

Irpan Apandi Batubara | Nurhafni Siregar | Yulia Sari Harahap  
Ayu Melati Ningsih | Rotua Situmorang  
Laurentia Nurintan Hutauruk  
Alzani Ulfa



**COMPUTER ASSISTED  
LANGUAGE LEARNING**  
**DALAM**  
**PEMBELAJARAN**  
**BAHASA INGGRIS**



Editor : Vira Putri Fadhilah  
Putri Romauli Hutasoit

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**PASAL 113 KETENTUAN PIDANA  
SANKSI PELANGGARAN**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

**Penulis:**

Irpan Apandi Batubara  
Nurhafni Siregar  
Yulia Sari Harahap  
Ayu Melati Ningsih  
Rotua Situmorang  
Laurentia Nurintan Hutauruk  
Alzani Ulfa

**Editor:**

Vira Putri Fadhilah  
Putri Romauli Hutasoit



# COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

*Diterbitkan pertama kali dalam bahasa Indonesia  
oleh Penerbit Global Aksara Pers*

**ISBN: 978-623-462-793-0**

vi + 94 hal; Ukuran A5 (14,8 x 21 cm)

Cetakan Pertama, Februari 2025

**Copyright © 2025 Global Aksara Pers**

Penulis : Irpan Apandi Batubara  
Nurhafni Siregar  
Yulia Sari Harahap  
Ayu Melati Ningsih  
Rotua Situmorang  
Laurentia Nurintan Hutauruk  
Alzani Ulfa

Desain Cover : Tito Nanda Ramadhan

Editor : Vira Putri Fadhilah  
Putri Romauli Hutasoit

Layouter : AtikaNS

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
dengan bentuk dan cara apa pun tanpa izin tertulis dari penulis  
dan penerbit.

**Diterbitkan oleh:**



**CV. Global Aksara Pers**

**Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,**

**No. 282/JTI/2021**

Jl. Wonocolo Utara V/18 Surabaya

+628977416123/+628573269334

[globalaksarapers.com](http://globalaksarapers.com)

# Prakata

## **Bismillahirrohmanirrohim...**

**P**uji Syukur kekhadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah yang diberikan kepada tim penyusun buku “Computer-Assisted Language Learning (CALL) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya, ucapan terima kasih kami haturkan kepada pimpinan Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah yang telah memfasilitasi penulisan modul ini. Pertama, kepada Rektor UMN Al Washliyah, Bapak Dr. H. Firmansyah, M.Si, Wakil Rektor I, Bapak Dr. Anwar Sadat, M.Hum, Wakil Rektor II, Bapak Dedy Juliandri Panjaiatan, dan Wakil Rektor III, Dr. Syamsul Bahri. Kedua, kepada Kaprodi PPG, Ibu Nurhafni Siregar yang telah mengornaisir BIMTEK untuk penulisan Modul ini.

Penulisan modul ini diharapkan akan membantu guru-guru dan calon guru untuk mengoptimalkan pemebelajaran bahasa Inggris berbantuan computer (CALL). Semoga dengan terbitnya modul ini, praktisi pengajar Bahasa Inggris dapat memanfaatkan TIK dalam pengajaran dengan lebih adaptif.

Medan, November  
2024

Tim Penyusun



# Sambutan Rektor

UMN Al Washliyah

**Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

**P**uji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulisan modul ini dapat terlaksana. Sholawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Sebagai perguruan tinggi yang menjunjung tinggi nilai-nilai akademik dan bertekad untuk menjadi pusat pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, UMN Al-Washliyah selalu berkomitmen untuk mendorong dan mendukung kegiatan penelitian bagi seluruh civitas akademika. Melalui pembelajaran mikro reflektif, kita dapat membuka cakrawala baru dalam peningkatan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, saya menyambut baik dan mengapresiasi terbitnya Modul CALL dalam pembelajaran bahasa Inggris. Buku panduan ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para dosen dan mahasiswa PPG dalam melaksanakan pembelajaran mikro reflektif yang berkualitas. Untuk itu buku panduan ini memuat berbagai informasi penting terkait CALL dalam pembelajaran Bahasa Inggris.

**Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh**

Medan, November 2024  
Rektor UMN Al-Washliyah  
Dr. Firmansyah, M.Si



# Daftar Isi

<b>PRAKATA</b> -----	<b>i</b>
<b>SAMBUTAN REKTOR UMN AL WASHLIYAH</b> -----	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> -----	<b>v</b>
<b>1- PENDAHULUAN</b> -----	<b>1</b>
A. Latar Belakang-----	1
B. Tujuan Penyusunan Modul-----	4
<b>2 - KONSEP DASAR CALL</b> -----	<b>7</b>
A. Definisi Computer-Assisted Language Learning (CALL)---	7
B. Komponen Utama CALL-----	8
C. Sejarah CALL-----	8
D. Jenis-jenis CALL-----	10
E. Manfaat CALL-----	10
F. Tantangan dalam Implementasi CALL-----	11
G. Strategi Penggunaan CALL-----	12
H. CALL dalam Pembelajaran Bahasa-----	12
I. Komponen Pendukung CALL-----	13
J. Prinsip-prinsip CALL-----	18
<b>3 - TEORI BELAJAR DAN CALL</b> -----	<b>25</b>
A. Behaviorisme-----	25
B. Prinsip Behaviorisme dalam CALL-----	26
C. Teori Belajar Kognitivisme dalam CALL-----	29
D. Prinsip-prinsip Kognitivisme dalam CALL-----	30
E. Implementasi CALL Berdasarkan Teori Kognitivisme---	31
F. Implementasi CALL Berdasarkan Teori Konstruktivisme-----	34
G. Teori Belajar Humanisme dan CALL-----	35

<b>4 - JENIS-JENIS APLIKASI CALL-----</b>	<b>39</b>
A. Klasifikasi Berdasarkan Fungsi -----	39
B. Klasifikasi Berdasarkan Media -----	42
C. Aplikasi Populer untuk Pembelajaran Bahasa: Software, Platform Online, Media Sosial, dan Game Edukasi -----	44
<b>5 - DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS CALL-----</b>	<b>51</b>
A. Langkah-langkah Desain Pembelajaran Berbasis CALL -----	51
B. Evaluasi -----	56
C. Prinsip-prinsip Umum Desain Pembelajaran dalam Konteks CALL-----	56
D. Kelebihan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris ----	58
E. Kekurangan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris --	60
<b>6 - EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS CALL -----</b>	<b>63</b>
A. Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis CALL -----	63
B. Memfasilitasi Perbaikan Berkelanjutan-----	68
C. Instrumen Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis CALL -----	69
D. Proses Pengolahan Data Hasil Evaluasi -----	75
E. Interpretasi Hasil Evaluasi -----	77
F. Tindak Lanjut Berdasarkan Hasil Evaluasi -----	78
<b>7 - APLIKASI CALL DALAM PENYUSUNAN MODUL PEMBELAJARAN -----</b>	<b>81</b>
A. Aplikasi dalam Pembelajaran Speaking-----	81
B. Aplikasi dalam Pembelajaran Listening-----	84
C. Aplikasi dalam Pembelajaran Reading-----	86
D. Aplikasi dalam Pembelajaran Writing-----	89
<b>REFERENSI -----</b>	<b>93</b>



# 1

## PENDAHULUAN

---

### A. Latar Belakang

**E**ra digital telah mengubah lanskap pendidikan secara drastis. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan kita, termasuk dalam proses pembelajaran. Salah satu bidang yang mengalami transformasi signifikan adalah pembelajaran bahasa (Goldwin-Jones, 2018). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa, khususnya melalui Computer-Assisted

Language Learning (CALL), telah membuka peluang baru yang sangat menjanjikan (Levy & Stockwell, 2006).

CALL mengacu pada penggunaan komputer dan perangkat lunak untuk membantu proses pembelajaran bahasa. Dengan kata lain, CALL memanfaatkan teknologi untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, efektif, dan menyenangkan. Melalui CALL, siswa dapat berinteraksi dengan bahasa target secara lebih intensif dan otonom.

Salah satu keuntungan utama dari CALL adalah kemampuannya untuk mempersonalisasi pembelajaran. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang unik, dan CALL dapat menyesuaikan materi pembelajaran, kecepatan, dan tingkat kesulitan sesuai dengan kebutuhan individu. Dengan demikian, siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan efisien.

Selain itu, CALL juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan game, kuis, dan simulasi, pembelajaran bahasa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Siswa tidak hanya belajar tata bahasa dan kosakata, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbahasa yang lebih kompleks seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Kemudian, CALL juga memfasilitasi pengembangan keterampilan abad 21 yang sangat dibutuhkan di era digital. Siswa dilatih untuk berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif. Mereka belajar bagaimana mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari berbagai sumber. Selain itu, CALL juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi lintas budaya.

Salah satu contoh penerapan CALL yang populer adalah penggunaan software pembelajaran bahasa seperti Duolingo atau Rosetta Stone. Aplikasi-aplikasi ini menawarkan latihan

interaktif yang mencakup berbagai aspek bahasa, mulai dari pengucapan hingga tata bahasa. Selain itu, banyak platform pembelajaran online seperti Coursera dan edX juga menyediakan kursus bahasa yang berkualitas. Virtual reality (VR) dan augmented reality (AR) juga semakin banyak digunakan dalam pembelajaran bahasa. Teknologi ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan bahasa target dalam lingkungan yang imersif, seolah-olah mereka berada di negara yang bersangkutan.

Meskipun CALL menawarkan banyak manfaat, implementasinya juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah kesenjangan digital. Tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap perangkat dan koneksi internet yang memadai. Selain itu, guru juga perlu memiliki kompetensi digital yang cukup untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan upaya bersama dari berbagai pihak. Pemerintah perlu menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai di sekolah-sekolah. Sekolah juga perlu memberikan pelatihan kepada guru untuk meningkatkan kompetensi digital mereka. Selain itu, pengembang perangkat lunak dan konten pembelajaran perlu menciptakan produk-produk yang berkualitas dan mudah digunakan.

Dengan mengatasi tantangan-tantangan tersebut, CALL dapat menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan mempersiapkan siswa untuk menghadapi dunia yang semakin global dan digital. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa tidak hanya akan meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga akan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan bermakna.

## B. Tujuan Penyusunan Modul

Ketika merancang sebuah modul pembelajaran yang berfokus pada Computer-Assisted Language Learning (CALL), penting untuk menentukan secara jelas apa yang diharapkan peserta capai setelah menyelesaikan modul tersebut. Tujuan pembelajaran ini akan menjadi pedoman dalam merancang aktivitas, memilih materi, dan mengevaluasi keberhasilan pembelajaran. Berikut adalah beberapa tujuan pembelajaran yang umum ditetapkan dalam modul CALL:

### 1. Keterampilan Berbahasa

- **Meningkatkan kemampuan mendengarkan:** Peserta dapat memahami percakapan, pidato, atau materi audio lainnya dalam bahasa target dengan lebih baik.
- **Meningkatkan kemampuan berbicara:** Peserta dapat berbicara dengan lancar dan percaya diri dalam berbagai situasi komunikasi.
- **Meningkatkan kemampuan membaca:** Peserta dapat membaca teks-teks autentik dengan pemahaman yang baik.
- **Meningkatkan kemampuan menulis:** Peserta dapat menulis berbagai jenis teks, seperti email, esai, atau laporan, dengan tata bahasa dan kosakata yang benar.

### 2. Pengetahuan Bahasa

- **Memperluas kosakata:** Peserta dapat menguasai kosakata baru yang relevan dengan topik-topik yang dipelajari.
- **Memahami struktur tata bahasa:** Peserta dapat mengidentifikasi dan menggunakan struktur tata bahasa yang benar dalam berbagai konteks.

- **Meningkatkan pengetahuan tentang budaya:** Peserta dapat memahami aspek-aspek budaya yang berkaitan dengan bahasa target.

### 3. Keterampilan Teknologi

- **Menguasai berbagai perangkat lunak pembelajaran bahasa:** Peserta dapat menggunakan software, aplikasi, atau platform online untuk belajar bahasa secara mandiri.
- **Mencari informasi dalam bahasa target:** Peserta dapat mencari informasi yang relevan menggunakan mesin pencari dan sumber daya online lainnya.
- **Berkolaborasi secara online:** Peserta dapat berinteraksi dengan sesama pelajar bahasa melalui forum diskusi, chat, atau platform kolaborasi lainnya.





# 2

## KONSEP DASAR CALL

---

### A. Definisi Computer-Assisted Language Learning (CALL)

**C**omputer-Assisted Language Learning (CALL) adalah pendekatan dalam pengajaran bahasa yang memanfaatkan teknologi komputer untuk mendukung dan meningkatkan proses belajar bahasa (Stockwell & Hubbard, 2013; Levy & Stockwell, 2007)). CALL mencakup

berbagai bentuk interaksi antara siswa dan komputer, baik melalui perangkat lunak yang dirancang khusus untuk pengajaran bahasa maupun melalui sumber daya online. Dengan menggunakan CALL, para pelajar dapat belajar bahasa dengan cara yang lebih interaktif, fleksibel, dan menarik.

## B. Komponen Utama CALL

Komponen utama CALL mencakup perangkat computer, jaringan internet, dan teknologi komunikasi. Lebih detail dijelaskan sebagai berikut:

1. **Perangkat Lunak:** Berbagai jenis perangkat lunak digunakan dalam CALL, mulai dari program latihan tata bahasa hingga aplikasi berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan kosakata dan keterampilan berbicara.
2. **Sumber Daya Online:** Internet menyediakan akses ke berbagai sumber daya edukatif, termasuk video, artikel, podcast, dan forum diskusi yang memungkinkan siswa berlatih bahasa dalam konteks yang lebih nyata.
3. **Interaksi:** Salah satu keunggulan CALL adalah kemampuannya untuk menciptakan interaksi antara siswa dengan komputer dan dengan sesama pelajar di seluruh dunia. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan kolaboratif.
4. **Umpan Balik:** CALL sering kali menyediakan umpan balik instan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mengetahui kesalahan mereka secara langsung dan memperbaikinya dengan cepat.

## C. Sejarah CALL

Sejarah CALL dimulai pada tahun 1960-an ketika komputer mulai diperkenalkan ke dalam Pendidikan (Warschauer & Healy, 1998; Chapelle, 2001). Pada masa itu,

penggunaan komputer dalam pengajaran bahasa masih sangat terbatas. Program-program awal biasanya berbasis pada pengajaran tata bahasa dan kosakata dengan metode drill-and-practice. Salah satu contoh awal dari CALL adalah program PLATO (Programmed Logic for Automated Teaching Operations), yang dikembangkan di University of Illinois pada tahun 1960-an. PLATO memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi dengan komputer, meskipun masih sangat sederhana dibandingkan dengan teknologi saat ini.

