

Implementasi Computer-Assisted Language Learning (CALL) Di Laboratorium Bahasa Di Perguruan Tinggi Di Bandung: Fitur umum dan persepsi dosen

Corry Caromawati¹ dan Levita Dwinaya²

¹Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri

²Jurusan Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Teknologi Nasional

Jl. PKH. Mustapha No. 23, Bandung 40124

corry@itenas.ac.id, levita@itenas.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memetakan penggunaan teknologi berbasis computer untuk pengajaran Bahasa Inggris, dikenal juga sebagai CALL, pada lab Bahasa di sepuluh perguruan tinggi di Bandung. Pemetaan ini dilihat dari persepsi dosen yang mengajar di lab bahasa. Untuk memenuhi tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan kuesioner dan wawancara sebagai metode pengambilan data. Responden yang mengisi kuesioner berjumlah 28 orang sedangkan yang diwawancara berjumlah 7 orang dosen yang mengajar di lab bahasa di berbagai perguruan tinggi di Bandung. Dari hasil penelitian diketahui terdapat 3 tipe lab di Bandung berdasarkan kelengkapan yang dimiliki. Terdapat pula beragam persepsi kecukupan terhadap kelengkapan tersebut karena yang menentukan persepsi kecukupan bukanlah kelengkapan teknologi yang digunakan tapi tujuan serta aktivitas pembelajaran.

Key words : CALL, lab bahasa, perangkat keras, perangkat lunak, persepsi

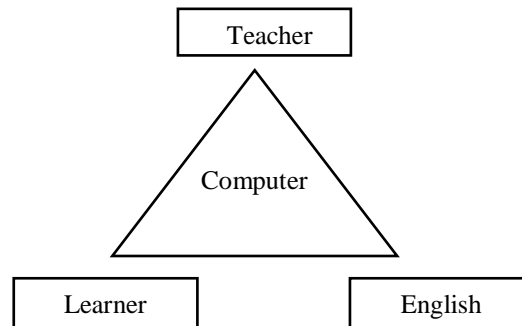
1. Pendahuluan

Masuknya dunia pada revolusi industri 4.0 telah mendorong pengintegrasian teknologi di berbagai bidang kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini harus bisa bergerak linear dengan perkembangan teknologi, baik dari sisi tujuan, isi maupun prosesnya. Jika Dunia pendidikan gagal memenuhi hal ini, maka akan terjadi disrupsi yang membuat pendidikan ditinggalkan dan akhirnya menuju kematiannya (Sudaryono, 2017). Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi merupakan hal penting dan harus dilakukan oleh penyelenggara pendidikan, termasuk institusi perguruan tinggi.

Pembelajaran bahasa Inggris, sebagai salah satu mata kuliah yang ditawarkan di perguruan tinggi, juga harus mampu memenuhi tuntutan pengintegrasian teknologi secara efektif untuk meraih manfaat yang optimal dalam pencapaian tujuan pembelajarannya. Sesungguhnya, pengintegrasian teknologi bukan sesuatu yang baru dalam pendidikan bahasa Inggris. Penerapan teknologi dalam pendidikan Bahasa Inggris atau yang juga dikenal Computer-Assisted Language Learning (CALL) tercatat mulai dilakukan sejak awal tahun 60-an (Davies, Otto, & Rüschoff, 2013), walaupun pada pelaksanaannya sudah berlangsung sejak tahun 1950an (Chapelle, 2001). Sejak saat itu perkembangannya sangatlah pesat hingga mencakup hampir seluruh aspek teknologi termasuk sistem manajemen pembelajaran seperti Moodle, e-learning, dan Blackboard; perangkat lunak seperti Hot Potatoes; *Computer-Mediated Communication* (e.g. Skype, Google Hangout), big data (e.g. corpus-based language learning), paket kursus/courseware seperti Rosetta Stone; bahkan virtual environment (e.g. Second Life) (Levy & Stockwell, 2013). Semua jenis teknologi ini digunakan sebagai alat untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa.

