

COMPUTER ASSISTED LANGUAGE LEARNING (CALL): Konsep Pembelajaran Bahasa Inggris Berbantuan Komputer

Oleh:

Risma Fahrul Amin

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAI Ibrahimy Situbondo

rismafahrulamin@gmail.com

Abstract

The world has entered the era of globalization, where the role of language especially English and the role of technology especially *Instructional Computer Technology* (ICT) are very dominant. These two elements are evolving so intense and must be consumed in all areas of modern education. So required proper interaction system to unify the two components, which is the actualization of language and the computer sophistication. In this case the most suitable and comprehensive approach is *Computer Assisted Language Learning* (CALL) as a systemic interaction in teaching English process.

Keywords: Pengajaran Bahasa Inggris, *Computer Assisted Language Learning* (CALL)

A. Pendahuluan

Computer Assisted Language Learning (CALL) merupakan salah satu terminologi pengajaran pada *Teaching English as a Foreign Language* (TEFL) dan atau *Teaching English to Speakers of Other Languages* (TESOL). Terminologi ini digunakan oleh para pengajar dan peserta didik untuk menggambarkan penggunaan komputer sebagai bagian dari pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris.¹ Hal ini secara khusus digambarkan sebagai sarana 'menyajikan, memperkuat dan menguji' *item* tertentu dalam bahasa Inggris. Pelajar terlebih dahulu mendapat aturan dan beberapa contoh yang disajikan diawal, dan kemudian menjawab serangkaian pertanyaan yang menguji pengetahuan mereka dan terakhir komputer memberikan *feedback* dan *reward* sebagai penguatan.

Jones & Fortescue menunjukkan bahwa deskripsi CALL pada dasarnya adalah pengambilan keputusan mengenai pemilihan bahan yang dilakukan melalui proses *software* komputer. Dalam hal ini, pengajar juga

¹ Hardisty, D. & Windeatt, S. *Computer Assisted Language Learning*. (Oxford: Oxford University Press 1989). Hlm.7

harus dituntut kreatif dalam mendesain materi ajar yang akan disampaikan.² Pada umumnya peserta didik menginginkan sesuatu yang baru, maka pengajar membuat suatu desain kreatif untuk menghindari kebosanan para peserta didik dalam belajar. Walaupun dalam penerapannya dibutuhkan suatu pengorbanan yang besar baik dari segi materi, waktu dan sebagainya, tetapi pengorbanan tersebut sesuai dengan hasil yang dicapai setelah pengajaran dengan *CALL*. Salah satunya yaitu membantu peserta didik menjadi proaktif dalam belajar karena setiap peserta didik mempunyai hasrat ingin tahu yang tinggi dan dapat berimbas pada penerimaan informasi atau ilmu di luar konsep pengajaran di ruangan kelas karena sesuai dengan tuntutan global bahwa peserta didik harus dapat mengoperasikan teknologi dalam pembelajaran serta pemanfaatannya dan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam pengajaran bahasa Inggris.³

Kunlun mengatakan, munculnya *CALL* dapat memberikan warna baru dalam proses pengajaran bahasa Inggris dan meningkatkan interaksi pembelajaran antara peserta didik dengan pengajar. Apabila dirancang secara cermat, *CALL* dapat meningkatkan interaksi pembelajaran, baik peserta didik dengan pengajar, atau peserta didik dengan peserta didik lain maupun dengan bahan belajar (*enhance interactivity*).⁴ Computer Assisted Language Learning dalam perkembangannya diharapkan menjadi aktivitas yang menyenangkan, dan proses untuk mengelola software alternatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pengajaran bahasa Inggris, dan mendorong siswa untuk aktif dan inovatif dalam menggunakan teknologi. Karena tidak dapat dipungkiri bahwa di masa depan akan lebih banyak siswa berinteraksi secara intensif dengan komputer.⁵

² Jones, C and Fortescue, S. *Longman Handbooks for Language Teachers*. (New York : Longman, 1987). Hlm.11

³ Arishi, S. A. M. Attitudes of Students at Saudi Arabia's Industrial Colleges Toward Computer Assisted Language Learning. (*Teaching English with Technology*, 2010). 12, (1), Hlm. 38

⁴ Kunlun, Z. The Application of Student-Centered Interactive Teaching in English Video, Listening & Speaking Class. (*Computer Assisted Foreign Language Education*, 2007). 14, (2) Hlm. 54-58.

⁵ S. Gerlach Vernon and Donald, *Teaching and Media a Systematic Approach* (New Jersey: Englewood Cliff, 1971). Hlm. 325

B. Pembahasan

1. Definisi *Computer Assisted Language Learning (CALL)*

Computer Assisted Language Learning (CALL) adalah pendekatan pengajaran bahasa Inggris dengan menggunakan *software* komputer untuk menyampaikan seluruh atau sebagian isi kandungan bahasa Inggris. Emithu menyatakan bahwa pada penerapan *CALL*, *software* komputer merupakan bagian integral dalam sistem pengajaran bahasa Inggris terhadap proses belajar dan mengajar yang bertujuan membantu peserta didik dalam belajarnya, baik itu melalui pola interaksi dua arah melalui terminal komputer mau pun multi arah yang diperluas melalui jaringan komputer (lokal dan global) dan juga diperluas fungsinya melalui *interface multimedia*.⁶

CALL sering didefinisikan secara lebih sempit, sebagai pendekatan pengajaran bahasa Inggris di mana komputer digunakan sebagai bantuan untuk presentasi, penguatan dan penilaian materi yang harus dipelajari. Levy mendefinisikan *CALL* secara lebih luas yakni sebagai "pencarian dan studi *software* komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris". Definisi Levy tersebut sejalan dengan pandangan yang dianut oleh mayoritas praktisi *CALL* modern.⁷

CALL merupakan ekspresi yang telah disepakati pada *the 1983 TESOL Convention*. Istilah ini banyak digunakan untuk merujuk pada bidang teknologi pengajaran dan pembelajaran *English as a Second Language (ESL)* meskipun pada realitanya revisi untuk istilah ini disarankan secara teratur.⁸ Oleh karena itu, *CALL* dalam penerapannya juga biasa dikenal sebagai *Computer-Aided Language Learning (CALL)*, *Computer-Assisted Language Instruction (CALI)* dan *Computer-Enhanced Language Learning (CELL)*. Dua hal yang pertama umumnya mengacu pada *software* komputer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris, sementara *CELL* menyiratkan menggunakan *CALL* dalam lingkungan *self access*.⁹

Mengingat luasnya serta hal-hal yang mungkin terjadi dalam

⁶ Simonson, R. & Thompson, A. *Educational Computing Foundations*. 2nd ed. (New York: Macmillan Publishing Co, 1994). Hlm. 70

⁷ Levy, M. *Computer Assisted Language Learning: Context and Conceptualisation*. (Oxford: Oxford University Press, 1997). Pg. 7

⁸ Chappelle, C. A. *Computer Applications in Second Language Acquisition*. (New York: Cambridge, 2001). Hlm. 9

⁹ Hoven, D. *A Model for Listening and Viewing Comprehension in Multimedia Environments*. (Language Learning & Technology 1999). Vol. 3, Pg. 88

pengajaran CALL, definisi CALL yang mengakomodasi sifatnya berubah yakni proses di mana peserta didik menggunakan komputer dan meningkatkannya bahasa sebagai hasilnya. Oleh karena itu CALL hadir untuk mencakup isu-isu desain bahan, teknologi, teori pedagogis dan model instruksi. Bahan CALL dibuat untuk dapat mencakup semua peserta didik yang bertujuan belajar bahasa Inggris dan semua peserta didik beradaptasi dengan *material* berbasis komputer yang ada, seperti video dan bahan lainnya.¹⁰

Alasan mengapa pengajar *English Language Teaching (ELT)* menggunakan *CALL*, antara lain: komputer dapat melakukan beberapa pekerjaan pengajar dan sangat membantu peserta didik bahkan tanpa kehadiran pengajar.¹¹ Pada era ini telah dibuat teknologi baru komputer yang berdimensi lebih kecil, lebih cepat, dan lebih mudah dioperasikan oleh pengajar. Juga telah dirancang *software* untuk memuat multimedia, menggabungkan video, suara, dan teks, dan kapasitas ini memungkinkan peserta didik untuk berinteraksi dengan pengajar, *software* dan peserta didik lainnya.¹² Komputer menawarkan fleksibilitas untuk mengakuisisi pembelajaran individual, membantu memilih konten yang sesuai dengan gaya belajar individu, dan menyediakan lingkungan belajar yang komunikatif.

Ada sejumlah konsep dalam penerapan CALL, yang salah satunya adalah membagi penggunaan komputer sesuai dengan peran pengajar dan penggunaan alat sebagai penunjang. Opsi pertama, sebagai contoh penggunaan program *vocabulary flashcard* atau latihan *grammar* secara online bisa mewakili pengajar sebagai tutor, di mana komputer dalam berbagai cara penerapannya memiliki fungsi mengajar. Semua materi berada pada komputer sehingga peserta didik bisa mengulang materi sesuai dengan tingkat kecepatannya dalam menangkap informasi pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Opsi kedua, sebagai contoh dalam sebuah kegiatan pengajaran bahasa Inggris melibatkan pengolah kata seperti *Microsoft Word*, program email seperti *Yahoo Mail*, atau mesin pencari web seperti *Google Search* bisa mengurangi peran alat sebagai tutor, di mana komputer tidak memiliki fungsi mengajar.¹³ Dengan kata

¹⁰ Beatty, K. *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. (New York: Longman, 2003) Hlm. 35

¹¹ Pennington, M. C. & Stevens, V. (Eds.). *Computers in applied linguistics: An international perspective*. (Clevedon: Multilingual Matters, 1992), Hlm. 15

¹² Felix, U. *Virtual Language Learning: Finding the Games Amongst the Pebbles*. (Melbourne: Language Australia, 1998). Hlm. 79

¹³ Phil Hubbard, *An Invitation to CALL Foundations of Computer-Assisted*

lain, komputer sebagai penghubung antara pengajar dengan peserta didik.

2. Tujuan *Computer Assisted Language Learning* (CALL)

Tujuan utama *Computer Assisted Language Learning* (CALL) adalah menemukan cara penggunaan komputer untuk tujuan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris. Tujuan khusus CALL adalah penggunaan teknologi komputer untuk memajukan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris, meliputi pengolah kata, paket presentasi, latihan dan praktek, *tutoring*, *simulasi*, *problem solving*, *game*, *multimedia*, dan *software* internet seperti e-mail, chatting dan World Wide Web (WWW) untuk pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris.¹⁴

Secara lebih detil, tujuan CALL meliputi tujuan kognitif, tujuan psikomotorik, dan tujuan afektif. Tujuan kognitif yaitu komputer dapat digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep *grammar*, prinsip, langkah- langkah, dan proses ketrampilan berbahasa Inggris, atau menyampaikan konsep tersebut secara sederhana dengan penggabungan audio dan visual yang dianimasikan. Tujuan psikomotorik yaitu dengan pengajaran dan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *game* dan *simulasi* sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja. Tujuan afektif yaitu bila program didesain secara tepat dengan memberikan unsur *audiovisual* yang isinya menggugah perasaan, pengajaran sikap/ afektif pun dapat dilakukan menggunakan media komputer.¹⁵

3. Prinsip-Prinsip *Computer Assisted Language Learning* (CALL)

Penggunaan teknologi untuk pengajaran bahasa Inggris bergantung pada prinsip-prinsip dasar yang berkaitan dengan setting, kondisi, atau pedoman sebagai dasar untuk merancang kegiatan *Computer Assisted Language Learning* (CALL) yang dapat membantu pengajar untuk menjelajahi dan menemukan banyak hal di kelas bahasa Inggris. Ada empat komponen penggunaan teknologi untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris.

Komponen Pertama adalah kondisi yang membantu menciptakan lingkungan pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris di kelas secara

Language Learning, (Linguistics Department - Stanford University, 2000), Hlm.21

¹⁴ Hoven, D. A. *Model for Listening and Viewing Comprehension in Multimedia Environments*. Hlm. 93

¹⁵ Merrill, M. D. *Levels of Instructional Strategy*. (Educational Technology, 2006), 46, (4), Hlm.55-56

optimal. Menurut Egbert & Hanson-Smith secara umum kondisi ini meliputi delapan item, antara lain: interaksi; peserta asli; tugas asli; hasil dan pencahayaan; waktu dan umpan balik; kesadaran disengaja; atmosfer; dan otonomi.¹⁶

Poin penting dari masing-masing item tersebut, yaitu pada proses interaksi, peserta didik memiliki kesempatan untuk berinteraksi sosial dan bernegosiasi makna. Meskipun dalam praktek kerja individu (misalnya dalam pekerjaan rumah) dapat membantu peserta didik menguasai unsur-unsur tata bahasa tertentu, namun belajar lebih efektif terjadi ketika peserta didik dapat menggunakan bahasa secara aktif dan kreatif bersama peserta didik lain untuk bersama-sama memahami bahasa Inggris (bahasa target). Karena siapapun yang telah berjuang untuk belajar bahasa asing mungkin telah memiliki pengalaman berhasil menyelesaikan latihan tata bahasa namun kemudian dalam proses interaksi lidah menjadi benar-benar kelu ketika mencoba untuk membentuk percakapan atau permintaan yang sederhana dalam bahasa Inggris (bahasa target). Maka untuk mempersiapkan *performance* peserta didik di pengaturan *otentik* pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer, mereka harus diizinkan untuk berlatih dalam pengaturan sosial.

Sedangkan yang dimaksud peserta asli adalah Peserta didik berinteraksi dalam bahasa target dengan peserta didik yang lain (peserta asli). Peserta didik belajar lebih efektif di pengaturan *otentik* pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer jika mereka merasa memiliki kepentingan atas apa yang sedang dipresentasikan oleh peserta didik lainnya, sehingga peserta didik berinteraksi satu sama lain dan peserta didik memiliki alasan untuk mendengarkan dan menanggapi.

Kemudian, tugas asli merupakan proses pengembangan tugas. Proses ini merupakan pengondisian pengajaran dan pembelajaran yang paling penting karena tugas berpengaruh pada seluruh item yang lain. Dalam pengaturan *otentik* pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer, tugas asli adalah salah satu yang memotivasi peserta didik untuk menggunakan bahasa Inggris di luar kelas atau mereplikasi fungsi nyata di luar kelas. Dengan memberi peserta didik tugas aktif yang menarik, pada akhirnya ditujukan supaya mereka memiliki keterampilan, dukungan belajar, dan waktu yang terintegrasi secara efektif. Tugas yang tepat akan memotivasi mereka sekaligus meningkatkan

¹⁶ Egbert & Hanson, S. *CALL Environments: Research, Practice, and Critical Issues*. (TESL-EJ, 1999). Vol.04, No.3, Hlm.46

attensi mereka.

Hasil dan pencahayaan merupakan proses setiap peserta didik yang terlibat dalam pengaturan *otentik* pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris berbantuan komputer didorong untuk menghasilkan bahasa secara variatif dan kreatif, karena tidak semua orang memperoleh atau dapat menunjukkan pengetahuan dan pengalaman dengan cara yang sama. Hal ini terutama berlaku untuk peserta didik dari latar belakang pendidikan dan budaya yang berbeda. Oleh karena itu peserta didik butuh berbagai macam masukan dan berbagai cara untuk mengekspresikan diri ketika mereka mencoba mengungkapkan suatu ungkapan dalam bahasa Inggris (bahasa target).

Waktu dan umpan balik adalah peserta didik memiliki cukup waktu dan umpan balik, karena fakta biasanya beberapa peserta didik bekerja lebih lambat daripada yang lain, dan beberapa membutuhkan bimbingan lebih untuk tugas yang berbeda. Inti dalam hal ini merupakan kesesuaian antara pemberian peserta didik rentan waktu yang tepat dan pemberian umpan balik yang sesuai.

Kesadaran disengaja merupakan proses peserta didik dipandu untuk sadar akan kehadiran mereka dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Terlalu sering peserta didik diberitahu apa yang harus mereka pelajari tetapi bukan tentang bagaimana mempelajarinya. Meskipun setiap peserta didik cenderung mengandalkan kebiasaan sendiri atau preferensi dalam gaya belajar tertentu, namun mereka juga dapat belajar cara yang baru. Dalam hal ini, tidak hanya tentang pengajaran dan pembelajaran yang optimal, tapi juga tentang pengajaran dan pembelajaran yang lebih efektif, sehingga peserta didik yang merasa sadar bagaimana mengerjakan tugas dan juga akan lebih *ber-attensi* dan lebih termotivasi untuk belajar.

Atmosfir merupakan kondisi peserta didik belajar dalam suasana dengan tingkat stres / kecemasan yang ideal, karena ukuran tekanan yang membantu peserta didik belajar secara efektif adalah berbeda untuk setiap orang. Peserta didik bahasa asing harus merasa cukup nyaman untuk mengolah bahasa target, tapi mereka tidak harus ditidurkan oleh tugas-tugas dan latihan yang terlalu sederhana. Pengajar dapat membuat stres yang optimal (eustress atau stres yang baik) dengan mencocokkan tingkat kesulitan, tantangan, dan keterampilan peserta didik.

Otonomi merupakan kondisi yang memungkinkan peserta didik untuk mengontrol beberapa aspek pengajaran dan pembelajaran berdasarkan minat, dan gaya belajar yang berbeda. Dalam hal ini pengajar membantu peserta didik dalam mendefinisikan dan menyempurnakan

tujuan belajar mereka dan menilai kemajuan belajar mereka.

Komponen kedua adalah mengintegrasikan *ESL (English as a Second Language)*. *ESL Standards for Pre-K-12 Students* menunjukkan bahwa peserta didik bahasa Inggris harus dapat berkomunikasi secara efektif dalam pengaturan sosial dan akademik. Peserta didik juga harus belajar cara bagaimana supaya tetap terus belajar di luar lingkungan sekolah. Maka standar kondisi hanya mendorong tugas belajar bahasa yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi sosial dalam bahasa target.¹⁷

ESL dapat diimplementasikan dengan menggunakan berbagai teknik dengan berbagai alat, misalnya, membiarkan peserta didik memainkan peran yang mendorong belajar aktif, memberi kesempatan bagi peserta didik untuk berinteraksi dengan *native speaker*, mengajak peserta didik berfokus pada penggunaan bahasa bukan belajar bahasa, melibatkan berbagai media yang berbeda pada setiap sesi, mendorong penggunaan *meaningful language*, menyediakan waktu yang fleksibel untuk tugas-tugas, memberikan berbagai sumber *feedback*, membantu peserta didik dalam membuat pilihan penting dalam proses pembelajaran.

Komponen ketiga adalah pedoman untuk menggunakan teknologi pendidikan di kelas bahasa Inggris. Dukungan komputer di kelas bahasa Inggris berbeda jauh dari konteks pembelajaran mata pelajaran yang lain, di mana bahasa Inggris menjadi fokus utamanya. Menghadirkan kondisi belajar yang optimal serta standar ESL pada peserta didik dalam belajar bahasa Inggris merupakan komponen yang sangat penting dalam CALL, tetapi kedua komponen tersebut hanya bagian dari proses. Ketika merancang materi pelajaran dalam konteks CALL, pengajar juga harus mempertimbangkan bagaimana menggunakan teknologi sehingga mendukung pembelajaran yang efektif. Ada lima pedoman menggunakan teknologi pendidikan yang dapat diterapkan secara berbeda dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris.

Pedoman pertama, gunakan teknologi untuk mendukung tujuan pedagogis dan kurikulum. Pengajar menggunakan laboratorium komputer sesuai dengan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan saat itu. Tidak hanya merancang materi pelajaran dalam konteks CALL dan belajar keterampilan teknologi (pendekatan *technocentric*), tetapi juga penggunaan teknologi harus tunduk pada tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, pengajar tidak harus menggunakan komputer hanya untuk

¹⁷ TESOL Pre-K-12. English Language Proficiency Standards Framework. (America: TESOL, 2006), Hlm. 2

kepentingan diri sendiri atau dipaksakan.

Pedoman kedua, menyiapkan teknologi yang dapat diakses oleh semua peserta didik. Karena peserta didik adalah individu, kegiatan CALL harus membahas lebih dari satu jenis kecerdasan dan lebih dari satu gaya belajar.¹⁸ Teknologi harus digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dan berguna untuk berbagai tujuan *instruksional*. Sebagai contoh, beberapa peserta didik memilih kegiatan audiovisual dan yang lain lebih suka kegiatan lisan; oleh karenanya, teknologi yang dibutuhkan peserta didik adalah teknologi yang bisa mencakup semua kegiatan peserta didik untuk menangkap informasi yang disajikan melalui gambar atau teks tertulis.

Pedoman ketiga, menggunakan teknologi sebagai alat. Menurut Levy, komputer memiliki tiga peran di dalam kelas yaitu sebagai tutor, pengajar, dan alat. Komputer sebagai tutor latihan dan praktek berguna dalam beberapa alasan karena perbaikan dan banyak latihan telah terbukti meningkatkan kemampuan peserta didik. Namun, komputer tidak bisa benar-benar melayani sebagai pengajar, karena tidak bisa berdiri sendiri secara individual, khususnya memberikan *feedback* yang kreatif.¹⁹

Pedoman keempat, menggunakan teknologi secara efektif. Yang dimaksud efektif disini adalah peserta didik belajar bahasa Inggris dengan lebih baik atau lebih cepat menggunakan teknologi. Misalnya, pada latihan *grammar* pengajar dapat memberikan umpan balik yang terbatas untuk setiap peserta didik karena hanya satu peserta didik pada suatu waktu dapat menjawab latihan *grammar* dan menerima penilaian dari pengajar. Dengan menggunakan *software grammar* setiap peserta didik dapat memperoleh umpan balik yang instan dan tepat. Dalam hal ini, *software grammar* memberikan latihan yang lebih efektif yang telah dirancang oleh pengajar.

Pedoman kelima, menggunakan teknologi secara efisien. Efisien disini menunjukkan bahwa teknologi membantu menyelesaikan tujuan pembelajaran dengan sedikit waktu dan kerja pengajar dan peserta didik. Misalnya, *software listening* pada komputer langsung dapat memutar ulang bagian-bagian tertentu yang hendak didengarkan, sementara teknologi yang lebih lama, seperti *tape recorder*, bisa membuang-buang waktu peserta didik karena memerlukan waktu memutar ulang dan

¹⁸ Hatch, T & Gardner, H. 'Finding cognition in the classroom: an expanded view of human intelligence' in G. Salomon (ed.) *Distributed Cognitions. Psychological and educational considerations*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1993). Hlm. 55

¹⁹ Levy, M. *Computer Assisted Language Learning: Context and Conceptualisation*. Hlm. 27

mencari bagian tepat berkali-kali.

Komponen keempat adalah mengintegrasikan *National Educational Technology Standards (NETS)*, yang dikembangkan untuk membantu pengajar dalam "membangun lingkungan belajar yang didukung oleh teknologi".²⁰ Setelah pembelajaran *National Educational Technology Standards* mengharuskan peserta didik untuk dapat menggunakan komputer, bertanggung jawab dalam praktek penggunaan teknologi, tepat dalam menggunakan sumber daya elektronik, dapat mengumpulkan informasi, serta dapat berkolaborasi dengan peserta didik lain.

4. Kategori dalam Computer Assisted Language Learning (CALL)

Pemanfaatan *Computer Assisted Language Learning (CALL)* yang luas cakupannya memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran, dengan memperjelas dan mempermudah materi bahasa Inggris yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkrit. Secara lebih khusus CALL dapat mengakomodasi peserta didik yang lamban menerima pelajaran karena dapat memberikan iklim yang lebih bersifat efektif; CALL dapat merangsang peserta didik untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi; kendali bisa berada di tangan peserta didik sehingga tingkat kecepatan belajar peserta didik dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya; kemampuan merekam aktivitas peserta didik selama menggunakan program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perseorangan dan perkembangan setiap peserta didik selalu dapat dipantau; dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc, video dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.²¹ Karena keluasan cakupannya, maka secara garis besar CALL dikategorikan menjadi dua, yaitu Computer-Based Language Training (CBLT) dan Web-Based Language Training (WBLT).

Computer-Based Language Training (CBTL) merupakan proses pengajaran dan pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer dengan memanfaatkan media CDROM dan disk-based sebagai media utama.²² Dengan media ini proses pengajaran dan pembelajaran bahasa

²⁰ International Society for Technology in Education (ISTE). *National Educational technology Standards for Students (NETS-T)*. (Eugene, OR:Author, 2002b). Hlm.6

²¹ Splittgerber, F. L. & Norbert A. S. "Computer Technology for Administrative Information and Instructional Management in School Districts". (Educational Technology Journal, 1984). Vol. XXIV, No. 2, Hlm.108

²² Steinberg, L., Mounts, N. S., Lamborn, S. D., & Dornbusch, S. M. 1991.

Inggris di kelas bahasa Inggris tetap dapat terlaksana sehingga interaksi dalam proses pendidikan dapat terus berlangsung, yang dibantu oleh kemandirian peserta didik dalam memanfaatkan CBLT.

Ada beberapa ciri atau karakteristik CBLT yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, antara lain representasi isi (*content representation*), visualisasi dengan video 2 dimensi, 3 dimensi, dan animasi (*visualisation*), dan penggunaan warna yang menarik dan Grafik dengan resolusi tinggi (*colourful and graphic*).²³

Representasi isi (*content representation*) merupakan proses dimana dalam CBLT tidak sekedar memindahkan teks dalam buku, atau modul menjadi pembelajaran bahasa Inggris berbasis komputer, tetapi materi diseleksi dengan betul-betul representatif. Misalnya khusus materi yang perlu terdapat unsur animasi, video, simulasi, demonstrasi, dan games, peserta didik tidak hanya membaca teks tetapi juga melihat animasi tentang sebuah proses menyerupai proses yang sebenarnya sehinggamempermudah pemahaman dengan biaya yang relatif rendah dibandingkan dengan objek nyata.

Visualisasi dengan video 2 dimensi, 3 dimensi, dan animasi (*visualisation*) merupakan proses dimana materi bahasa Inggris dikemas ke dalam teks, animasi, audio, dan video sesuai tuntutan materi. Hal ini cukup efektif untuk mengajarkan materi- materi yang sifatnya aplikatif, berproses, sulit terjangkau, dan memiliki tingkat keakurasian tinggi.

Menggunakan warna yang menarik dan grafik dengan resolusi tinggi merupakan proses dimana tampilan berupa *template* dibuat dengan teknologi rekayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk spesifikasi komputer standar. Tampilan yang menarik dengan memperbanyak *image* dan objek sesuai tuntutan materi, akan meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi pengajaran, tidak membuat jenuh, bahkan menyenangkan.

Selanjutnya, Web-Based Language Training (WBLT) sering diidentikkan dengan e-learning, merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan media situs (*website*) yang bisa diakses melalui jaringan internet. Dalam WBLT, selain menggunakan komputer

Authoritative Parenting and Adolescent Adjustment across Varied Ecological Niches. (Journal of Research on Adolescence, 1991) Vol. 1, No. 1, Hlm. 79-80

²³ Jolliffe, A. Stevens, D. Ritter, J. *The Online Learning Handbook, Developing and Using Web Based Learning.* (Kogan Page in Association with the Times Higher Education, 2001), 95

sebagai sarana pendidikan, juga memanfaatkan jaringan Internet sehingga peserta didik bisa mengakses materi pelajarannya dimanapun dan kapanpun selagi terhubung dengan jaringan Internet.²⁴

Himpunan Masyarakat Amerika untuk Kegiatan Pelatihan dan Pengembangan (*The American Society for Training and Development/ASTD*) mengemukakan Web-Based Language Training merupakan proses dan kegiatan penerapan pembelajaran berbasis web (*web based learning*), pembelajaran berbasis komputer (*computer based learning*), kelas virtual (*virtual classrooms*) dan atau kelas digital (*digital classrooms*). Materi- materi dalam kegiatan tersebut kebanyakan dihantarkan melalui media internet, intranet, tape video atau audio, penyiaran melalui satelit, televisi interaktif serta CD- ROM. Definisi ini juga menyatakan bahwa definisi dari *e-learning* itu bisa bervariasi tergantung dari penyelenggaraan *e-learning* tersebut dan bagaimana cara penggunaannya, termasuk juga apa tujuan penggunaannya.²⁵

Karakteristik-karakteristik *e-learning* adalah antara lain *Interactivity* (interaktivitas), *Independency* (kemandirian), *Accessibility* (Aksesibilitas) dan *Enrichment* (Pengayaan). *Interactivity* (interaktivitas) merupakan proses tersedianya jalur komunikasi yang lebih banyak, baik secara langsung (*synchronous*), seperti chatting atau messenger atau tidak langsung (*asynchronous*), seperti forum, mailing list atau buku tamu.

Independency (kemandirian), merupakan proses fleksibilitas dalam aspek penyediaan waktu, tempat, pengajar dan bahan ajar. Hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi lebih terpusat kepada peserta didik (*student-centered learning*).

Accessibility (Aksesibilitas), merupakan proses akses sumber-sumber belajar menjadi lebih mudah melalui pendistribusian di jaringan internet dengan akses yang lebih luas daripada pendistribusian sumber belajar konvensional.

Enrichment (Pengayaan), merupakan proses kegiatan pembelajaran, presentasi materi kuliah dan materi pelatihan sebagai pengayaan, memungkinkan penggunaan perangkat teknologi informasi seperti *video streaming*, simulasi, dan animasi.

Kini banyak portal *Web-Based Language Training (WBLT)* yang dikembangkan dengan perangkat lunak *Learning Management System*

²⁴ Rossett, A. (ed.). *The ASTD E-Learning Handbook*. (New York: McGraw-Hill, 2002), Hlm.45

²⁵ ASTD Research Presents. *The Value of Evaluation: Making Training Evaluations More Effective*. (USA: ASTD Research, 2009), Pg.5

(LMS) yang disebut *Moodle*. *Moodle* merupakan perangkat lunak *open source* yang mendukung implementasi WBLT dengan paradigma terpadu di mana berbagai fitur penunjang pembelajaran dengan mudah dapat diakomodasi dalam suatu portal WBLT. Fitur-fitur penting penunjang pembelajaran tersebut seperti *lesson, quiz, resource, assignment, workshop, database, forum, dan chat*.

5. Peran Pengajar dalam *Computer Assisted Language Learning (CALL)*

Peran pengajar dalam *Computer Assisted Language Learning (CALL)* adalah hal yang terpenting, walaupun komputer telah mengubah peran pengajar dan peserta didik. Komputer selain sebagai sumber data dan informasi juga sebagai *teaching English tool* yang sangat baik dalam berbagai aspek, baik itu *vocabulary, grammar, composition, pronunciation*, atau *skill komunikasi linguistic dan pragmatic* lainnya.²⁶ Dalam hal ini peran pengajar secara umum sebagai fasilitator pembelajaran dan secara lebih khusus sebagai *guide, coresponden, motivator, dan challenger*.

Pengajar perlu memiliki kompetensi teknis yang diperlukan untuk mengelola instalasi dan penggunaan *software CALL*, karena antusiasme peserta didik bisa berkurang ketika kesulitan teknis muncul terlalu sering. Maka dukungan dari teknisi atau pusat laboratorium bahasa sering diperlukan untuk meminimalisir masalah teknis yang timbul.

Grup yang berkepentingan dengan *CALL*, yang terdiri dari pengajar-pengajar lain, dapat menjadi dukungan besar bagi pengajar. Antara lain membantu dalam identifikasi bahan ajar yang cocok, metode pengajaran dan teknis *trouble shooting*. Sebagai contoh baru-baru ini terdapat berbagai forum yang berkaitan dengan *CALL* yang dapat dengan mudah diakses melalui e-mail, facebook, ataupun twitter.²⁷

Pengajar bahasa Inggris memiliki tujuan utama untuk mengembangkan kemampuan belajar para peserta didik dan berusaha untuk membuat metode penggunaan *CALL* yang efektif. Analisis metode yang dibahas para peneliti menyimpulkan bahwa pada akhirnya pengajar yang harus lebih inovatif, lebih banyak akal, dan lebih bijaksana untuk menciptakan kesadaran pada peserta didik tentang pentingnya English

²⁶ Jayachandran, J. *Computer Assisted Language Learning (CALL) as a Method to Develop Study Skills in Students of Engineering and Technology at the Tertiary Level*. (The Indian Review of World Literature in English, 2007). Vol. 3, No. II, Hlm.9

²⁷ Kevin Cunningham, *Integrating CALL into the Writing Curriculum*, (The Internet TESL Journal, 2000) Vol. VI, No. 5, 3-4

skill dan untuk memberikan kesempatan untuk berlatih bahasa Inggris dengan menggunakan CALL.

6. Model-Model dalam *Computer Assisted Language Learning* (CALL)

Menurut Warsita, terdapat lima model dalam *Computer Assisted Language Learning* (CALL) yang didasarkan pada format media yang digunakan, antara lain model tutorial, model praktik dan latihan, model simulasi, model eksperimen, dan model *games*. Model yang pertama yaitu model tutorial, adalah model pembelajaran CALL yang penyampaian materinya dilakukan secara tutorial. Model tutorial bertujuan untuk menyampaikan materi bahasa Inggris, dimana komputer menyampaikan sesuai dengan bahan yang akan diajarkan. Ketika peserta didik telah membaca, menginterpretasi dan menyerap materi bahasa Inggris, selanjutnya diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon peserta didik benar, maka dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon peserta didik salah, maka peserta didik harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan atau bisa pada bagian-bagian tertentu saja. Dengan kata lain, peserta didik harus melakukan *remedial*. Kemudian pada bagian akhirnya akan diberikan evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik atas materi yang disampaikan.

Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linier dan tutorial bercabang. Tutorial linier menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pengajar, sehingga peserta didik tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai keinginan dan kemampuannya. Sebaliknya pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan pada peserta didik untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Oleh karena itu, dalam beberapa hal, tutorial diperlukan untuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah belajarnya. Biasanya dengan bantuan navigasi materi yang diajarkan, tutorial akan memudahkan peserta didik mempelajari bagian-bagian materi tertentu.²⁸

Ada dua tahapan dalam model tutorial, yaitu tahap pre-tutorial dan tahap underway tutorial. Tahap pre-tutorial merupakan tahapan memilih program pengajaran tertentu yang cocok untuk peserta didik sesuai dengan *entering behavior*-nya. Pengajar terlebih dahulu merumuskan atau

²⁸ Gunduz, N. *Computer Assisted Language Learning*. (Turkiye: Journal of Language and Linguistic Studies, 2005). Hlm. 4-5

menentukan tujuan instruksional-nya dan *entering behavior*-nya sebagai masukan. Dengan demikian diharapkan komputer bekerja sesuai dengan program yang diperlukan.

Tahap *underway tutorial*, adalah tahapan yang bertujuan melaksanakan program intruksional yang telah dipilih melalui program komputer, dan memonitor tingkah laku peserta didik dengan tujuan menilai cocok tidaknya program tersebut bagi peserta didik yang bersangkutan. Tahapan ini mempunyai fungsi yang memungkinkan berlangsungnya tahapan *pre-tutorial*. Demikian pula dapat menentukan perubahan yang kurang efektif serta memonitor perkembangan kemajuan peserta didik.²⁹

Model yang kedua yaitu model praktek dan latihan yang dimaksudkan untuk melatih peserta didik sehingga memiliki kemahiran dalam ketrampilan bahasa Inggris atau memperkuat penguasaan *grammar*. Program yang digunakan menyediakan serangkaian soal atau pertanyaan yang biasanya ditampilkan secara acak, sehingga setiap kali digunakan maka soal atau pertanyaan yang tampil selalu berbeda, atau paling tidak dalam kombinasi yang berbeda. Pada bagian akhir, peserta didik bisa melihat skors akhir yang dicapai, sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan. Selain itu program komputer juga memberikan *feedback*, atau juga memberi *feedback* setelah menjawab satu soal sebelum beralih ke soal berikutnya. Model praktek dan latihan juga dapat diterapkan pada peserta didik yang sudah mempelajari konsep dasar dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, di mana peserta didik sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

Model yang ketiga yaitu model simulasi yang mencoba menyamai proses dinamis yang terjadi di dunia nyata. Model simulasi digunakan untuk memperagakan *skill* sehingga peserta didik merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Pada perangkat ajar simulasi peserta didik dihadapkan pada situasi yang mirip dengan kehidupan nyata. Intinya, dunia nyata dipresentasikan dalam bentuk model dan kemudian dengan teknik simulasi peserta didik dapat mempelajari *skill* melalui sistem.

Model yang keempat yaitu model eksperimen, mirip dengan model simulasi, namun lebih ditujukan pada kegiatan-kegiatan yang bersifat

²⁹ Ratnawati Etty, *Interaksi dan Proses Komunikasi dalam Pembelajaran*. (Cirebon: Jurnal Al-Tarbiyah Cirebon, 2007), Hlm. 268-269

eksperimen. *Software* menyediakan serangkaian peralatan dan bahan, kemudian peserta didik bisa melakukan percobaan atau eksperimen sesuai petunjuk dan kemudian mengembangkan eksperimen- eksperimen lain berdasarkan petunjuk tersebut.