Pada tahun 1980-an, perkembangan teknologi komputer semakin pesat. Komputer pribadi mulai tersedia di sekolah-sekolah dan universitas, memungkinkan lebih banyak institusi untuk mengadopsi CALL dalam kurikulum mereka. Pada periode ini, perangkat lunak pengajaran bahasa mulai berkembang dengan fitur-fitur yang lebih canggih, termasuk multimedia yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video. Pada tahun 1990-an, internet mulai menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Hal ini membuka peluang baru bagi CALL dengan menyediakan akses ke sumber daya edukatif yang lebih luas. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran dari seluruh dunia dan berinteraksi dengan penutur asli bahasa target melalui email dan forum diskusi.

Memasuki abad 21, perkembangan teknologi digital semakin cepat dengan munculnya smartphone dan aplikasi mobile. Ini membawa perubahan besar dalam cara orang belajar bahasa. Aplikasi seperti Duolingo, Babbel, dan Rosetta Stone menawarkan pengalaman belajar bahasa yang lebih interaktif dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Selain itu, pembelajaran berbasis web (Web-Based Learning) menjadi semakin populer. Platform e-learning seperti Moodle dan

Blackboard memungkinkan guru untuk membuat kursus online lengkap dengan materi ajar, kuis, dan forum diskusi.

#### D. Jenis-jenis CALL

CALL dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan pendekatan dan teknologi yang digunakan:

1. **CALL Berbasis Drill and Practice:** Ini adalah bentuk paling dasar dari CALL di mana siswa melakukan latihan berulang-ulang untuk menguasai tata bahasa atau kosakata tertentu.
2. **CALL Berbasis Komunikasi:** Dalam pendekatan ini, fokusnya adalah pada interaksi antara siswa melalui chat rooms atau forum online. Siswa dapat berlatih berbicara atau menulis dalam konteks sosial.
3. **CALL Berbasis Multimedia:** Menggunakan berbagai media (teks, audio, video) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya. Contohnya adalah penggunaan video pembelajaran atau podcast.
4. **CALL Berbasis Simulasi:** Menggunakan simulasi atau permainan untuk menciptakan situasi belajar yang realistis di mana siswa dapat berlatih keterampilan bahasa dalam konteks tertentu.
5. **CALL Berbasis Mobile:** Dengan meningkatnya penggunaan smartphone, aplikasi mobile untuk belajar bahasa menjadi sangat populer. Aplikasi ini sering kali menawarkan pembelajaran yang dapat dilakukan secara mandiri.

#### E. Manfaat CALL

CALL memiliki banyak manfaat bagi siswa dan pengajar dalam pembelajaran bahasa:

1. **Fleksibilitas:** Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kenyamanan mereka.
2. **Interaktivitas:** Penggunaan multimedia membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
3. **Umpan Balik Instan:** Siswa mendapatkan umpan balik langsung tentang kinerja mereka sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan.
4. **Akses ke Sumber Daya Global:** Siswa dapat mengakses berbagai materi pembelajaran dari seluruh dunia tanpa batasan geografis.
5. **Pengembangan Keterampilan Mandiri:** Siswa didorong untuk mengambil inisiatif dalam belajar mereka sendiri melalui eksplorasi sumber daya online.

## F. Tantangan dalam Implementasi CALL

Meskipun ada banyak manfaat dari CALL, ada juga beberapa tantangan yang perlu diperhatikan:

1. **Keterbatasan Akses Teknologi:** Di beberapa daerah, akses terhadap komputer dan internet masih terbatas, sehingga tidak semua siswa dapat memanfaatkan teknologi ini.
2. **Keterampilan Teknologi Guru:** Tidak semua guru memiliki keterampilan teknologi yang diperlukan untuk mengintegrasikan CALL ke dalam pengajaran mereka.
3. **Kualitas Perangkat Lunak:** Tidak semua perangkat lunak pengajaran bahasa berkualitas tinggi; beberapa mungkin tidak efektif atau tidak sesuai dengan kebutuhan siswa.
4. **Keterlibatan Siswa:** Beberapa siswa mungkin merasa kurang termotivasi saat belajar secara mandiri melalui komputer dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

## G. Strategi Penggunaan CALL

Untuk memaksimalkan manfaat dari CALL dalam pendidikan bahasa, beberapa strategi dapat diterapkan:

1. **Integrasi Kurikulum:** CALL harus diintegrasikan secara menyeluruh ke dalam kurikulum pendidikan bahasa agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang seimbang antara penggunaan teknologi dan metode tradisional.
2. **Pelatihan Guru:** Memberikan pelatihan kepada guru tentang cara menggunakan teknologi secara efektif dalam pengajaran mereka sangat penting agar mereka merasa percaya diri dalam menerapkan CALL.
3. **Penggunaan Sumber Daya Autentik:** Memanfaatkan sumber daya autentik seperti artikel berita, video dokumenter, atau podcast dari penutur asli dapat membuat pembelajaran lebih relevan bagi siswa.
4. **Kolaborasi Online:** Mendorong siswa untuk berkolaborasi dengan pelajar lain dari berbagai negara melalui proyek online atau pertukaran budaya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.
5. **Evaluasi Berkelanjutan:** Melakukan evaluasi terhadap efektivitas penggunaan CALL secara berkala akan membantu guru memahami apa yang berhasil dan apa yang perlu ditingkatkan.

## H. CALL dalam Pembelajaran Bahasa

Dengan kemajuan teknologi yang terus berkembang pesat, masa depan CALL menjanjikan inovasi-inovasi baru dalam pendidikan bahasa:

1. **Kecerdasan Buatan (AI):** Teknologi AI akan semakin banyak digunakan dalam aplikasi pembelajaran bahasa untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih

personalisasi berdasarkan kebutuhan masing-masing siswa.

2. **Realitas Virtual (VR) dan Augmented Reality (AR):** Penggunaan VR dan AR akan memungkinkan siswa mengalami situasi nyata di mana mereka harus menggunakan bahasa target secara langsung.
3. **Pembelajaran Adaptif:** Sistem pembelajaran adaptif akan menyesuaikan materi ajar berdasarkan kemajuan individu siswa sehingga setiap orang mendapatkan pengalaman belajar yang optimal.
4. **Komunitas Pembelajaran Global:** Dengan adanya platform online yang semakin canggih, akan ada lebih banyak kesempatan bagi siswa dari berbagai belahan dunia untuk terhubung dan belajar bersama secara kolaboratif.

## I. Komponen Pendukung CALL

Dalam implementasinya, CALL terdiri dari beberapa komponen penting yang saling berinteraksi untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif. Tiga komponen utama dari CALL adalah perangkat keras, perangkat lunak, dan sumber daya manusia. Artikel ini akan membahas masing-masing komponen tersebut secara mendalam.

### 1. Perangkat Keras

Perangkat keras adalah elemen fisik yang diperlukan untuk mendukung penggunaan CALL. Ini mencakup semua perangkat yang digunakan dalam proses belajar mengajar, mulai dari komputer hingga perangkat audio. Berikut adalah beberapa komponen perangkat keras yang umum digunakan dalam CALL:

## 1.1 Komputer

Komputer adalah alat utama dalam CALL. Baik desktop maupun laptop dapat digunakan untuk mengakses perangkat lunak pembelajaran dan sumber daya online. Komputer harus memiliki spesifikasi yang memadai untuk menjalankan aplikasi pembelajaran bahasa yang sering kali memerlukan kapasitas pemrosesan dan penyimpanan yang baik.

- **Kinerja:** Kinerja komputer sangat penting untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan lancar tanpa lag atau gangguan. Komputer dengan RAM yang cukup dan prosesor cepat akan meningkatkan pengalaman belajar siswa

## 1.2 Perangkat Audio

Perangkat audio seperti headset dengan mikrofon dan speaker sangat penting dalam CALL, terutama untuk latihan berbicara dan mendengarkan. Headset memungkinkan siswa untuk mendengarkan instruksi atau materi audio dengan jelas dan berlatih berbicara tanpa mengganggu orang lain di sekitar mereka.

- **Kualitas Suara:** Kualitas suara dari perangkat audio berpengaruh besar terhadap efektivitas pembelajaran. Penggunaan headset berkualitas tinggi dapat membantu siswa memahami pengucapan dan intonasi bahasa target.

## 1.3 Jaringan Internet

Akses internet yang stabil adalah komponen krusial dalam CALL, terutama untuk pembelajaran berbasis web. Banyak aplikasi pembelajaran bahasa saat ini memerlukan koneksi internet untuk mengakses materi, berpartisipasi dalam kelas virtual, atau berinteraksi dengan penutur asli.

- **Kecepatan dan Stabilitas:** Kecepatan dan stabilitas koneksi internet sangat mempengaruhi pengalaman belajar online. Koneksi yang lambat dapat menyebabkan buffering saat streaming video atau audio, sehingga mengganggu proses belajar.

## 1.4 Perangkat Tambahan

Selain komputer dan perangkat audio, beberapa perangkat tambahan juga dapat digunakan dalam CALL:

- **Proyektor:** Untuk presentasi di kelas besar, proyektor dapat digunakan untuk menampilkan materi pembelajaran kepada seluruh siswa.
- **Tablet atau Smartphone:** Dengan meningkatnya penggunaan aplikasi mobile, tablet atau smartphone juga menjadi alat penting dalam CALL. Aplikasi seperti Duolingo memungkinkan siswa belajar bahasa di mana saja dan kapan saja.

## 2. Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah komponen penting lainnya dalam CALL yang mencakup semua program dan aplikasi yang digunakan untuk pembelajaran bahasa. Ada berbagai jenis perangkat lunak yang tersedia, masing-masing dirancang untuk tujuan tertentu dalam pengajaran bahasa.

### 2.1 Perangkat Lunak Pembelajaran Bahasa

Perangkat lunak ini dirancang khusus untuk membantu siswa belajar bahasa melalui berbagai metode interaktif:

- **Drill and Practice Software:** Program ini memberikan latihan berulang-ulang pada tata bahasa dan kosakata, membantu siswa mengingat informasi dengan lebih baik.

- **Multimedia Software:** Menggunakan kombinasi teks, gambar, audio, dan video untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Contoh perangkat lunak ini termasuk Rosetta Stone dan Babel.

## 2.2 Aplikasi Mobile

Dengan meningkatnya popularitas smartphone, banyak aplikasi mobile kini tersedia untuk membantu belajar bahasa:

- **Aplikasi Interaktif:** Aplikasi seperti Duolingo menyediakan latihan interaktif dan permainan untuk membuat proses belajar lebih menyenangkan.
- **Platform Pembelajaran Online:** Beberapa platform seperti Moodle atau Edmodo memungkinkan guru untuk membuat kursus online lengkap dengan materi ajar, kuis, dan forum diskusi.

## 2.3 Sumber Daya Online

Internet menyediakan akses ke berbagai sumber daya edukatif yang dapat dimanfaatkan dalam CALL:

- **Video Pembelajaran:** Platform seperti YouTube menawarkan banyak video tutorial tentang tata bahasa, kosakata, dan pengucapan.
- **Forum Diskusi:** Siswa dapat bergabung dengan forum diskusi online untuk berlatih berbicara dengan penutur asli atau sesama pelajar.

## 2.4 Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)

Sistem manajemen pembelajaran adalah alat penting bagi pengajar dalam mengelola kursus online:

- **Fungsi LMS:** LMS memungkinkan guru untuk mengatur materi ajar, melacak kemajuan siswa, memberikan umpan balik, serta melakukan evaluasi secara efisien

### 3. Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia merupakan komponen kunci lainnya dalam keberhasilan implementasi CALL. Ini mencakup semua individu yang terlibat dalam proses pengajaran dan pembelajaran bahasa menggunakan teknologi.

#### 3.1 Guru

Guru memainkan peran vital dalam mengintegrasikan CALL ke dalam kurikulum mereka:

- **Pelatihan Teknologi:** Guru perlu dilatih dalam penggunaan teknologi terbaru agar mereka dapat memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak secara efektif.
- **Desain Pembelajaran:** Guru juga bertanggung jawab merancang aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan teknologi secara optimal sehingga siswa dapat belajar dengan cara yang menarik dan interaktif.

#### 3.2 Siswa

Siswa juga merupakan bagian penting dari ekosistem CALL:

- **Kemandirian Belajar:** Dengan adanya teknologi, siswa didorong untuk mengambil inisiatif dalam proses belajar mereka sendiri melalui eksplorasi sumber daya online. Ini membantu mereka menjadi lebih mandiri dan proaktif dalam belajar.
- **Keterlibatan Aktif:** Siswa perlu terlibat aktif selama proses pembelajaran agar mendapatkan manfaat maksimal dari teknologi yang digunakan.

### 3.3 Administrator Pendidikan

Administrator pendidikan juga memiliki peran penting dalam implementasi CALL:

- **Dukungan Infrastruktur:** Mereka bertanggung jawab menyediakan infrastruktur teknologi yang diperlukan di sekolah atau institusi pendidikan lainnya  
Ini termasuk memastikan bahwa semua perangkat keras berfungsi dengan baik dan tersedia bagi semua siswa.
- **Pengembangan Kebijakan:** Administrator juga perlu mengembangkan kebijakan terkait penggunaan teknologi di kelas agar dapat mendukung pengajaran yang efektif.

## J. Prinsip-prinsip CALL

### 1. Prinsip Interaktivitas

Interaktivitas adalah salah satu prinsip dasar dalam CALL. Pembelajaran yang interaktif memungkinkan siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar, bukan hanya sebagai penerima informasi. Dalam konteks CALL, interaktivitas dapat dicapai melalui berbagai cara:

- **Latihan Praktis:** Siswa dapat melakukan latihan interaktif yang memungkinkan mereka untuk berlatih keterampilan bahasa secara langsung, seperti mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Contoh perangkat lunak seperti Duolingo dan Rosetta Stone menyediakan latihan yang memerlukan respons langsung dari siswa.
- **Umpan Balik Instan:** CALL memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang kinerja mereka. Misalnya, jika siswa melakukan kesalahan dalam menjawab latihan tata bahasa, perangkat lunak dapat memberikan penjelasan atau koreksi secara otomatis.

- **Diskusi Online:** Forum diskusi atau platform kolaboratif memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan sesama pelajar dan guru. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis di mana siswa dapat bertukar ide dan pengalaman.

## 2. Prinsip Personalisasi

Personalisasi adalah prinsip yang menekankan pentingnya menyesuaikan pengalaman belajar dengan kebutuhan dan preferensi individu siswa. Dalam konteks CALL, personalisasi dapat dilakukan melalui:

- **Kurikulum Adaptif:** Perangkat lunak CALL dapat dirancang untuk menyesuaikan materi pembelajaran berdasarkan kemajuan siswa. Misalnya, jika seorang siswa menunjukkan kesulitan dalam kosakata tertentu, perangkat lunak dapat memberikan lebih banyak latihan di area tersebut.
- **Pilihan Konten:** Siswa dapat diberikan pilihan dalam memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan minat mereka. Ini tidak hanya meningkatkan motivasi tetapi juga membuat proses belajar lebih relevan bagi siswa.
- **Gaya Belajar:** Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda. Beberapa mungkin lebih suka belajar melalui visual, sementara yang lain lebih suka mendengarkan. Perangkat lunak CALL yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar ini.

## 3. Prinsip Keterlibatan

Keterlibatan siswa adalah kunci untuk mencapai hasil pembelajaran yang efektif. Dalam konteks CALL, keterlibatan dapat ditingkatkan melalui:

- **Gamifikasi:** Mengintegrasikan elemen permainan ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Misalnya, aplikasi seperti Kahoot! memungkinkan guru untuk membuat kuis interaktif yang menyenangkan.
- **Simulasi dan Role Play:** Simulasi situasi nyata di mana siswa harus menggunakan bahasa target dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Misalnya, perangkat lunak simulasi dapat menciptakan skenario di mana siswa harus berinteraksi dengan penutur asli atau menyelesaikan tugas tertentu dalam bahasa target.
- **Proyek Kolaboratif:** Mendorong siswa untuk bekerja sama dalam proyek atau tugas kelompok dapat meningkatkan keterlibatan mereka. Proyek ini bisa berupa pembuatan video, presentasi, atau blog yang memerlukan penggunaan bahasa target.

#### 4. Prinsip Aksesibilitas

Aksesibilitas adalah prinsip penting dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis CALL. Semua siswa harus memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses materi dan sumber daya pembelajaran. Beberapa cara untuk memastikan aksesibilitas meliputi:

- **Platform Multi-Device:** Perangkat lunak CALL harus dirancang agar dapat diakses melalui berbagai perangkat, seperti komputer, tablet, dan smartphone. Ini memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.
- **Konten Ramah Pengguna:** Materi pembelajaran harus disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan navigasi yang intuitif. Hal ini penting agar semua siswa, termasuk

mereka dengan kebutuhan khusus, dapat menggunakan perangkat lunak tanpa kesulitan.

- **Sumber Daya Pendukung:** Menyediakan sumber daya tambahan seperti tutorial video atau panduan pengguna dapat membantu siswa memahami cara menggunakan teknologi dengan lebih baik.

## 5. Prinsip Keterhubungan

Keterhubungan antara berbagai aspek pembelajaran sangat penting dalam CALL. Ini mencakup hubungan antara teori pembelajaran, praktik pengajaran, dan teknologi yang digunakan. Beberapa cara untuk memastikan keterhubungan meliputi:

- **Integrasi Teori Pembelajaran:** Desain kegiatan pembelajaran harus didasarkan pada teori-teori pendidikan yang relevan seperti konstruktivisme atau behaviorisme. Misalnya, menggunakan pendekatan konstruktivis dalam desain CALL berarti mendorong siswa untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui eksplorasi dan interaksi.
- **Konteks Pembelajaran Nyata:** Mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata akan membuat proses belajar lebih bermakna bagi siswa. Misalnya, menggunakan konten autentik dari media atau sumber daya online lainnya akan membantu siswa memahami penggunaan bahasa dalam konteks sehari-hari.
- **Refleksi dan Evaluasi:** Mendorong siswa untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka dan mengevaluasi kemajuan mereka sendiri adalah penting untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi.

## 6. Prinsip Fleksibilitas

Fleksibilitas adalah prinsip penting lainnya dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis CALL. Pembelajaran harus mampu beradaptasi dengan kebutuhan dan perubahan situasi yang mungkin terjadi selama proses belajar mengajar:

- **Penyesuaian Materi:** Perangkat lunak CALL harus memungkinkan guru untuk menyesuaikan konten sesuai dengan kebutuhan kelas atau individu siswa. Ini berarti guru harus bisa menambahkan atau menghapus materi sesuai perkembangan kelas.
- **Jadwal Belajar Fleksibel:** Siswa seringkali memiliki komitmen lain di luar sekolah; oleh karena itu, memberikan fleksibilitas dalam jadwal belajar akan membantu mereka tetap terlibat.
- **Dukungan Teknologi:** Menyediakan dukungan teknis bagi siswa ketika mereka menghadapi masalah teknis saat menggunakan perangkat lunak juga merupakan bagian dari fleksibilitas ini.

## 7. Prinsip Umpan Balik

Umpan balik adalah elemen kunci dalam proses pembelajaran yang efektif. Dalam konteks CALL, umpan balik harus diberikan secara tepat waktu dan konstruktif:

- **Umpan Balik Real-Time:** Salah satu keuntungan utama dari CALL adalah kemampuan memberikan umpan balik instan kepada siswa saat mereka melakukan latihan atau tugas. Ini membantu siswa segera mengetahui kesalahan mereka dan memperbaikinya.
- **Umpan Balik Terstruktur:** Umpan balik tidak hanya harus bersifat korektif tetapi juga membangun motivasi siswa

untuk terus belajar. Memberikan pujian atas kemajuan kecil juga sangat penting.

- **Evaluasi Berkelanjutan:** Menggunakan alat evaluasi seperti kuis online atau tugas berbasis proyek akan membantu guru memantau kemajuan siswa secara berkelanjutan dan memberikan umpan balik berdasarkan hasil tersebut.

## 8. Prinsip Kolaborasi

Kolaborasi antara guru dan siswa serta antar sesama siswa sangat penting dalam lingkungan belajar berbasis CALL:

- **Kerja Sama Antar Siswa:** Mendorong kerja sama antar siswa melalui proyek kelompok atau diskusi online akan meningkatkan keterampilan sosial serta kemampuan bahasa mereka.
- **Peran Guru sebagai Fasilitator:** Dalam lingkungan CALL, peran guru beralih dari pengajar menjadi fasilitator yang membantu siswa menemukan informasi dan memecahkan masalah secara mandiri.
- **Komunitas Belajar:** Membangun komunitas belajar di mana semua anggota saling mendukung satu sama lain akan menciptakan lingkungan positif bagi perkembangan bahasa.

## 9. Prinsip Keberlanjutan

Keberlanjutan adalah prinsip terakhir namun tidak kalah pentingnya dalam merancang kegiatan pembelajaran berbasis CALL:

- **Pembaruan Konten Secara Berkala:** Konten pembelajaran perlu diperbarui secara berkala agar tetap relevan dengan perkembangan terbaru di bidang bahasa maupun teknologi.

- **Pelatihan Berkelanjutan bagi Guru:** Guru perlu mendapatkan pelatihan berkelanjutan tentang teknologi terbaru serta metode pengajaran agar tetap kompeten dalam mengajar menggunakan CALL.
- **Evaluasi Program Secara Berkala:** Melakukan evaluasi terhadap program pembelajaran berbasis CALL secara berkala akan membantu menentukan efektivitas metode ini serta area-area yang perlu diperbaiki.



# 3

## TEORI BELAJAR DAN CALL

---

### A. Behaviorisme

**T**eori belajar behaviorisme berakar pada pemikiran para psikolog seperti Ivan Pavlov, John B. Watson, dan B.F. Skinner (Brown & Lee, 2015). Mereka berpendapat bahwa semua perilaku manusia adalah hasil dari interaksi dengan lingkungan, dan bahwa proses belajar dapat dipahami melalui hubungan antara stimulus dan respons.

## 1. Stimulus dan Respons

Dalam konteks behaviorisme, belajar didefinisikan sebagai perubahan yang dapat diamati dalam perilaku sebagai respons terhadap stimulus tertentu. Stimulus adalah faktor eksternal yang memicu respons, sedangkan respons adalah tindakan atau perilaku yang dihasilkan sebagai hasil dari stimulus tersebut. Misalnya, dalam eksperimen Pavlov dengan anjing, suara bel (stimulus) menyebabkan anjing mengeluarkan air liur (respons) setelah mereka belajar mengaitkan suara bel dengan makanan.

## 2. Penguatan (Reinforcement)

Salah satu konsep kunci dalam teori behaviorisme adalah penguatan, yang merupakan proses di mana perilaku diperkuat melalui konsekuensi positif atau negatif. B.F. Skinner mengembangkan teori penguatan operan yang menunjukkan bahwa perilaku yang diikuti oleh konsekuensi positif cenderung diulang, sementara perilaku yang diikuti oleh konsekuensi negatif cenderung dihindari.

- **Penguatan Positif:** Memberikan hadiah atau penghargaan setelah perilaku yang diinginkan dilakukan.
- **Penguatan Negatif:** Menghilangkan rangsangan negatif setelah perilaku yang diinginkan dilakukan.

## B. Prinsip Behaviorisme dalam CALL

CALL menggunakan prinsip-prinsip behaviorisme untuk merancang kegiatan pembelajaran yang efektif. Berikut adalah beberapa cara di mana prinsip-prinsip ini diterapkan:

### 1. Drill and Practice

Salah satu aplikasi paling awal dari CALL adalah program drill and practice, di mana siswa melakukan latihan berulang

untuk memperkuat keterampilan bahasa tertentu seperti tata bahasa atau kosakata. Program-program ini memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang akurasi jawaban mereka.

- **Contoh:** Perangkat lunak seperti Rosetta Stone dan Duolingo menggunakan metode drill and practice untuk membantu siswa menguasai kosakata dan struktur kalimat melalui latihan berulang.

## 2. Umpan Balik Instan

CALL menyediakan umpan balik instan kepada siswa, memungkinkan mereka untuk mengetahui kesalahan mereka secara langsung dan memperbaikinya dengan cepat. Umpan balik ini sesuai dengan prinsip behaviorisme yang menekankan pentingnya penguatan dalam proses belajar.

- **Contoh:** Jika seorang siswa menjawab pertanyaan dengan salah, perangkat lunak dapat segera memberi tahu mereka tentang kesalahan tersebut dan memberikan penjelasan atau contoh yang benar.

## 3. Penggunaan Penguatan

Dalam konteks CALL, penguatan positif sering digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa. Misalnya, aplikasi pembelajaran bahasa dapat memberikan penghargaan berupa poin atau lencana ketika siswa mencapai tujuan tertentu.

- **Contoh:** Aplikasi seperti Kahoot! menggunakan sistem poin untuk mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam kuis interaktif.

## 4. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Behaviorisme dalam CALL

Seperti semua pendekatan pendidikan, penggunaan teori behaviorisme dalam CALL memiliki kelebihan dan kekurangan.

### 4.1 Kelebihan

- **Struktur Jelas:** Pendekatan ini memberikan struktur yang jelas bagi siswa tentang apa yang diharapkan dari mereka.
- **Umpan Balik Instan:** Siswa menerima umpan balik segera, membantu mereka memperbaiki kesalahan secara langsung.
- **Motivasi Melalui Penghargaan:** Penggunaan penguatan positif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.

### 4.2 Kekurangan

- **Kurangnya Keterlibatan Kognitif:** Pendekatan ini mungkin tidak cukup mendorong keterlibatan kognitif siswa, karena lebih fokus pada pengulangan daripada pemahaman mendalam.
- **Ketergantungan pada Rangsangan Eksternal:** Siswa mungkin menjadi terlalu bergantung pada penghargaan eksternal daripada mengembangkan motivasi intrinsik untuk belajar.
- **Pembelajaran Terbatas pada Perilaku Teramati:** Behaviorisme tidak mempertimbangkan proses mental internal yang terjadi selama pembelajaran, sehingga mungkin tidak mencakup semua aspek belajar bahasa.

## C. Teori Belajar Kognitivisme dalam CALL

Teori belajar kognitivisme muncul sebagai respons terhadap keterbatasan teori behaviorisme, yang lebih menekankan pada hubungan antara stimulus dan respons. Kognitivisme berfokus pada proses mental yang terjadi dalam pikiran individu saat mereka belajar. Istilah "kognitif" berasal dari kata "cognition," yang berarti proses berpikir, memahami, dan mengingat.

### 1. Proses Kognitif

Kognitivisme menekankan pentingnya proses kognitif dalam pembelajaran, termasuk:

- **Pengolahan Informasi:** Bagaimana individu menerima, menyimpan, dan mengambil informasi dari ingatan.
- **Asimilasi dan Akomodasi:** Proses di mana individu mengintegrasikan informasi baru ke dalam struktur pengetahuan yang sudah ada (asimilasi) atau mengubah struktur pengetahuan mereka untuk mengakomodasi informasi baru (akomodasi).
- **Pemecahan Masalah:** Kemampuan individu untuk menganalisis situasi, mencari solusi, dan membuat keputusan berdasarkan pengetahuan yang dimiliki.

### 2. Peran Aktivitas Mental

Dalam pandangan kognitivisme, belajar bukan hanya sekadar menghafal informasi tetapi juga melibatkan pemahaman mendalam tentang materi. Proses ini mencakup aktivitas mental yang aktif, di mana siswa terlibat dalam berpikir kritis dan reflektif.

## D. Prinsip-prinsip Kognitivisme dalam CALL

CALL dapat dirancang dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip kognitivisme untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif. Berikut adalah beberapa prinsip utama:

### 1. Pembelajaran Berbasis Masalah

Pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) adalah pendekatan yang mendorong siswa untuk belajar melalui penyelesaian masalah nyata. Dalam konteks CALL, ini dapat dilakukan dengan memberikan tugas atau proyek yang memerlukan penggunaan bahasa target untuk menyelesaikan masalah.

- **Contoh:** Siswa dapat diminta untuk merancang presentasi tentang topik tertentu menggunakan sumber daya online, sehingga mereka harus mencari informasi, menganalisis data, dan menyusun argumen dalam bahasa target.

### 2. Umpan Balik Formatif

Umpan balik formatif adalah umpan balik yang diberikan selama proses belajar untuk membantu siswa memahami kemajuan mereka dan area yang perlu diperbaiki. Dalam CALL, umpan balik instan dapat diberikan melalui perangkat lunak pembelajaran.

- **Contoh:** Perangkat lunak seperti Duolingo memberikan umpan balik langsung ketika siswa menjawab latihan, membantu mereka memahami kesalahan dan memperbaikinya segera.

### 3. Penekanan pada Proses Belajar

Kognitivisme menekankan pentingnya proses belajar itu sendiri daripada hasil akhir. Dalam CALL, fokus harus pada

bagaimana siswa belajar menggunakan teknologi, bukan hanya pada apakah mereka mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

- **Contoh:** Siswa dapat diajak untuk merefleksikan pengalaman belajar mereka setelah menggunakan aplikasi pembelajaran bahasa, sehingga mereka dapat memahami strategi yang berhasil dan yang tidak.

## E. Implementasi CALL Berdasarkan Teori Kognitivisme

Berbagai program CALL telah dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip kognitivisme. Berikut adalah beberapa contoh implementasi nyata:

### 1. Platform Pembelajaran Interaktif

Platform seperti Moodle atau Google Classroom memungkinkan guru untuk membuat kursus online dengan berbagai aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.

- **Fitur Interaktif:** Diskusi online, kuis interaktif, dan proyek kolaboratif dapat membantu siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih mendalam.

### 2. Penggunaan Multimedia

Penggunaan multimedia dalam CALL memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai format seperti teks, video, audio, dan gambar. Ini membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

- **Contoh:** Video pembelajaran tentang tata bahasa atau kosakata dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui visualisasi dan contoh nyata.

### 3. Kelebihan dan Kekurangan Pendekatan Kognitivisme dalam CALL

Seperti semua pendekatan pendidikan, penggunaan teori kognitivisme dalam CALL memiliki kelebihan dan kekurangan.