Computer-Assisted Language Learning (CALL), yang juga dikenal dengan nama lainnya seperti Technology-Enhanced Language Learning (TELL) atau ICT-Based language learning, secara sederhana didefinisikan sebagai penggunaan teknologi berbasis computer untuk tujuan pembelajaran

Bahasa (dalam hal ini Bahasa Inggris). Hubungan antara pengajar, pembelajar, Bahasa Inggris, dan komputer digambarkan oleh Chapelle & Jamieson (2008) dalam gambar di bawah ini:



Gambar 1. Hubungan antara pengajar, pembelajar, Bahasa Inggris, dan komputer (source: Chapelle & Jamieson, 2008, p. 2)

Dari gambar dan penjelasan di atas, kita dapat mengambil kesimpulan bahwa komputer diperlakukan sebagai media pembelajaran yang tidak menggantikan pengajar. Oleh karena itu, implementasi CALL tidak lepas dari perlengkapan komputer serta bahan ajar. Secara definisi, Tomlinson (2001) menyebutkan *bahan ajar* dalam pengajaran Bahasa Inggris sebagai apa pun yang digunakan untuk membantu pembelajaran Bahasa yang dapat berupa Bahasa, visual, audio atau kinestetik, dan dapat dipresentasikan dalam bentuk print, melalui tampilan langsung, kaset, CD-ROM, DVD, atau internet (p. 66). Sedangkan bahan ajar CALL (*CALL materials*) didefinisikan lebih spesifik oleh Levy (1997) sebagai bahan ajar yang dibuat dengan memanfaatkan teknologi komputer. Bahan ajar ini dapat berupa perangkat lunak, paket pembelajaran, website, kelas daring, maupun lingkungan pembelajaran (Levy & Stockwel, 2006). Levy & Stockwel (2006) juga menambahkan bahwa lingkungan pembelajaran (*learning environment*) sering diperlakukan berbeda dengan bahan ajar, namun mereka memasukkannya di bawah payung bahan ajar CALL juga.

Menurut Roby (2004), CALL ini muncul ketika laboratorium Bahasa mengalami krisis imej sehingga terbentuklah wajah baru lab Bahasa yang menggunakan bahan ajar berbasis komputer. Itulah sebabnya, bahan ajar CALL tidak lepas dari lab Bahasa. Laboratorium Bahasa atau yang lebih sering disebut lab Bahasa telah menjadi salah satu fasilitas yang ditawarkan oleh kebanyakan universitas di Indonesia. Fasilitas ini menjadi salah satu daya tarik universitas untuk calon mahasiswa baru mereka. Tak dapat dipungkiri, lab Bahasa memiliki banyak wajah, dan pada kenyataannya, lab Bahasa sudah mengalami berbagai revolusi sejak mulai didirikannya. Walaupun demikian, menurut kamus *The American Heritage Dictionary*, lab Bahasa didefinisikan sebagai ruangan yang digunakan untuk pembelajaran Bahasa dan dilengkapi dengan *tape recorders*, *video cassette recorders* atau komputer yang terhubung ke alat monitoring yang memungkinkan pengajar untuk mendengar dan berbicara pada pembelajar baik secara individu maupun kelompok (Bera, 2017, p. 135). Lebih jauh, Bera (2017) mengatakan bahwa fungsi umum lab Bahasa adalah untuk melatih pembelajar keterampilan berbahasa, yakni mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis sehingga membantu mereka meningkatkan keterampilan berkomunikasi mereka.

Untuk memenuhi fungsi tersebut, lab bahasa dilengkapi dengan berbagai fitur. Jika dirunutkan, pada awal munculnya lab Bahasa fitur utama lab adalah phonograph yang berisi suara untuk melatih *pronunciation*. Pada masa Structural Lab, fitur utama lab Bahasa adalah *audiocassette* dengan alat yang dapat memutar, mengulang, dan menghentikannya. Booth pembelajar dan headset yang terisolasi juga menjadi fitur utama pada masa ini. Pada masa Communicative Lab, fitur utama lab adalah komputer, booth pembelajar yang lebih terbuka dilengkapi dengan komputer di atasnya, serta adanya *console* dan/atau LAN (the Local Area Network). Dengan atau tanpa *console*, LAN menghubungkan komputer pengajar dengan pembelajar. Sebagai ganti *console*, *software learning environment* dipakai. Fitur-fitur ini memungkinkan pengajar mengatur manajemen kelas dan menggunakan CALL materials seperti perangkat lunak (*software*), video, paket pembelajaran (*courseware*), dsb. Sedangkan fitur utama Integrative Lab tidak/belum dituliskan dalam catatan literature. Yang pasti Integrative Lab akan membutuhkan koneksi internet dan komputer.

Penggunaan berbagai fitur di laboratorium bahasa yang terkait dengan teknologi ini sesungguhnya merupakan suatu bidang yang menarik untuk diteliti. Terbukti, banyak penelitian telah dilakukan di Indonesia terkait dengan integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa. Contohnya adalah penelitian tentang penggunaan Edmodo (Abdulrahman, 2016), i-Pad (Arbali & