secara bersama menggunakan IT dalam pembelajaran melalui tahapan: mengenali karakter dari teknologi, lalu menyambur dan mengklarifikasi pentingnya teknologi dan pembelajaran untuk memanfaatkan inovasi serta menghamati peran praktisi dan pengembang CALL (Kisate, 2015).

4.4 Integrasi untuk merangsang nilai-nilai interaksi belajar

Interaksi yang di rancang dalam integrasi CALL dan TBLT mesti di bangun dengan memunculkan nilai-nilai pembelajaran di antaranya adalah memotivasi, memfasilitasi, menghasilkan sikap positif bagi siswa dan guru, dan menciptakan lingkungan belajar yang nyaman melalui sumber belajar interaktif (Ariani, 2016a).

Di antara kelebihan pembelajaran Bahasa Inggris melalui integrasi CALL dan TBLT adalah fleksibilitas dalam hal tempat, waktu, jadwal, dan level yang di sukutkan. Dengan berbagai alternatif tugas yang tersedia maka siswa memiliki banyak pilihan untuk belajar secara individu atau kelompok, belajar secara formal di kelas atau non formal di luar kelas, mengerjakan materi belajar kapan saja dan dimana saja. Karena integrasi ini menghasilkan fleksibilitas yang tinggi maka sangat dituntutnya mendorong motivasi siswa meningkat, sekaligus juga dengan konsep pembelajaran yang berpusat kepada siswa (berpusaknya peran individu dalam menentukan system belajar) maka sangat di mungkinakan pula mendukung kemandirian belajar siswa (Miftachudin, 2012).

Sejak ini integrasi CALL dalam pembelajaran masih bersifat partial, akhirnya menghasilkan sikap negative guru dan siswa dalam belajar Bahasa Inggris (Amor & Husnah, 2016). Guru diband dengan dan kurang percaya diri dengan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman menggunakan teknologi dalam rancangan pembelajaran, dan siswa merasa kurang mendapatkan sumber belajar yang memadai sehingga berakibat negative juga terhadap pembelajaran. Integrasi CALL dan TBLT dalam penelitian ini telah menghasilkan prototipe rancangan yang telah diuji validitas nya sehingga guru dapat percaya diri dan tidak perlu cemas untuk menggunakan rancangan tersebut dalam pembelajaran. Ada peluang pengembangan atau mengadopsi bagian-bagian dari prototipe rancangan dalam penelitian ini. Yang jauh lebih penting bagi guru adalah memahami apa integrasi pedagogis dan metodologis tentang CALL dan TBLT. Bila semua dilakukan dengan baik dan efisien maka prospek 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 menghasilkan komunikasi natural adalah bagian dari contoh yang real (otantik) dari budaya dunia nyata dalam pembelajaran. Semakin banyak sampel otantik yang digunakan dalam pembelajaran maka siswa akan semakin siap dengan komunikasi di dunia nyata. Dengan demikian sumber belajar yang otantik menimbulkan peluang relevansi yang baik antara aktivitas linguistic di dalam kelas dengan atmosfer aktualitas di luar kelas (Barili & Gomez, 2017). Otentisitas membuat system belajar menjadi fungsional dan realistik, 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 lengkap mencakup Web dan media online lainnya sehingga kebutuhan dan interaksi 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 (88%), tujuan belajar Bahasa Inggris adalah untuk dapat nilai (70%) dan dapat melanjutkan ke jenjang berikutnya (100%), prioritas skill adalah speaking (96%), frekuensi penggunaan speaking adalah dengan guru dan sesama teman (100%), metode belajar yang menarik (85%) dan berbasis IT (88%), minat dan hobby 98% menonton youtube, lihat berita, dan games. Hasil interview dengan guru menunjukkan bahwa level yang dipakai adalah elementary to pre intermediate, dengan kebiasaan keterampilan produktif dan receptive. Tipe 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), peragaan dan penguatan pada Bahasa yang di pelajari, dan tesakhir mengerjakan homework. Hasil PTK juga menunjukkan peningkatan nilai siswa, keberterimaan materi (5.5) sangat baik, dan hasil validasi telah didapatkan layak (100%).

Penelitian ini memberikan penguatan dan wawasan baru pada empat hal yaitu, menjadi pembuktian akan pentingnya proses pembelajaran berbasis media experiential, integrasi CALL dan TBLT adalah sebuah kerangka yang dibutuhkan di zaman digital sekarang ini, model atau prototype integrasi CALL dan TBLT yang bisa di adaptasi atau di adopsi oleh pengguna (guru dan siswa), dan pentingnya merencanakan 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 misal 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. Semakin banyak prototype rancangan pengembangan materi CALL dan TBLT akan

memperkenalkan pengguna (guru dan siswa) memilih rancangan atau mengadaptasinya dalam pembelajaran secara lebih menarik, lebih cepat, dan lebih efektif.

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 aktivitas yang paling sesuai pada rancangan ini
4. Pastikan semua aktivitas yang dipilih sudah menarik dan komunikatif
5. Pastikan sistem pembelajaran juga terhubung dengan siswa Web, atau platform LMS untuk mempermudah dan mengontrol kegiatan pembelajaran.
6. Semua hasil terbaik dari siswa bisa di share lewat Instagram, Facebook, youtube, dll.

Nama lengkap penulis adalah Dr. Khairul Anwar, M.Pd., lahir di Banyuwangi pada tanggal 13 Januari 1973 dari pasangan bapak Imam Suban dan Siti Halmah. Penulis berkeluarga Indonesia dan beragama Islam, telah memiliki dua SD Muallifah, 14 Anas, dan lima orang anak.

Ibu penulis berlatarbelak di Petron ABB Blok A20 no 31, Kembangren, Kalamas, Gresik, Jawa Timur. Adapun riwayat Pendidikan penulis yaitu pada tahun 1994 lulus dari Madrasah Tsanawiyah Kalamas, Gresik, dan Purnahayu, Banyuwangi. Kemudian melanjutkan di MTs Negeri/Sana Banyuwangi dan lulus tahun 1997. Pada tahun 1998 lulus dari PGAN Jember dan melanjutkan ke Universitas Muhammadiyah Malang Program S1 Pendidikan Bahasa Inggris lulus tahun 1999. Selanjutnya melanjutkan studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Negeri Malang tahun tahun 2000, dan studi S3 di kampus yang sama (Universitas Negeri Malang) mulai tahun 2006 sampai 2010 (sampai mengikuti program Sandwich di Victoria University, New Zealand tahun 2009).

Pernah menjadi dosen tetap tetap di UMMA mulai tahun 1995 sampai 2000 dan tepatnya mulai tahun 2001 penulis diuguhkan sebagai dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Gresik sampai sekarang. Dengan tetap berkomitmen untuk mendidik bidang Pendidikan Bahasa Inggris telah terbit juga beberapa karya sebelumnya di tahun terakumulasi diantaranya adalah "Mempromul Aksi Penelitian Pada Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris" (ISBN: 978-602-00707-1), "SANGSIAN KUANTITATIF Dalam Riset Pendidikan Bahasa Inggris" (ISBN: 978-602-00707-1A), *Students' Perceptions of Learning Experiences and Achievement Motivation: Preparing English for Academic Purposes (EAP)* (*International Journal of Instruction* 12 (3), 272-298), *Students' Perceptions of Collaborative Team Teaching and Student Achievement Motivation* (*International Journal of Instruction* 14 (1), 325-344), *Collaborative E-mail in writing: A communicative course of focus*, *Cypriot Journal of Educational Sciences* 14 (3), 2073-2087 dll. Di samping itu penulis juga aktif dan menulis dalam berbagai seminar pada tingkat nasional.

Monograf

ORIGINALITY REPORT

1 %

SIMILARITY INDEX

PRIMARY SOURCES

1 Lastika Ary Prihandoko. "The Interplay of Information Literacy, Learning Facility, Learning Achievement & Motivation Toward Online Learning Experience During COVID-19 Crisis: PLS-SEM Approach", ENGLISH FRANCA : Academic Journal of English Language and Education, 2021 22 words — < 1 %

[Crossref](#)

2 J.W.R. Twisk. "Inleiding in de toegepaste biostatistiek", Springer Nature, 2016 16 words — < 1 %

[Crossref](#)

3 Naskur Naskur. "MINAT MASYARAKAT ISLAM KOTA MANADO UNTUK MENYELESAIKAN PERKARA KEWARISANDI PENGADILAN AGAMA", Jurnal Ilmiah Al-Syir'ah, 2015 16 words — < 1 %

[Crossref](#)

4 Melani Anugrah, Hukmi Hukmi, Febrialismanto Febrialismanto. "PERBEDAAN PENGETAHUAN SAINS ANTARA ANAK LAKI-LAKI DAN PEREMPUAN USIA 5-6 TAHUN DI TK KECAMATAN MARPOYAN DAMAI KOTA PEKANBARU", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, 2020 13 words — < 1 %

[Crossref](#)

5 Nur_haliza Liza, Eko Kuntarto, Ade Kusmana. "PEMEROLEHAN BAHASA ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNARUNGU) DALAM MEMAHAMI BAHASA", Jermal, 2020 9 words — < 1 %

[Crossref](#)

6 Putri Alifia Mediana, Nursiah Nursiah, Lathifah Shansabilah. "Analisis Bahan Instruksional di SDN Pondok Jagung 2", FONDATIA, 2020 9 words — < 1%

[Crossref](#)

7 Jumhur Jumhur. "PENERAPAN AUTOREGRESSIVE DISTRIBUTED LAG DALAM MEMODELKAN PENGARUH INFLASI, PERTUMBUHAN EKONOMI, DAN FDI TERHADAP PENGANGGURAN DI INDONESIA", Jurnal Ekonomi Bisnis dan Kewirausahaan, 2020 8 words — < 1%

[Crossref](#)

8 Untung Surya Dharma, Kemas Ridhuan. "KAJIAN POTENSI SUMBER ENERGI BIOGAS DARI KOTORAN TERNAK UNTUK BAHAN BAKAR ALTERNATIF DI KECAMATAN KALIREJO KABUPATEN LAMPUNG TENGAH", Turbo : Jurnal Program Studi Teknik Mesin, 2014 8 words — < 1%

[Crossref](#)

EXCLUDE QUOTES OFF

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY OFF