### 3. Teori Konstruktivisme dan CALL

Konstruktivisme adalah pendekatan dalam pendidikan yang berfokus pada bagaimana siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi sosial. Tokoh-tokoh penting dalam teori ini termasuk Jean Piaget, Lev Vygotsky, dan Jerome Bruner (Brown & Lee, 2015). Mereka berpendapat bahwa belajar adalah proses aktif di mana siswa mengkonstruksi pengetahuan baru berdasarkan pengalaman yang sudah ada.

Prinsip Utama Konstruktivisme meliputi:

- **Aktivitas Siswa:** Siswa harus terlibat aktif dalam proses belajar, bukan sekadar menerima informasi dari guru. Mereka harus berpartisipasi dalam diskusi, eksplorasi, dan refleksi.
- **Pengalaman Pribadi:** Pengetahuan dibangun berdasarkan pengalaman pribadi siswa. Setiap individu memiliki latar belakang dan konteks yang berbeda yang mempengaruhi cara mereka memahami informasi.
- **Interaksi Sosial:** Pembelajaran terjadi melalui interaksi dengan orang lain. Diskusi kelompok dan kolaborasi membantu siswa membangun pemahaman bersama.
- **Konteks Pembelajaran:** Pengetahuan lebih mudah dipahami ketika diajarkan dalam konteks yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- **Refleksi:** Siswa perlu merefleksikan pengalaman belajar mereka untuk menginternalisasi dan memahami konsep yang telah dipelajari.

Dalam konteks CALL, prinsip-prinsip konstruktivisme dapat diterapkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengembangan keterampilan bahasa secara efektif.

### **1. Pembelajaran Berbasis Masalah**

Pembelajaran berbasis masalah (Problem-Based Learning/PBL) adalah pendekatan yang sesuai dengan konstruktivisme. Dalam CALL, guru dapat merancang situasi atau masalah nyata yang relevan dengan kehidupan siswa, di mana siswa harus menggunakan pengetahuan mereka untuk menemukan solusi.

- **Contoh:** Siswa dapat diminta untuk menyelesaikan proyek kelompok di mana mereka harus merancang kampanye pemasaran untuk produk baru menggunakan bahasa target. Mereka harus melakukan riset, berdiskusi, dan menyusun presentasi dalam bahasa tersebut.

### **2. Kolaborasi dan Diskusi**

Konstruktivisme mendorong kolaborasi antara siswa melalui diskusi kelompok dan proyek kolaboratif. Dalam CALL, platform online dapat digunakan untuk memfasilitasi interaksi sosial ini.

- **Contoh:** Siswa dapat menggunakan forum diskusi atau aplikasi seperti Google Docs untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas atau proyek, berbagi ide, dan memberikan umpan balik satu sama lain.

### **3. Penilaian Berbasis Kinerja**

Penilaian dalam pendekatan konstruktivisme cenderung berfokus pada kinerja siswa dan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan. Dalam

CALL, guru harus menggunakan berbagai alat evaluasi seperti proyek, portofolio, dan tugas-tugas autentik.

- **Contoh:** Alih-alih ujian tradisional, guru dapat meminta siswa untuk membuat video presentasi tentang topik tertentu menggunakan bahasa target sebagai bentuk penilaian keterampilan berbicara mereka.

## F. Implementasi CALL Berdasarkan Teori Konstruktivisme

Berbagai program CALL telah dikembangkan dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip konstruktivisme. Berikut adalah beberapa contoh implementasi nyata:

### 1. Penggunaan Multimedia

Penggunaan multimedia dalam CALL memungkinkan siswa untuk belajar melalui berbagai format seperti teks, video, audio, dan gambar. Ini membantu memenuhi berbagai gaya belajar siswa.

- **Contoh:** Video pembelajaran tentang tata bahasa atau kosakata dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik melalui visualisasi dan contoh nyata.

### 2. Platform Pembelajaran Interaktif

Platform seperti Moodle atau Google Classroom memungkinkan guru untuk membuat kursus online dengan berbagai aktivitas interaktif yang mendorong keterlibatan siswa.

- **Fitur Interaktif:** Diskusi online, kuis interaktif, dan proyek kolaboratif dapat membantu siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran secara lebih mendalam.

### 3. Simulasi dan Role Play

Simulasi situasi nyata di mana siswa harus menggunakan bahasa target dapat meningkatkan keterlibatan mereka dan membantu mereka membangun keterampilan komunikasi yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

- **Contoh:** Siswa dapat berpartisipasi dalam simulasi wawancara kerja di mana mereka harus berbicara dalam bahasa target sebagai bagian dari latihan berbicara mereka.

## G. Teori Belajar Humanisme dan CALL

Teori belajar humanisme, yang dikembangkan oleh tokoh seperti Carl Rogers dan Abraham Maslow, menekankan pentingnya memperhatikan aspek psikologis, emosional, dan pribadi dalam proses pembelajaran (Brown & Lee, 2015). Dalam konteks Computer-Assisted Language Learning (CALL), teori belajar humanisme dapat digunakan untuk merancang lingkungan belajar yang mendukung, memotivasi, dan memungkinkan siswa untuk mencapai kemajuan akademis dan perkembangan pribadi yang signifikan. Berikut adalah penjabaran lebih lanjut tentang bagaimana teori belajar humanisme dapat diterapkan dalam CALL:

### 1. Pemberian Penghargaan dan Penerimaan

Teori belajar humanistik menekankan pentingnya lingkungan yang mendukung penerimaan diri dan penghargaan terhadap siswa. Dalam konteks CALL, guru harus menciptakan lingkungan di mana siswa merasa aman untuk berbagi ide dan mengambil risiko tanpa takut gagal. Hal ini meliputi memberikan umpan balik konstruktif dan positif kepada siswa setelah mereka melakukan aktivitas pembelajaran online.

### Contoh Implementasi

- **Umpan Balik Positif:** Setiap kali siswa berhasil menyelesaikan latihan atau tugas bahasa target dengan baik, sistem akan memberikan pujian atau penghargaan virtual seperti bintang atau poin bonus. Ini membantu meningkatkan motivasi siswa karena mereka merasakan bahwa usaha mereka dipahami dan dihargai oleh sistem.
- **Komentar Konstruktif:** Ketika siswa membuat kesalahan, sistem juga harus memberikan komentar yang konstruktif dan tidak hanya sekadar memperbaiki kesalahan tersebut. Misalnya, jika siswa salah menjawab pertanyaan kosakata, aplikasi bisa memberikan contoh kata lain yang tepat serta penjelasan singkat mengapa jawaban awal mereka salah.

## 2. Pendidikan Berbasis Pengalaman

Teori humanistik sangat menekankan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran. Dalam CALL, guru harus merancang aktivitas pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan koneksi pribadi dengan materi, dan mengaplikasikan pengetahuannya dalam konteks kehidupan nyata. Contoh Implementasi

- **Proyek Kolaboratif Online:** Siswa diminta untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek yang relevan dengan mata pelajaran bahasa. Misalnya, mereka dapat membuat video pendek tentang budaya negara tertentu menggunakan bahasa target sebagai media komunikasi utama. Proses kerja sama ini membutuhkan diskusi intensif dan refleksi bersama sehingga siswa benar-benar memahami isi dari apa yang sedang dilakukan.
- **Simulasi Situasi Nyata:** Simulasi situasi nyata di mana siswa harus menggunakan bahasa target secara spontan

dapat meningkatkan kemampuan berbicara mereka. Contohnya adalah simulasi wawancara kerja di mana siswa harus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditanyakan oleh "wawancara" dalam bahasa target. Hasilnya bukan hanya meningkatkan kemampuan berbicara tetapi juga membangun kepercayaan diri siswa dalam menggunakan bahasa asing.

### **3. Fokus pada Pertumbuhan Pribadi**

Pendidikan humanistik menekankan pada pertumbuhan pribadi dan pengembangan diri. Guru harus memfasilitasi proses refleksi siswa, membantu mereka mengenali kekuatan dan kelemahan mereka sendiri serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk mencapai potensi penuh individu mereka. Contoh Implementasi

- **Refleksi Akhir Aktivitas Pembelajaran:** Setelah menyelesaikan suatu modul atau unit pembelajaran online, siswa diminta untuk merefleksikan apa saja yang telah dipelajari selama periode itu. Mereka harus menyebutkan hal-hal yang sudah dipahami dengan baik hingga hal-hal yang masih belum jelas bagi mereka. Refleksi ini membantu siswa memahami kemajuan mereka secara objektif dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan lagi.
- **Mengembangkan Keterampilan Dasar Bahasa Target:** Selain fokus pada subjek utama yaitu bahasa target itu sendiri, guru juga harus memastikan bahwa siswa memiliki dasar-dasar keterampilan dasar seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa tersebut. Menggunakan variasi metode seperti gambar-gambar animasi untuk latihan membaca atau audio/video untuk latihan mendengarkan dapat membantu siswa memahami

struktur kalimat dan intonasi yang kompleks dalam bahasa target.

#### 4. Kolaborasi dan Interaksi Sosial

Kontributor utama dalam implementasi teori belajar humanistik adalah kolaborasi dan interaksi sosial. Guru harus mendorong kerjasama antara siswa melalui diskusi grup dan promosi pertukaran ide maupun pengalaman satu sama lainnya. Contoh Implementasi

- **Diskusi Kelompok Virtual:** Platform seperti Zoom atau Google Meet digunakan untuk mengadakan diskusi kelompok virtual di mana siswa dapat saling bertukar informasi terkait topik pembelajaran mereka saat ini. Diskusi ini tidak hanya memperkaya pemahaman mereka tentang materi tapi juga memperkuat ikatan emosional dan psikologis diantara sesama teman sebaya mereka.
- **Bekerja Bersama Melalui Perangkat Lunak Collaborative Tools:** Beberapa platform collaborative tools seperti Slack atau Microsoft Teams memungkinkan siswa bekerja sama dalam tim-tim kecil guna menyelesaikan proyek-proyek yang lebih besar skala. Misalkan sebuah tim yang bertujuan membuat film pendek tentang cerita rakyat lokal menggunakan bahasa Inggris sebagai medium utama komunikasi mereka semua.



# 4

## JENIS-JENIS APLIKASI CALL

---

### A. Klasifikasi Berdasarkan Fungsi

**A**plikasi CALL dapat dibagi menjadi beberapa kategori berdasarkan fungsi utama mereka dalam proses pembelajaran bahasa. Berikut adalah beberapa kategori yang umum:

## 1. Aplikasi Pembelajaran Bahasa

Aplikasi ini dirancang khusus untuk membantu siswa belajar bahasa dengan cara yang terstruktur. Mereka sering kali mencakup berbagai latihan dan aktivitas yang berfokus pada keterampilan bahasa tertentu.

### Contoh:

- **Duolingo:** Aplikasi ini menawarkan pelajaran interaktif dalam berbagai bahasa dengan fokus pada kosakata dan tata bahasa melalui permainan dan latihan.
- **Babbel:** Menyediakan kursus bahasa yang dirancang oleh para ahli dengan fokus pada keterampilan berbicara dan mendengarkan.

## 2. Aplikasi Latihan Keterampilan

Aplikasi ini berfokus pada pengembangan keterampilan bahasa tertentu, seperti berbicara, mendengarkan, membaca, atau menulis.

### Contoh:

- **Rosetta Stone:** Menggunakan metode imersi untuk mengajarkan bahasa dengan fokus pada pengucapan dan pemahaman lisan.
- **HelloTalk:** Memungkinkan pengguna untuk berlatih berbicara dengan penutur asli melalui pesan teks atau suara.

## 3. Aplikasi Ujian dan Penilaian

Aplikasi ini dirancang untuk membantu siswa mempersiapkan ujian bahasa atau menilai kemajuan mereka dalam belajar bahasa.

**Contoh:**

- **TOEFL Practice Online:** Menyediakan latihan ujian TOEFL dengan format yang mirip dengan ujian sebenarnya.
- **Quizlet:** Memungkinkan siswa membuat flashcard dan kuis untuk belajar kosakata dan konsep penting dalam bahasa target.

#### **4. Aplikasi Sumber Daya**

Aplikasi ini menyediakan akses ke sumber daya tambahan seperti kamus, thesaurus, atau materi pembelajaran lainnya.

**Contoh:**

- **Merriam-Webster Dictionary:** Kamus online yang menyediakan definisi, sinonim, dan contoh penggunaan kata dalam kalimat.
- **Linguee:** Menawarkan terjemahan kata dan frasa dalam konteks kalimat nyata dari berbagai sumber.

### **B. Klasifikasi Berdasarkan Interaktivitas**

Interaktivitas adalah salah satu aspek penting dalam aplikasi CALL. Aplikasi dapat diklasifikasikan berdasarkan tingkat interaktivitas yang mereka tawarkan kepada pengguna.

#### **1. Aplikasi Interaktif Tinggi**

Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan konten pembelajaran melalui berbagai aktivitas seperti permainan, simulasi, atau diskusi kelompok.

**Contoh:**

- **Kahoot!:** Platform kuis interaktif yang memungkinkan siswa berpartisipasi dalam permainan kuis secara real-time.

- **ClassDojo:** Mendorong interaksi antara siswa melalui tugas kelompok dan proyek kolaboratif.

## 2. Aplikasi Interaktif Sedang

Aplikasi ini menawarkan beberapa elemen interaktif tetapi tidak seintensif aplikasi interaktif tinggi. Mereka mungkin mencakup latihan mandiri dengan umpan balik otomatis.

### Contoh:

- **Busuu:** Menawarkan latihan mandiri dengan umpan balik dari penutur asli.
- **Memrise:** Menggunakan teknik pengulangan terdistribusi untuk membantu siswa mengingat kosakata baru dengan umpan balik otomatis.

## 3. Aplikasi Non-Interaktif

Aplikasi ini lebih bersifat informatif dan tidak melibatkan banyak interaksi dari pengguna. Mereka biasanya menyediakan konten statis tanpa elemen permainan atau latihan interaktif.

### Contoh:

- **Wikipedia:** Sumber informasi yang menyediakan artikel tentang berbagai topik tetapi tidak memiliki elemen interaktif untuk belajar bahasa.
- **YouTube:** Meskipun ada video pembelajaran, pengguna hanya dapat menonton tanpa keterlibatan aktif dalam proses belajar.

## B. Klasifikasi Berdasarkan Media

Klasifikasi aplikasi CALL juga dapat dilakukan berdasarkan media yang digunakan untuk menyampaikan

konten pembelajaran. Berikut adalah beberapa kategori berdasarkan media:

### 1. Aplikasi Berbasis Teks

Aplikasi ini menggunakan teks sebagai media utama untuk menyampaikan informasi dan materi pembelajaran.

#### Contoh:

- **Grammarly:** Alat bantu penulisan yang memberikan saran perbaikan tata bahasa dan gaya penulisan berbasis teks.
- **Wiktionary:** Kamus online yang menyediakan definisi kata-kata dalam bentuk teks.

### 2. Aplikasi Berbasis Audio

Aplikasi ini menggunakan audio sebagai media utama untuk membantu siswa belajar mendengarkan dan berbicara dalam bahasa target.

#### Contoh:

- **Pimsleur:** Program audio yang mengajarkan bahasa melalui pendengaran dan pengulangan lisan.
- **Audible:** Platform buku audio yang memungkinkan siswa mendengarkan buku dalam bahasa target untuk meningkatkan pemahaman mendengar mereka.

### 3. Aplikasi Berbasis Video

Aplikasi ini menggunakan video sebagai media utama untuk menyampaikan konten pembelajaran, memungkinkan siswa melihat konteks penggunaan bahasa secara langsung.

#### Contoh:

- **YouTube Edu:** Menyediakan video pendidikan tentang berbagai topik, termasuk pelajaran bahasa.

- **FluentU:** Menggunakan video autentik seperti cuplikan film atau iklan untuk membantu siswa belajar kosakata dalam konteks nyata.

#### 4. Aplikasi Berbasis Multimedia

Aplikasi ini menggabungkan berbagai jenis media (teks, audio, video) untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik bagi siswa.

##### Contoh:

- **Rosetta Stone (versi multimedia):** Menggabungkan gambar, suara, dan teks untuk mengajarkan kosakata dan tata bahasa.
- **Quizlet (multimedia flashcards):** Memungkinkan pengguna membuat flashcards dengan gambar dan audio untuk membantu mengingat kosakata baru

### C. Aplikasi Populer untuk Pembelajaran Bahasa: Software, Platform Online, Media Sosial, dan Game Edukasi

Pembelajaran bahasa merupakan aspek penting dalam pendidikan yang memungkinkan individu untuk berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Dengan kemajuan teknologi, banyak aplikasi dan platform telah dikembangkan untuk memfasilitasi proses pembelajaran bahasa. Artikel ini akan membahas berbagai aplikasi populer dalam kategori software pembelajaran bahasa, platform online, media sosial, dan game edukasi.

#### 1. Software Pembelajaran Bahasa

Software pembelajaran bahasa adalah program komputer yang dirancang khusus untuk membantu pengguna

belajar bahasa baru. Berikut adalah beberapa contoh software pembelajaran bahasa yang populer:

### 1.1 Duolingo

Duolingo adalah salah satu aplikasi pembelajaran bahasa paling terkenal di dunia. Aplikasi ini menggunakan pendekatan gamifikasi untuk membuat belajar bahasa menjadi menyenangkan. Pengguna dapat memilih dari berbagai bahasa yang ingin dipelajari, termasuk Inggris, Spanyol, Prancis, Jerman, dan banyak lagi.

#### Fitur Utama:

- **Pelajaran Singkat:** Setiap pelajaran dapat diselesaikan dalam waktu singkat, sehingga mudah untuk dimasukkan ke dalam jadwal harian.
- **Gamifikasi:** Pengguna mendapatkan poin dan penghargaan setelah menyelesaikan pelajaran dan mencapai tujuan harian.
- **Berbagai Keterampilan:** Aplikasi ini menawarkan latihan dalam mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

### 1.2 Rosetta Stone

Rosetta Stone adalah salah satu software pembelajaran bahasa yang paling lama dan terkenal. Metode imersi yang digunakan oleh Rosetta Stone memungkinkan pengguna belajar bahasa baru dengan cara yang mirip dengan cara anak-anak belajar bahasa ibu mereka.

#### Fitur Utama:

- **Metode Imersi:** Pengguna belajar melalui gambar, teks, dan suara tanpa terjemahan langsung.
- **Pengakuan Suara:** Teknologi pengenalan suara membantu pengguna memperbaiki pengucapan mereka.

- **Kursus Beragam:** Menawarkan kursus dalam berbagai bahasa seperti Spanyol, Prancis, Jerman, Italia, dan lainnya.

### 1.3 Memrise

Memrise adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu pengguna mengingat kosakata baru melalui metode mnemonik. Aplikasi ini juga menyediakan video dari penutur asli untuk membantu pengguna memahami pelafalan dengan lebih baik.

#### Fitur Utama:

- **Teknik Memori:** Menggunakan metode mnemonik untuk membantu mengingat kata dan frasa.
- **Video dari Penutur Asli:** Video pendek dari penutur asli membantu dengan pelafalan dan pemahaman.
- **Pengulangan Terjadwal:** Membantu memastikan informasi disimpan dalam ingatan jangka panjang.

### 1.4 Babbel

Babbel adalah aplikasi pembelajaran bahasa yang berfokus pada situasi sehari-hari dan percakapan praktis. Kursus-kursus di Babbel dirancang oleh para ahli bahasa.

#### Fitur Utama:

- **Pelajaran Berbasis Percakapan:** Fokus pada situasi sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan berbicara.
- **Pengakuan Suara:** Fitur pengakuan suara membantu pengguna memperbaiki pelafalan.
- **Struktur Modul:** Setiap kursus terdiri dari modul yang berfokus pada berbagai aspek bahasa.

## 2. Platform Online

Platform online menyediakan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran bahasa melalui internet. Berikut adalah beberapa platform online populer:

### 2.1 Busuu

Busuu adalah platform pembelajaran bahasa yang memungkinkan pengguna belajar secara langsung dengan penutur asli melalui fitur "Live Chat". Meskipun beberapa fiturnya berbayar, banyak fitur dasar yang dapat diakses secara gratis.

#### Fitur Utama:

- **Pelajaran Interaktif:** Kursus lengkap mencakup kosakata, tata bahasa, dan percakapan.
- **Koreksi dari Penutur Asli:** Pengguna bisa mendapatkan umpan balik langsung dari penutur asli.
- **Fitur Offline:** Pengguna dapat mengunduh pelajaran dan belajar secara offline.

### 2.2 BBC Learning English

BBC Learning English adalah sumber daya pembelajaran bahasa Inggris yang menawarkan materi bervariasi seperti berita, podcast, video, dan kuis.

#### Fitur Utama:

- **Materi Beragam:** Konten dirancang oleh profesional bahasa dan jurnalistik.
- **Kursus Khusus:** Menyediakan kursus untuk memenuhi kebutuhan profesional seperti Business English.
- **Podcast dan Video:** Sumber daya audio-visual yang menarik untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan.

## 2.3 HelloTalk

HelloTalk adalah aplikasi pertukaran bahasa yang memungkinkan pengguna berkomunikasi dengan penutur asli melalui chat atau panggilan suara.

### Fitur Utama:

- **Chat dengan Penutur Asli:** Pengguna dapat berlatih berbicara dengan penutur asli melalui pesan teks atau suara.
- **Fitur Koreksi Otomatis:** Memungkinkan pengguna untuk memperbaiki kesalahan tata bahasa atau pengucapan.
- **Berbagai Bahasa Tersedia:** Mendukung ratusan bahasa lainnya selain Inggris.

## 3. Media Sosial

Media sosial juga memainkan peran penting dalam pembelajaran bahasa dengan menyediakan platform bagi pengguna untuk berinteraksi dengan orang lain dalam bahasa target mereka. Berikut adalah beberapa contoh penggunaan media sosial untuk pembelajaran bahasa:

### 3.1 Facebook Groups

Facebook memiliki berbagai grup yang didedikasikan untuk pembelajaran bahasa di mana anggota dapat berbagi tips, sumber daya, dan praktik berbicara satu sama lain.

#### Kelebihan:

- Interaksi langsung dengan anggota lain dari seluruh dunia.
- Berbagai sumber daya dibagikan oleh anggota grup.

### 3.2 Instagram

Instagram dapat digunakan sebagai alat pembelajaran visual di mana pengguna dapat mengikuti akun-akun

pendidikan yang menawarkan konten terkait kosakata baru atau frasa dalam bentuk gambar atau video pendek.

**Kelebihan:**

- Konten visual menarik yang memudahkan pemahaman kosakata baru.

### **3.3 YouTube**

YouTube memiliki banyak saluran pendidikan yang menawarkan video tutorial tentang tata bahasa, kosakata, atau keterampilan berbicara dalam berbagai bahasa.

**Kelebihan:**

- Konten bervariasi dari berbagai pengajar dengan gaya mengajar berbeda.

## **4. Game Edukasi**

Game edukasi merupakan cara menyenangkan untuk belajar sambil bermain. Banyak game edukasi dirancang khusus untuk membantu siswa belajar kosakata baru atau meningkatkan keterampilan berbicara mereka. Berikut adalah beberapa contoh game edukasi populer:

### **4.1 Kahoot!**

Kahoot! adalah platform kuis interaktif di mana guru dapat membuat kuis tentang topik tertentu dan siswa dapat berpartisipasi secara real-time.

**Kelebihan:**

- Mendorong kompetisi sehat antara siswa sambil belajar.

### **4.2 Quizlet**

Quizlet memungkinkan pengguna membuat flashcard digital dan kuis interaktif untuk mempelajari kosakata baru.

**Kelebihan:**

- Fleksibilitas tinggi dalam pembuatan set kartu flash sesuai kebutuhan belajar individu.

**4.3 Wordscapes**

Wordscapes adalah game puzzle kata yang menantang pemain untuk menemukan kata-kata dari huruf-huruf tertentu.

**Kelebihan:**

- Meningkatkan kosakata sambil bermain game menyenangkan.



# 5

## DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS CALL

---

### A. Langkah-langkah Desain Pembelajaran Berbasis CALL

**D**esain pembelajaran berbasis Computer-Assisted Language Learning (CALL) merupakan proses yang melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa

(Stockwell & Hubbard, 2013). Langkah-langkah ini mencakup analisis kebutuhan, penentuan tujuan, pemilihan materi, pemilihan media, dan evaluasi. Artikel ini akan membahas setiap langkah secara mendetail.

## **I. Analisis Kebutuhan**

Analisis kebutuhan adalah langkah awal yang sangat penting dalam desain pembelajaran. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, tujuan pembelajaran, serta konteks di mana pembelajaran akan berlangsung. Dalam konteks CALL, analisis kebutuhan mencakup beberapa aspek berikut:

### **1.1 Identifikasi Siswa**

Penting untuk memahami siapa siswa yang akan menggunakan aplikasi CALL. Beberapa pertanyaan yang perlu diajukan meliputi:

- **Siapa siswa tersebut?:** Apakah mereka pelajar sekolah, mahasiswa, atau profesional yang ingin belajar bahasa untuk keperluan kerja?
- **Apa latar belakang bahasa mereka?:** Apakah mereka pemula, menengah, atau tingkat lanjut dalam bahasa target?
- **Apa gaya belajar mereka?:** Apakah mereka lebih suka belajar secara visual, auditori, atau kinestetik?

### **1.2 Analisis Tujuan Pembelajaran**

Setelah memahami siswa, langkah selanjutnya adalah menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tujuan ini harus spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu (SMART). Beberapa contoh tujuan pembelajaran dalam konteks CALL meliputi:

- Meningkatkan kosakata siswa dalam bahasa target sebanyak 100 kata dalam waktu satu bulan.
- Meningkatkan kemampuan berbicara siswa dalam situasi sehari-hari dengan melakukan percakapan selama 10 menit dalam bahasa target.

### 1.3 Analisis Konteks

Konteks di mana pembelajaran akan berlangsung juga perlu dianalisis. Ini mencakup:

- **Fasilitas Teknologi:** Apakah siswa memiliki akses ke perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi CALL?
- **Lingkungan Pembelajaran:** Apakah pembelajaran akan dilakukan di kelas formal, secara mandiri di rumah, atau dalam kelompok kecil?

## II. Penentuan Tujuan

Setelah melakukan analisis kebutuhan, langkah berikutnya adalah menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas dan terukur. Tujuan ini akan menjadi panduan dalam seluruh proses desain dan implementasi.

### 2.1 Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran harus mencakup keterampilan bahasa yang ingin dikembangkan. Beberapa contoh tujuan pembelajaran meliputi:

- **Keterampilan Berbicara:** Siswa dapat memperkenalkan diri dan menjelaskan minat mereka dalam bahasa target.
- **Keterampilan Mendengarkan:** Siswa dapat memahami percakapan sederhana tentang topik sehari-hari.
- **Keterampilan Membaca:** Siswa dapat membaca dan memahami teks pendek dengan kosakata dasar.

- **Keterampilan Menulis:** Siswa dapat menulis kalimat sederhana menggunakan tata bahasa yang benar.

## 2.2 Menentukan Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan adalah cara untuk mengukur apakah tujuan telah tercapai. Contoh indikator keberhasilan meliputi:

- Siswa dapat menjawab pertanyaan lisan dengan benar setelah menyelesaikan modul berbicara.
- Siswa dapat membaca teks pendek dan menjawab pertanyaan pemahaman dengan benar.

## III. Pemilihan Materi

Pemilihan materi adalah langkah penting dalam desain pembelajaran berbasis CALL. Materi harus relevan dengan tujuan pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa.

### 3.1 Jenis Materi

Materi yang dipilih dapat berupa berbagai jenis konten, termasuk:

- **Teks:** Artikel, cerita pendek, atau dialog yang relevan dengan topik pembelajaran.
- **Audio:** Rekaman percakapan atau podcast yang membantu siswa meningkatkan keterampilan mendengarkan.
- **Video:** Video tutorial atau film pendek yang menampilkan penggunaan bahasa target dalam konteks nyata.
- **Gambar:** Gambar atau grafik yang mendukung pemahaman kosakata baru.

### 3.2 Sumber Materi

Sumber materi dapat berasal dari berbagai tempat:

- **Sumber Daring:** Website pendidikan, platform e-learning, atau sumber daya terbuka seperti MOOCs (Massive Open Online Courses).
- **Buku Teks:** Buku pelajaran atau buku referensi yang sesuai dengan kurikulum.
- **Media Sosial:** Konten dari platform media sosial yang relevan dengan topik pembelajaran.

#### IV. Pemilihan Media

Pemilihan media adalah langkah selanjutnya setelah materi ditentukan. Media yang digunakan harus sesuai dengan jenis materi dan kebutuhan siswa.

##### 4.1 Jenis Media

Media yang digunakan dalam CALL dapat dibagi menjadi beberapa kategori:

- **Media Teks:** Dokumen PDF, e-book, atau artikel online.
- **Media Audio:** Podcast, rekaman suara, atau aplikasi berbasis audio seperti Pimsleur.
- **Media Video:** Video YouTube, video tutorial dari platform pendidikan seperti Khan Academy.
- **Media Interaktif:** Aplikasi belajar seperti Duolingo atau Babbel yang menawarkan latihan interaktif.

##### 4.2 Pertimbangan Pemilihan Media

Beberapa pertimbangan dalam memilih media meliputi:

- **Aksesibilitas:** Apakah semua siswa memiliki akses ke media tersebut?
- **Kesesuaian:** Apakah media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran?
- **Keterlibatan:** Apakah media tersebut menarik dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa?

## B. Evaluasi

Evaluasi adalah langkah terakhir dalam desain pembelajaran berbasis CALL. Evaluasi dilakukan untuk mengukur keberhasilan proses belajar mengajar dan memberikan umpan balik untuk perbaikan di masa mendatang.