Model yang kelima yaitu model *games* yang mengacu pada proses pembelajaran. Dengan model ini diharapkan terjadi aktivitas belajar sambil bermain. Dengan demikian, peserta didik tidak merasa bahwa mereka sesungguhnya sedang mempelajari suatu konsep sehingga sangat menyenangkan.

Berdasarkan tujuan belajarnya jenis permainan dibagi menjadi dua tipe, yaitu permainan intrinsik (*intrinsic games*) dan permainan ekstrinsik (*extrinsic games*). Pada permainan intrinsik, peserta didik mempelajari aturan permainan dan keahlian dalam suatu permainan. Pada permainan ekstrinsik, permainan hanya sebagai perangkat tambahan sebagai fasilitas belajar dan membangkitkan motivasi peserta didik.

C. Simpulan

Computer Assisted Language Learning (CALL) merupakan rancangan kegiatan pengajaran bahasa Inggris untuk peserta didik dan pengelompokan belajar bahasa Inggris dengan pola belajar interaktif dan atau bantuan internet untuk diterapkan secara menyenangkan. Sesuai dengan tuntutan zaman dan perkembangan teknologi, CALL harus digunakan sebagai salah satu interaksi dalam proses pengajaran bahasa Inggris, untuk membuat kualitas yang lebih baik dalam proses pembelajaran peserta didik.

Computer Assisted Language Learning (CALL) pada era sekarang ini menjadi penunjang sekaligus tantangan bagi pengajar bahasa Inggris. Dalam penerapan CALL diharapkan pengajar harus dapat menggunakan *Instructional Computer Technology* (ICT) untuk mendukung penerapan CALL dalam pengajaran bahasa Inggris; pengajar harus lebih siap untuk menyusun materi karena tidak semua kosakata mudah untuk ditampilkan dengan *software* komputer; dan pengajar harus lebih kreatif dalam memilih *software* yang sesuai dengan tujuan pengajaran bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

Arishi, S. A. M. *Attitudes of Students at Saudi Arabia's Industrial Colleges Toward Computer Assisted Language Learning*. Teaching English with Technology. 2010.

- ASTD Research Presents. *The Value of Evaluation: Making Training Evaluations More Effective*. USA: ASTD Research. 2009.
- Beatty, K. *Teaching and Researching Computer-Assisted Language Learning*. New York: Longman. 2003.
- Chapelle, C. A. *Computer Applications in Second Language Acquisition*. New York: Cambridge. 2001.
- Egbert & Hanson, S. *CALL Environments: Research, Practice, and Critical Issues*. TESL-EJ. Vol.04 No.3: 46. 1999
- Felix, U. *Virtual Language Learning: Finding the Games amongst the Pebbles*. Melbourne: Language Australia. 1998.
- Gunduz, N. *Computer Assisted Language Learning*. Turkey: Journal of Language and Linguistic Studies. 2005.
- Hardisty, D. & Windeatt, S. *Computer Assisted Language Learning*. Oxford: Oxford University Press. 1989.
- Hatch, T & Gardner, H. 'Finding Cognition in the Classroom: an Expanded View of Human Intelligence' in G. Salomon (ed.) *Distributed Cognitions. Psychological and educational considerations*, Cambridge: Cambridge University Press. 1993.
- Hoven, D. [A Model for Listening and Viewing Comprehension in Multimedia Environments](#). Language Learning & Technology Journal. 1999.
- International Society for Technology in Education, (ISTE), *National Educational Technology Standards for Students (NETS-T)*. Eugene, OR: Author. 2002.
- [Jolliffe](#), A. Stevens, D. Ritter, J. *The Online Learning Handbook, Developing and Using Web Based Learning*. Kogan Page in Association with the Times Higher Education. 2001.
- Jones, C and Fortescue, S. Longman Handbooks for Language Teachers. New York: Longman, 1987.
- Kevin Cunningham, *Integrating CALL into the Writing Curriculum*, The Internet TESL Journal, Vol. VI, No. 5, 2000.
- Levy, M. *Computer Assisted Language Learning: Context and Conceptualisation*. Oxford: Oxford University Press. 1997.
- Merrill, M. D. 2006. *Levels of Instructional Strategy*. Educational Technology, 46. (4).
- Pennington, M. C. & Stevens, V. (Eds.). *Computers in applied linguistics: An international perspective*. Clevedon: Multilingual Matters. 1992.
- Ratnawati, E. *Interaksi dan Proses Komunikasi dalam Pembelajaran*. Cirebon: Jurnal Al-Tarbiyah Cirebon. 2007.
- Rossett, A. (ed.) *The ASTD E-Learning Handbook*. New York: McGraw-Hill. 2002.

- Simonson, R. & Thompson, A. *Educational Computing Foundations*. 2nd ed. New York: Macmillan Publishing Co. 1994.
- Splittgerber, F. L. & Norbert A. S. "Computer Technology for Administrative Information and Instructional Management in School Districts", *Educational Technology Journal*, Vol. XXIV Numb. 2. 1984.
- Steinberg, L., Mounts, N. S., Lamborn, S. D., & Dornbusch, S. M. *Authoritative Parenting and Adolescent Adjustment across Varied Ecological Niches*. *Journal of Research on Adolescence*, 1(1). 1991.
- TESOL Pre-K-12. *English Language Proficiency Standards Framework*. USA: TESOL. 2006.
- Vernon, S. G. & Donald. *Teaching and Media a Systematic Approach* (New Jersey: Englewood Cliff. 1971.