### 5.1 Jenis Evaluasi

Evaluasi dapat dilakukan melalui berbagai cara:

- **Evaluasi Formatif:** Dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa dan memberikan umpan balik langsung.  
Contoh: Kuis singkat setelah setiap modul untuk mengukur pemahaman siswa.
- **Evaluasi Sumatif:** Dilakukan setelah proses pembelajaran selesai untuk menilai pencapaian keseluruhan siswa terhadap tujuan pembelajaran.  
Contoh: Ujian akhir atau proyek akhir di mana siswa harus menerapkan semua keterampilan yang telah dipelajari.

### 5.2 Umpan Balik

Umpan balik sangat penting dalam proses evaluasi. Umpan balik harus bersifat konstruktif dan memberikan informasi tentang kekuatan serta area yang perlu ditingkatkan.

## C. Prinsip-prinsip Umum Desain Pembelajaran dalam Konteks CALL

Selain langkah-langkah desain instruksional di atas, terdapat prinsip-prinsip umum desain pembelajaran yang perlu dipertimbangkan saat merancang pengalaman belajar berbasis CALL:

## 1. **Relevansi**

- Materi dan aktivitas harus relevan dengan kebutuhan dan minat siswa serta konteks kehidupan sehari-hari mereka.
- Misalnya, menggunakan situasi nyata dalam latihan berbicara agar siswa merasa lebih terhubung dengan materi pelajaran.

## 2. **Fleksibilitas**

- Desain pembelajaran harus fleksibel agar dapat disesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kecepatan masing-masing siswa.
- Aplikasi CALL sebaiknya memungkinkan pengguna untuk memilih jalur belajar mereka sendiri berdasarkan preferensi individu.

## 3. **Kontinuitas**

- Pengalaman belajar harus memiliki kesinambungan antara satu kegiatan dengan kegiatan lainnya sehingga membangun pengetahuan secara bertahap.
- Misalnya, setiap modul baru harus membangun dari apa yang telah dipelajari sebelumnya agar tidak ada kesenjangan pemahaman.

## 4. **Praktis**

- Desain harus mempertimbangkan aspek praktis dari penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.
- Ini termasuk memastikan bahwa aplikasi mudah digunakan oleh semua tingkat pengguna serta menyediakan dukungan teknis jika diperlukan.

## 5. **Efektivitas**

- Tujuan dari setiap aktivitas harus jelas dan terukur sehingga kemajuan siswa dapat dievaluasi secara objektif.

- Penggunaan alat evaluasi seperti kuis online atau tugas berbasis proyek dapat membantu mengukur efektivitas metode pengajaran.

#### 6. **Interaktivitas**

- Pengalaman belajar sebaiknya bersifat interaktif sehingga mendorong partisipasi aktif dari siswa.
- Aplikasi seperti Kahoot! atau Quizlet memungkinkan interaksi langsung antara pengguna melalui kuis atau permainan edukatif.

#### 7. **Umpan Balik**

- Memberikan umpan balik secara berkala kepada siswa mengenai kemajuan mereka sangat penting untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka.
- Umpan balik bisa berupa komentar langsung pada tugas atau hasil kuis yang menunjukkan area mana saja yang perlu diperbaiki.

### **D. Kelebihan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

#### 1. **Aksesibilitas dan Fleksibilitas:**

- **Belajar kapan saja, di mana saja:** Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka mau, selama ada koneksi internet.
- **Pembelajaran mandiri:** Siswa dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri, mengulang materi yang sulit, atau melompat ke bagian yang sudah dikuasai.
- **Materi pembelajaran yang beragam:** Tersedia berbagai macam materi pembelajaran, seperti teks, audio, video, dan latihan interaktif, yang dapat disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

## 2. Personalisasi Pembelajaran:

- **Program adaptif:** Program CALL dapat menyesuaikan tingkat kesulitan materi pembelajaran berdasarkan kemampuan siswa.
- **Umpan balik instan:** Siswa mendapatkan umpan balik yang cepat dan spesifik setelah menyelesaikan tugas, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan.
- **Jalur pembelajaran yang disesuaikan:** Siswa dapat memilih jalur pembelajaran yang sesuai dengan tujuan belajar mereka.

## 3. Motivasi dan Keterlibatan Siswa:

- **Materi yang menarik:** Materi pembelajaran yang disajikan secara menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.
- **Elemen game:** Banyak program CALL yang menyertakan elemen game untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan.
- **Komunitas belajar online:** Siswa dapat berinteraksi dengan siswa lain dari seluruh dunia melalui forum diskusi atau platform sosial media.

## 4. Peningkatan Keterampilan Bahasa:

- **Latihan yang terstruktur:** Program CALL menyediakan latihan yang terstruktur untuk meningkatkan berbagai keterampilan bahasa, seperti membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara.
- **Simulasi situasi nyata:** Siswa dapat berlatih berkomunikasi dalam berbagai situasi yang realistis.
- **Pengucapan yang akurat:** Program CALL dapat membantu siswa memperbaiki pengucapan mereka melalui fitur-fitur seperti pengenalan suara.

## 5. Efisiensi:

- **Penghematan waktu:** Siswa dapat menghemat waktu dengan melakukan latihan-latihan secara mandiri.
- **Penggunaan sumber daya yang optimal:** Program CALL dapat membantu guru dalam mengelola kelas dan memberikan perhatian individu kepada siswa.

## E. Kekurangan CALL dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

### 1. Ketergantungan pada Teknologi:

- **Perlu akses internet:** Akses internet yang stabil sangat penting untuk menggunakan program CALL.
- **Perangkat keras dan lunak:** Siswa perlu memiliki perangkat keras dan lunak yang memadai.

### 2. Kurangnya Interaksi Manusia:

- **Tidak ada interaksi tatap muka:** Siswa mungkin kesulitan untuk memahami konsep yang abstrak atau mendapatkan klarifikasi jika tidak ada guru yang membimbing secara langsung.
- **Kurangnya kesempatan untuk berlatih berbicara:** Program CALL belum mampu sepenuhnya menggantikan interaksi tatap muka dalam hal berlatih berbicara.

### 3. Biaya:

- **Perangkat lunak:** Beberapa program CALL berbayar dan memerlukan biaya lisensi yang cukup mahal.
- **Perangkat keras:** Siswa perlu memiliki perangkat keras yang memadai, seperti komputer atau tablet.

### 4. Motivasi Diri:

- **Disiplin diri:** Siswa perlu memiliki disiplin diri yang tinggi untuk belajar secara mandiri.

- **Kurangnya pengawasan:** Tanpa pengawasan guru, siswa mungkin tergoda untuk melakukan hal lain selain belajar.

5. **Standarisasi:**

- **Kualitas yang bervariasi:** Kualitas program CALL sangat bervariasi, sehingga sulit untuk menemukan program yang benar-benar efektif.
- **Kurangnya standar yang jelas:** Belum ada standar yang jelas untuk pengembangan program CALL.





# 6

## EVALUASI PEMBELAJARAN BERBASIS CALL

---

### A. Tujuan Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis CALL

**E**valuasi dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis Computer-Assisted Language Learning (CALL) memiliki peranan yang sangat penting (Heift & Schulze, 2007; Brown & Lee, 2015). Evaluasi tidak hanya berfungsi untuk mengukur efektivitas pembelajaran, tetapi juga untuk mendapatkan umpan balik yang dapat digunakan untuk

meningkatkan proses belajar mengajar. Dalam bagian ini, kita akan membahas tujuan evaluasi dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris berbasis CALL secara mendetail.

## **1. Mengukur Efektivitas Pembelajaran**

Salah satu tujuan utama dari evaluasi adalah untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan. Dalam konteks CALL, evaluasi bertujuan untuk menentukan seberapa baik siswa telah mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sebelumnya (Barkley & Major, 2016; Lara et al., 2020).

### **1.1 Penilaian Kemajuan Siswa**

Evaluasi memberikan informasi tentang kemajuan siswa dalam penguasaan bahasa Inggris. Dengan menggunakan berbagai metode penilaian, seperti kuis, ujian, dan tugas proyek, pendidik dapat mengidentifikasi sejauh mana siswa telah memahami materi yang diajarkan.

- **Contoh:** Jika siswa telah belajar kosakata baru melalui aplikasi CALL, kuis dapat digunakan untuk menilai seberapa banyak kosakata tersebut yang dapat mereka ingat dan gunakan dalam kalimat.

### **1.2 Menilai Efektivitas Metode Pengajaran**

Evaluasi juga membantu pendidik menilai efektivitas metode pengajaran yang digunakan. Dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan metode CALL, pendidik dapat menentukan apakah metode tersebut berhasil atau perlu disesuaikan.

- **Contoh:** Jika siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berbicara setelah menggunakan

aplikasi berbasis CALL, ini menunjukkan bahwa metode pengajaran tersebut efektif.

### **1.3 Identifikasi Kelemahan dan Kekuatan**

Melalui evaluasi, pendidik dapat mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan mereka untuk melakukan perbaikan yang diperlukan agar pembelajaran lebih efektif di masa mendatang.

- **Contoh:** Jika hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa kesulitan dengan tata bahasa tertentu, pendidik dapat menyesuaikan materi ajar atau memberikan latihan tambahan di area tersebut.

## **2. Mendapatkan Umpan Balik**

Umpan balik adalah komponen penting dari evaluasi. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris berbasis CALL, umpan balik dapat berasal dari berbagai sumber, termasuk siswa itu sendiri, pendidik, dan alat evaluasi yang digunakan.

### **2.1 Umpan Balik dari Siswa**

Umpan balik dari siswa sangat berharga karena memberikan wawasan tentang pengalaman belajar mereka. Siswa dapat memberikan informasi tentang apa yang mereka anggap efektif atau tidak efektif dalam proses pembelajaran.

- **Contoh:** Melalui survei atau diskusi kelas, siswa dapat menyampaikan pendapat mereka tentang aplikasi CALL yang digunakan—apakah mereka merasa terbantu oleh fitur-fitur tertentu atau tidak.

## 2.2 Umpan Balik dari Pendidik

Pendidik juga harus memberikan umpan balik kepada siswa berdasarkan hasil evaluasi mereka. Umpan balik ini harus konstruktif dan fokus pada cara-cara untuk meningkatkan keterampilan bahasa siswa.

- **Contoh:** Setelah ujian akhir, pendidik dapat memberikan umpan balik individual kepada setiap siswa mengenai area di mana mereka perlu meningkatkan diri dan strategi yang bisa mereka gunakan untuk mencapai tujuan tersebut.

## 2.3 Umpan Balik dari Alat Evaluasi

Alat evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran CALL juga dapat memberikan umpan balik otomatis kepada siswa. Banyak aplikasi pembelajaran bahasa menyediakan umpan balik langsung ketika siswa menyelesaikan latihan atau kuis.

- **Contoh:** Aplikasi seperti Duolingo memberikan umpan balik instan ketika pengguna menjawab pertanyaan dengan benar atau salah, sehingga mereka dapat segera memperbaiki kesalahan.

## 3. Meningkatkan Motivasi Siswa

Evaluasi juga berperan dalam meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris. Dengan memberikan umpan balik positif dan pengakuan atas pencapaian mereka, siswa akan lebih termotivasi untuk terus belajar dan berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

### 3.1 Penghargaan atas Pencapaian

Memberikan penghargaan kepada siswa atas pencapaian mereka selama proses belajar dapat meningkatkan motivasi

intrinsik mereka. Ini bisa berupa lencana digital, sertifikat, atau pengakuan di kelas.

- **Contoh:** Aplikasi pembelajaran seperti Kahoot! Memungkinkan guru memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai skor tertinggi dalam kuis interaktif.

### **3.2 Menyediakan Tantangan yang Sesuai**

Evaluasi membantu pendidik memahami tingkat kemampuan siswa sehingga mereka dapat menyediakan tantangan yang sesuai dengan kemampuan masing-masing individu. Ketika siswa merasa bahwa tantangan tersebut sesuai dengan kemampuan mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mencapainya.

- **Contoh:** Jika seorang siswa menunjukkan kemajuan cepat dalam kosakata, pendidik dapat memberikan tantangan tambahan berupa latihan lanjutan untuk memperdalam pemahaman mereka.

## **4. Menyesuaikan Proses Pembelajaran**

Umpan balik dari evaluasi memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan proses pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Hal ini sangat penting dalam konteks CALL di mana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda.

### **4.1 Penyesuaian Materi Ajar**

Berdasarkan hasil evaluasi, pendidik dapat menyesuaikan materi ajar agar lebih relevan dengan kebutuhan siswa. Ini termasuk menambahkan materi baru atau memperdalam topik tertentu berdasarkan minat dan kemajuan siswa.

- **Contoh:** Jika banyak siswa kesulitan dengan penggunaan waktu lampau dalam kalimat, pendidik bisa menambahkan lebih banyak latihan interaktif tentang tata bahasa tersebut ke dalam modul pembelajaran berikutnya.

#### 4.2 Penyesuaian Metode Pengajaran

Evaluasi juga memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan gaya belajar siswa. Jika suatu metode tidak efektif untuk sebagian besar kelas, maka perlu dicari pendekatan alternatif yang lebih sesuai.

- **Contoh:** Jika sebagian besar siswa merasa kesulitan mengikuti pelajaran melalui ceramah langsung, pendidik bisa mencoba pendekatan berbasis proyek atau diskusi kelompok untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.

### B. Memfasilitasi Perbaikan Berkelanjutan

Evaluasi bukanlah langkah terakhir dalam proses belajar mengajar; melainkan bagian dari siklus perbaikan berkelanjutan. Dengan menganalisis hasil evaluasi secara rutin, pendidik dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran dan pengalaman belajar bagi siswa.

#### 1 Refleksi Diri Pendidik

Pendidik harus melakukan refleksi terhadap praktik pengajaran mereka berdasarkan hasil evaluasi dan umpan balik dari siswa. Ini membantu mereka memahami apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki di masa depan.

- **Contoh:** Setelah setiap semester, pendidik bisa melakukan analisis mendalam terhadap hasil ujian akhir dan umpan

balik dari siswa untuk merencanakan strategi pengajaran di semester berikutnya.

## 2 Pembaruan Materi Pembelajaran

Berdasarkan hasil evaluasi dan perkembangan terbaru di bidang pendidikan serta teknologi, materi pembelajaran juga perlu diperbarui secara berkala agar tetap relevan dan menarik bagi siswa.

- **Contoh:** Mengintegrasikan konten terkini dari media sosial atau berita ke dalam modul pembelajaran bahasa Inggris agar lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa saat ini.

## C. Instrumen Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis CALL

Dalam pembelajaran bahasa Inggris berbasis Computer-Assisted Language Learning (CALL), evaluasi memainkan peran yang sangat penting untuk mengukur kemajuan siswa dan efektivitas metode pengajaran. Berbagai instrumen evaluasi dapat digunakan, termasuk tes, kuis, angket, dan observasi. Artikel ini akan membahas secara mendalam setiap instrumen tersebut, termasuk tujuan, jenis, desain, serta penerapannya dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris berbasis CALL.

### 1. Tes

Tes adalah alat evaluasi formal yang dirancang untuk mengukur pengetahuan atau keterampilan siswa dalam suatu topik tertentu. Dalam pembelajaran bahasa Inggris, tes dapat digunakan untuk menilai berbagai aspek, termasuk keterampilan berbicara, mendengarkan, membaca, dan menulis.

## 1.1 Jenis Tes

Tes dalam pembelajaran bahasa dapat dibedakan menjadi beberapa jenis:

- **Tes Diagnostik:** Tes ini dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan siswa. Tujuannya adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan awal siswa sehingga pengajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

**Contoh:** Tes kosakata dasar sebelum memulai kursus bahasa Inggris untuk menentukan area mana yang perlu lebih banyak perhatian.

- **Tes Formatif:** Tes ini dilakukan selama proses pembelajaran untuk memantau kemajuan siswa. Hasil tes ini dapat digunakan untuk memberikan umpan balik langsung kepada siswa dan membantu pendidik menyesuaikan metode pengajaran.

**Contoh:** Kuis singkat setelah setiap modul yang menguji pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja dipelajari.

- **Tes Sumatif:** Tes ini dilakukan di akhir suatu periode pembelajaran (misalnya, setelah satu semester) untuk menilai pencapaian keseluruhan siswa terhadap tujuan pembelajaran.

**Contoh:** Ujian akhir semester yang mencakup semua keterampilan bahasa yang telah diajarkan selama periode tersebut.

## 1.2 Desain Tes

Desain tes harus mempertimbangkan beberapa faktor agar efektif:

- **Validitas:** Tes harus mengukur apa yang seharusnya diukur. Misalnya, jika tujuan tes adalah untuk menilai kemampuan berbicara siswa, maka tes harus mencakup komponen berbicara secara langsung.
- **Reliabilitas:** Tes harus memberikan hasil yang konsisten jika dilakukan pada waktu yang berbeda atau oleh penguji yang berbeda. Ini penting agar hasil tes dapat dipercaya.
- **Keterukuran:** Pertanyaan atau tugas dalam tes harus dirancang sedemikian rupa sehingga hasilnya dapat dinyatakan dalam bentuk angka atau kategori yang jelas.

### 1.3 Contoh Instrumen Tes

- **Tes Tertulis:** Mengandung pertanyaan pilihan ganda, isian singkat, atau esai yang menguji pemahaman siswa terhadap tata bahasa dan kosakata.
- **Tes Lisan:** Melibatkan wawancara atau percakapan dengan penguji untuk menilai kemampuan berbicara dan mendengarkan siswa.

## 2. Kuis

Kuis adalah alat evaluasi informal yang biasanya lebih singkat daripada tes dan sering digunakan untuk mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi tertentu. Kuis dapat dilakukan secara lisan atau tertulis dan biasanya tidak memiliki dampak besar pada nilai akhir siswa.

### 2.1 Tujuan Kuis

Kuis memiliki beberapa tujuan penting dalam konteks pembelajaran:

- **Mengukur Pemahaman Siswa:** Kuis membantu pendidik mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan.

- **Memberikan Umpan Balik Cepat:** Kuis memungkinkan siswa mendapatkan umpan balik segera tentang kinerja mereka sehingga mereka dapat memperbaiki kesalahan sebelum ujian besar.
- **Meningkatkan Keterlibatan Siswa:** Dengan format yang lebih santai dibandingkan tes formal, kuis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

## 2.2 Jenis Kuis

Kuis dapat dibedakan menjadi beberapa jenis:

- **Kuis Harian:** Dilakukan secara rutin setelah pelajaran untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi hari itu.
- **Kuis Mingguan:** Menguji pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan selama seminggu.
- **Kuis Akhir Modul:** Dilakukan di akhir setiap modul untuk menilai pemahaman keseluruhan siswa terhadap konten modul tersebut.

## 2.3 Contoh Instrumen Kuis

- **Kuis Pilihan Ganda:** Menyediakan beberapa pilihan jawaban di mana siswa harus memilih jawaban yang benar.
- **Kuis Isian Singkat:** Meminta siswa mengisi bagian kosong dalam kalimat atau paragraf dengan kata atau frasa yang tepat.

## 3. Angket

Angket adalah alat evaluasi yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang sikap, pendapat, atau pengalaman siswa terkait proses pembelajaran. Angket biasanya terdiri dari serangkaian pertanyaan tertulis yang dijawab oleh responden.

### 3.1 Tujuan Angket

Angket memiliki beberapa tujuan penting dalam konteks pendidikan:

- **Mengumpulkan Data tentang Pengalaman Siswa:** Angket dapat digunakan untuk mengetahui bagaimana pengalaman belajar bahasa Inggris mereka dan apakah mereka merasa puas dengan metode pengajaran yang diterapkan.
- **Mendapatkan Umpan Balik tentang Materi Ajar:** Dengan menggunakan angket, pendidik dapat mengetahui materi mana yang dianggap sulit atau mudah oleh siswa.
- **Menilai Motivasi dan Minat Siswa:** Angket juga dapat digunakan untuk mengevaluasi tingkat motivasi dan minat siswa terhadap pembelajaran bahasa Inggris.

### 3.2 Jenis Pertanyaan dalam Angket

Angket biasanya terdiri dari dua jenis pertanyaan:

- **Pertanyaan Tertutup:** Pertanyaan dengan pilihan jawaban terbatas (misalnya ya/tidak, skala Likert) sehingga memudahkan analisis data.
- **Pertanyaan Terbuka:** Pertanyaan yang memungkinkan responden memberikan jawaban bebas, memberikan wawasan lebih mendalam tentang pandangan mereka.

### 3.3 Contoh Instrumen Angket

- **Angket Kepuasan Siswa:** Mengukur tingkat kepuasan siswa terhadap metode pengajaran dan materi ajar.
- **Angket Motivasi Belajar:** Menilai faktor-faktor apa saja yang memotivasi atau menghambat mereka dalam belajar bahasa Inggris.

## 4. Observasi

Observasi adalah metode evaluasi di mana pendidik secara langsung mengamati perilaku dan interaksi siswa selama proses belajar mengajar. Metode ini memungkinkan pendidik mendapatkan wawasan tentang dinamika kelas serta keterlibatan dan partisipasi siswa.

### 4.1 Tujuan Observasi

Observasi memiliki beberapa tujuan penting:

- **Menilai Keterlibatan Siswa:** Dengan mengamati bagaimana siswa berinteraksi dengan materi ajar dan satu sama lain, pendidik dapat menilai tingkat keterlibatan mereka.
- **Mengidentifikasi Masalah Pembelajaran:** Observasi memungkinkan pendidik melihat kesulitan yang dihadapi siswa secara langsung sehingga mereka bisa segera memberikan bantuan atau penjelasan tambahan.
- **Mengevaluasi Metode Pengajaran:** Melalui observasi, pendidik bisa mengevaluasi seberapa efektif metode pengajaran mereka dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 4.2 Jenis Observasi

Observasi dapat dibedakan menjadi dua jenis:

- **Observasi Terstruktur:** Observasi dilakukan berdasarkan kriteria tertentu dengan menggunakan lembar observasi sebagai panduan.
- **Observasi Tidak Terstruktur:** Observasi dilakukan tanpa panduan formal; pendidik mencatat apa pun yang dianggap relevan selama proses belajar berlangsung.

### 4.3 Contoh Instrumen Observasi

- **Lembar Observasi Keterlibatan Siswa:** Digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi aktif setiap siswa selama diskusi kelas.
- **Lembar Observasi Metode Pengajaran:** Digunakan untuk mengevaluasi penggunaan berbagai metode pengajaran selama sesi kelas berlangsung.

## D. Proses Pengolahan Data Hasil Evaluasi

Setelah melakukan evaluasi menggunakan berbagai instrumen di atas, langkah selanjutnya adalah mengolah data hasil evaluasi tersebut. Proses ini meliputi beberapa tahap penting:

### 1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan sesuai dengan instrumen evaluasi yang digunakan. Misalnya:

- Untuk tes dan kuis, hasil skor dapat dikumpulkan secara langsung dari sistem atau lembar jawaban.
- Untuk angket, data dikumpulkan dari jawaban responden.
- Untuk observasi, catatan harus dibuat berdasarkan pengamatan selama proses belajar berlangsung.

### 2. Penskoran

Setelah data terkumpul, langkah berikutnya adalah memberikan skor pada hasil evaluasi:

- **Tes dan Kuis:** Skor diberikan berdasarkan kunci jawaban yang telah ditentukan sebelumnya. Misalnya, setiap jawaban benar mendapat nilai tertentu.
- **Angket:** Pertanyaan tertutup dapat diberi skor berdasarkan skala Likert (misalnya, 1 sampai 5) untuk menilai tingkat kepuasan atau persetujuan responden.

### 3. Analisis Data Kuantitatif

Data kuantitatif dari tes, kuis, dan angket dapat dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memberikan gambaran umum tentang hasil evaluasi:

- **Rata-rata (Mean):** Menghitung rata-rata nilai untuk mengetahui kinerja keseluruhan siswa.
- **Median:** Menentukan nilai tengah dari data untuk memahami distribusi nilai.
- **Standar Deviasi:** Mengukur sebaran nilai di sekitar rata-rata untuk mengetahui variasi dalam kinerja siswa.

Contoh analisis kuantitatif: Jika hasil tes menunjukkan nilai sebagai berikut: [80, 75, 90, 85, 70], maka:

- Rata-rata =  $(80 + 75 + 90 + 85 + 70) / 5 = 80$
- Median = 80
- Standar Deviasi =  $\sqrt{[(\sum(xi - \bar{x})^2) / n]} = \sqrt{[(25 + 25 + 100 + 25 + 100) / 5]} = \sqrt{(60)} \approx 7.75$

### 4. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif dari observasi dan pertanyaan terbuka dalam angket juga perlu dianalisis untuk mendapatkan wawasan lebih mendalam:

- **Kategorisasi Data:** Mengelompokkan tanggapan berdasarkan tema atau kategori tertentu (misalnya, kesulitan belajar, motivasi).
- **Analisis Naratif:** Menganalisis catatan observasi untuk menggambarkan perilaku dan interaksi siswa selama proses pembelajaran.

Contoh analisis kualitatif: Jika beberapa siswa menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan memahami tata bahasa tertentu dalam angket terbuka, pendidik dapat

mencatat ini sebagai area yang perlu diperbaiki dalam pengajaran selanjutnya.

## E. Interpretasi Hasil Evaluasi

Setelah data dianalisis, langkah selanjutnya adalah menginterpretasikan hasil evaluasi untuk memberikan makna pada data tersebut.

### 1 Penafsiran Hasil Tes dan Kuis

Hasil tes dan kuis harus ditafsirkan berdasarkan kriteria tertentu:

- **Kriteria Ketuntasan Belajar:** Menentukan apakah siswa telah mencapai standar ketuntasan yang ditetapkan (misalnya  $\geq 70\%$ ).
- **Perbandingan dengan Tujuan Pembelajaran:** Membandingkan hasil dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya untuk menilai efektivitas pengajaran.

Contoh interpretasi: Jika rata-rata nilai kelas adalah 75% dan tujuan pembelajaran adalah mencapai minimal  $\geq 70\%$ , maka dapat disimpulkan bahwa kelas berhasil mencapai tujuan tersebut.

### 2 Penafsiran Hasil Angket

Hasil angket perlu ditafsirkan untuk memahami pandangan dan pengalaman siswa:

- **Analisis Persentase:** Menghitung persentase responden yang setuju atau tidak setuju dengan pernyataan tertentu.
- **Identifikasi Tren Umum:** Mencari pola atau tren dari tanggapan siswa untuk mengetahui area mana yang perlu diperbaiki atau dipertahankan.

Contoh interpretasi: Jika hasil angket menunjukkan bahwa hanya 40% siswa merasa puas dengan metode pengajaran saat ini, ini menunjukkan perlunya perubahan dalam pendekatan pengajaran.

### **3. Penafsiran Hasil Observasi**

Hasil observasi harus ditafsirkan untuk memberikan gambaran tentang dinamika kelas:

- **Identifikasi Keterlibatan Siswa:** Menilai tingkat keterlibatan aktif setiap siswa selama proses belajar berlangsung.
- **Pengamatan Masalah Pembelajaran:** Mencatat kesulitan yang dihadapi siswa selama pelajaran dan bagaimana mereka berinteraksi satu sama lain.

Contoh interpretasi: Jika observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tidak berpartisipasi aktif dalam diskusi kelompok, ini bisa menjadi indikasi bahwa metode pengajaran perlu disesuaikan agar lebih mendorong partisipasi aktif.

## **F. Tindak Lanjut Berdasarkan Hasil Evaluasi**

Setelah melakukan analisis dan interpretasi hasil evaluasi, langkah selanjutnya adalah mengambil tindakan berdasarkan temuan tersebut:

### **1. Perbaiki Metode Pengajaran**

Berdasarkan hasil evaluasi yang menunjukkan area kelemahan dalam pengajaran, pendidik perlu merancang ulang strategi pengajaran agar lebih efektif:

- Misalnya, jika banyak siswa kesulitan dengan tata bahasa tertentu, pendidik bisa menambahkan lebih banyak latihan

interaktif di area tersebut ke dalam modul pembelajaran berikutnya.

## **2. Penyesuaian Materi Ajar**

Materi ajar juga perlu disesuaikan berdasarkan umpan balik dari siswa:

- Jika beberapa materi dianggap terlalu sulit atau tidak relevan oleh sebagian besar siswa, pendidik harus mempertimbangkan untuk mengganti atau memperbarui materi tersebut agar lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

## **3. Peningkatan Motivasi Siswa**

Umpan balik dari evaluasi dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa:

- Dengan memberikan penghargaan kepada siswa atas pencapaian mereka selama proses belajar serta menyediakan tantangan baru yang sesuai dengan kemampuan mereka akan meningkatkan minat belajar mereka.





# 7

## APLIKASI CALL DALAM PENYUSUNAN MODUL PEMBELAJARAN

---

### **A. Aplikasi dalam Pembelajaran Speaking**

**Identitas Modul: Meningkatkan Kemampuan Berbicara Melalui CALL**

#### **I. Pendahuluan**

- **Latar Belakang:**
  - Pentingnya kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris

- Tantangan dalam pembelajaran speaking konvensional
- Potensi CALL dalam mengatasi tantangan tersebut
- **Tujuan Pembelajaran:**
  - Peserta didik mampu meningkatkan kefasihan, keakuratan, dan kepercayaan diri dalam berbahasa Inggris lisan.
  - Peserta didik dapat menggunakan berbagai strategi komunikasi dalam situasi yang berbeda-beda.
  - Peserta didik termotivasi untuk berlatih berbicara secara mandiri.

## 2. Materi Pembelajaran

- **Topik:** (Contoh: Perkenalan diri, Hobi, Makanan kesukaan, dll.)
- **Kosa kata:** (Daftar kosa kata terkait topik)
- **Struktur kalimat:** (Contoh kalimat yang sering digunakan)
  - **Frasa umum:** (Ungkapan yang sering digunakan dalam percakapan)

## 3. Kegiatan Pembelajaran

### Minggu 1: Perkenalan dengan Platform CALL

- **Kegiatan:**
  - Pengenalan berbagai platform CALL yang dapat digunakan (misalnya: Duolingo, Memrise, Voxy)
  - Praktik menggunakan fitur-fitur dasar platform
  - Membuat akun dan profil pribadi

## **Minggu 2: Pembelajaran Kosakata**

- **Kegiatan:**
  - Latihan kosakata melalui permainan (misalnya: quiz, matching)
  - Membuat kalimat dengan menggunakan kosakata baru
  - Mendengarkan contoh percakapan yang menggunakan kosakata tersebut

## **Minggu 3: Latihan Pronunciation**

- **Kegiatan:**
  - Mendengarkan contoh pengucapan yang benar
  - Melakukan pengulangan pengucapan kata dan frasa
  - Menggunakan fitur pengenalan suara untuk mengecek pengucapan

## **Minggu 4: Simulasi Percakapan**

- **Kegiatan:**
  - Berlatih berdialog dengan chatbot atau mitra virtual
  - Merekam percakapan dan melakukan evaluasi diri
  - Mendapatkan umpan balik dari guru atau teman

## **Minggu 5: Presentasi Singkat**

- **Kegiatan:**
  - Mempersiapkan presentasi singkat tentang topik yang telah dipelajari
  - Merekam presentasi dan membagikannya kepada teman-teman
  - Memberikan dan menerima umpan balik

## **4. Penilaian**

- **Penilaian Proses:**
  - Aktivitas peserta selama pembelajaran
  - Partisipasi dalam diskusi

- Kemajuan dalam penguasaan materi
- **Penilaian Hasil:**
  - Kualitas rekaman percakapan
  - Skor pada latihan dan kuis
  - Presentasi akhir

## 5. Refleksi

- **Peserta didik:** Mencatat kesulitan dan kemajuan yang dialami selama pembelajaran.
- **Guru:** Mengevaluasi efektivitas modul pembelajaran dan memberikan **masukan** untuk perbaikan.

## B. Aplikasi dalam Pembelajaran Listening

### Identitas Modul: Meningkatkan Kemampuan Mendengarkan Melalui CALL

#### 1. Pendahuluan

- **Latar Belakang:** Memahami pentingnya kemampuan mendengarkan dalam **berkomunikasi**. Mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran listening konvensional (misal: keterbatasan sumber audio, kesulitan mengulang materi). Menjelaskan potensi CALL dalam mengatasi tantangan tersebut (misal: akses ke berbagai sumber audio, latihan berulang, penyesuaian kecepatan).
- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu memahami informasi lisan dalam berbagai konteks. Peserta didik dapat membedakan berbagai aksen dan intonasi. **Peserta** didik mampu menangkap ide utama dan detail dalam sebuah percakapan atau presentasi.

#### 2. Materi Pembelajaran

- **Topik:** (Contoh: Percakapan sehari-hari, berita, presentasi **singkat**, lagu)

- **Kosa kata:** (Daftar kosa kata terkait topik)
- **Struktur kalimat:** (Contoh kalimat yang sering digunakan dalam konteks listening)
- **Frasa umum:** (Ungkapan yang sering digunakan dalam percakapan)

### 3. Kegiatan Pembelajaran

#### Minggu 1: Perkenalan dengan Platform CALL

- **Kegiatan:**
  - Pengenalan berbagai platform CALL yang mendukung pembelajaran listening (misal: Duolingo, Memrise, BBC Learning English)
  - Praktik menggunakan fitur-fitur dasar seperti mengatur kecepatan pemutaran, mengulang audio, dan transkripsi.
  - Membuat akun dan profil pribadi.

#### Minggu 2: Latihan Mendengarkan Ekstensif

- **Kegiatan:**
  - Mendengarkan berbagai jenis audio (podcast, news, conversations) dengan topik yang bervariasi.
  - Melakukan latihan pemahaman dengan menjawab pertanyaan setelah mendengarkan.
  - Menggunakan fitur transkripsi untuk memeriksa pemahaman.

#### Minggu 3: Latihan Mendengarkan Intensif

- **Kegiatan:**
  - Mendengarkan potongan audio pendek secara berulang.
  - Mengidentifikasi kata kunci dan frasa penting.
  - Melakukan latihan pengucapan kata-kata sulit.

#### **Minggu 4: Latihan Mendengarkan dengan Noise**

- **Kegiatan:**
  - Mendengarkan audio dengan latar belakang suara bising (misal: suara lalu lintas, percakapan di kafe).
  - Melatih fokus pada pembicara utama.

#### **Minggu 5: Simulasi Ujian Mendengarkan**

- **Kegiatan:**
  - Mengikuti simulasi ujian mendengarkan dengan format yang mirip dengan ujian sebenarnya.
  - Menganalisis kesalahan dan mencari tahu penyebabnya.

#### **4. Penilaian**

- **Penilaian Proses:**
  - Aktivitas peserta selama pembelajaran
  - Partisipasi dalam diskusi
  - Kemajuan dalam penguasaan materi
- **Penilaian Hasil:**
  - Skor pada latihan dan kuis
  - Hasil simulasi ujian mendengarkan

#### **5. Refleksi**

- **Peserta didik:** Mencatat kesulitan dan kemajuan yang dialami selama pembelajaran.
- **Guru:** Mengevaluasi efektivitas modul pembelajaran dan memberikan masukan untuk perbaikan.

### **C. Aplikasi dalam Pembelajaran Reading**

Modul Pembelajaran Bahasa Inggris: Meningkatkan Kemampuan Membaca Melalui CALL

## 1. Pendahuluan

- **Latar Belakang:** Memahami pentingnya kemampuan membaca dalam memahami teks berbahasa Inggris. Mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran membaca konvensional (misal: keterbatasan bahan bacaan, kesulitan memahami kosakata baru). Menjelaskan **potensi** CALL dalam mengatasi tantangan tersebut (misal: akses ke berbagai teks, kamus online, latihan pemahaman).
- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu memahami teks bacaan dengan berbagai tingkat kesulitan. Peserta didik dapat mengidentifikasi ide utama dan **detail** dalam sebuah teks. Peserta didik mampu menyimpulkan makna tersirat dalam sebuah teks.

## 2. Materi Pembelajaran

- **Topik:** (Contoh: Berita, artikel, cerita pendek, novel)
- **Genre:** (Contoh: Naratif, deskriptif, eksposisi, argumentatif)
- **Kosa kata:** (Daftar kosa kata terkait topik)
- **Struktur kalimat:** (Contoh kalimat yang sering digunakan dalam teks bacaan)

## 3. Kegiatan Pembelajaran

### Minggu 1: Perkenalan dengan Platform CALL

- **Kegiatan:**
  - Pengenalan berbagai platform CALL yang mendukung pembelajaran membaca (misal: British Council LearnEnglish, Duolingo, Memrise)
  - Praktik menggunakan fitur-fitur dasar seperti kamus online, latihan membaca, dan kuis.

- Membuat akun dan profil pribadi.

### **Minggu 2: Latihan Membaca Ekstensif**

- **Kegiatan:**

- Membaca teks bacaan dengan berbagai topik dan tingkat kesulitan.
- Melakukan latihan pemahaman dengan menjawab pertanyaan setelah membaca.
- Menggunakan kamus online untuk mencari arti kata yang tidak diketahui.

### **Minggu 3: Latihan Membaca Intensif**

- **Kegiatan:**

- Membaca paragraf atau kalimat secara berulang.
- Mengidentifikasi kata kunci dan frasa penting.
- Melakukan latihan menyusun kembali kalimat atau paragraf yang acak.

### **Minggu 4: Latihan Membaca dengan Strategi**

- **Kegiatan:**

- Belajar berbagai strategi membaca (misal: skimming, scanning, critical reading).
- Menerapkan strategi membaca pada teks bacaan yang berbeda.

### **Minggu 5: Diskusi tentang Teks Bacaan**

- **Kegiatan:**

- Berdiskusi dengan teman sekelas tentang teks bacaan yang telah dibaca.
- Menyatakan pendapat dan memberikan alasan.

## **4. Penilaian**

- **Penilaian Proses:**

- Aktivitas peserta selama pembelajaran
- Partisipasi dalam diskusi

- Kemajuan dalam penguasaan materi
- **Penilaian Hasil:**
  - Skor pada latihan dan kuis
  - Hasil diskusi tentang teks bacaan

## 5. Refleksi

- **Peserta didik:** Mencatat kesulitan dan kemajuan yang dialami selama pembelajaran.
- **Guru:** Mengevaluasi efektivitas modul pembelajaran dan **memberikan** masukan untuk perbaikan.

## D. Aplikasi dalam Pembelajaran Writing

### Identitas Modul: Meningkatkan Kemampuan Menulis Melalui CALL

#### 1. Pendahuluan

- **Latar Belakang:** Memahami pentingnya kemampuan menulis dalam berkomunikasi secara efektif. Mengidentifikasi tantangan dalam pembelajaran menulis konvensional (misal: kurangnya umpan balik yang cepat, kesulitan dalam mengorganisasi ide). Menjelaskan potensi CALL dalam mengatasi tantangan tersebut (misal: alat bantu penulisan, latihan menulis secara mandiri, umpan balik otomatis).
- **Tujuan Pembelajaran:** Peserta didik mampu menulis berbagai jenis teks dengan struktur yang benar. Peserta didik dapat menggunakan kosakata dan tata bahasa yang tepat. Peserta didik mampu menyampaikan ide dengan jelas dan koheren.

#### 2. Materi Pembelajaran

- **Genre:** (Contoh: Naratif, deskriptif, eksposisi, argumentatif)

- **Struktur teks:** (Contoh: **Pendahuluan**, isi, penutup)
- **Kosa kata:** (**Daftar** kosa kata terkait topik)
- **Tata bahasa:** (Struktur **kalimat**, penggunaan tenses, dll.)

### 3. Kegiatan Pembelajaran

#### Minggu 1: Perkenalan dengan Platform CALL

- **Kegiatan:**
  - Pengenalan berbagai platform CALL yang mendukung pembelajaran menulis (misal: Grammarly, Hemingway Editor, Google Docs)
  - Praktik menggunakan fitur-fitur dasar seperti pengecekan grammar, thesaurus, dan alat bantu penulisan.
  - Membuat akun dan profil pribadi.

#### Minggu 2: Latihan Menulis Bebas

- **Kegiatan:**
  - Menulis teks pendek tentang topik yang menarik.
  - Menggunakan alat bantu penulisan untuk memperbaiki kesalahan.
  - Mendapatkan umpan balik dari teman sekelas.

#### Minggu 3: Latihan Menulis Terstruktur

- **Kegiatan:**
  - Menulis teks dengan mengikuti struktur yang telah ditentukan.
  - Melatih penggunaan transisi kata untuk menghubungkan ide.
  - Menggunakan alat pengecekan plagiarisme.

#### **Minggu 4: Latihan Revisi**

- **Kegiatan:**
  - Merevisi teks yang telah ditulis sebelumnya.
  - Fokus pada perbaikan grammar, penggunaan kata, dan organisasi ide.
  - Mendapatkan umpan balik dari guru.

#### **Minggu 5: Menulis Karya Tulis**

- **Kegiatan:**
  - Menulis karya tulis yang lebih panjang (misal: essay, laporan).
  - Menggunakan semua keterampilan menulis yang telah dipelajari.
  - Menyampaikan karya tulis di depan kelas.

#### **4. Penilaian**

- **Penilaian Proses:**
  - Aktivitas peserta selama pembelajaran
  - Partisipasi dalam diskusi
  - Kemajuan dalam penguasaan materi
- **Penilaian Hasil:**
  - Kualitas karya tulis yang dihasilkan
  - Kemampuan menggunakan alat bantu penulisan
  - Kemampuan merevisi teks

#### **5. Refleksi**

- **Peserta didik: Mencatat** kesulitan dan kemajuan yang dialami selama pembelajaran.
- **Guru:** Mengevaluasi efektivitas modul pembelajaran dan memberikan masukan untuk perbaikan.

### **Contoh Aktivitas Menggunakan Platform Grammarly:**

- **Menganalisis teks:** Memeriksa kesalahan grammar dan gaya **bahasa** dalam teks.
- **Menulis dengan bantuan saran:** Menggunakan saran yang diberikan oleh Grammarly untuk memperbaiki **tulisan**.
- **Menerjemahkan kata:** Menggunakan **kamus** bawaan untuk mencari arti kata yang tidak diketahui.
- **Langkah-langkah penyusunan modul:** Perencanaan, pengembangan, implementasi, dan **evaluasi**.
- **Contoh modul pembelajaran: Presentasi** modul pembelajaran yang telah dikembangkan.
- **Rekomendasi dan tips:** **Saran-saran** untuk pengembangan modul pembelajaran berbasis CALL yang efektif.

# Referensi

1. Barkley, E. F., & Major, C. H. (2016). *Learning assessment techniques: A handbook for college faculty*. John Wiley & Sons.
2. Brown, H.D., & Lee, H. (2015). *Teaching by Principles: An Interactive Approach to Language Pedagogy*. Pearson Education.
3. Chapelle, C.A. (2001). *Computer Applications in Second Language Acquisition*. Cambridge University Press.
4. Godwin-Jones, R.(2018). "Emerging Technologies." *Language Learning & Technology*, 22(3), pp.1-5.
5. Heift, T., & Schulze, M.-C.(2007). "Error Treatment in CALL." In *Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*.
6. Lara, J. A., Aljawarneh, S., & Pamplona, S. (2020). Special issue on the current trends in E-learning Assessment. *Journal of Computing in Higher Education*, 32, 1-8.
7. Levy, M., & Stockwell, G. (2006). *CALL Dimensions: Options and Issues in Computer-Assisted Language Learning*. Routledge.
8. Stockwell, G., & Hubbard, P. (2013). *Computer-Assisted Language Learning: Research and Practice*. Research-publishing.net.

9. Warschauer, M., & Healey, D. (1998). "Computers and Language Learning: An Overview." *Language Teaching*, 31(2), pp.57-71.

## **COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

**Buku “Computer-Assisted Language Learning (CALL) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris” membahas konsep, teori, serta aplikasi pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer (CALL). Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa. Buku ini hadir sebagai panduan bagi guru dan calon guru dalam memanfaatkan CALL untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengajaran bahasa Inggris. Modul ini mencakup berbagai pendekatan dan strategi dalam CALL, mulai dari penggunaan perangkat lunak edukatif, platform pembelajaran daring, hingga integrasi teknologi berbasis kecerdasan buatan dalam kelas bahasa. Dengan penjelasan yang sistematis dan berbasis penelitian, buku ini diharapkan dapat menjadi referensi utama dalam pengembangan keterampilan mengajar berbantuan teknologi. Penulisan buku ini bertujuan untuk membantu para pendidik memahami dan mengimplementasikan CALL dalam proses pembelajaran agar lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal, diharapkan hasil pembelajaran bahasa Inggris dapat lebih adaptif dan efektif.**



**CV. Global Aksara Pers**  
Anggota IKAPI, Jawa Timur, 2021,  
No. 282/JTI/2021

✉ : Jl. Wonorejo Utara V/18 Surabaya  
☎ : +628977416123/+628573269334  
🌐 : [www.globalaksarapers.com](http://www.globalaksarapers.com)

ISBN 978-623-462-793-0



9

786234

627930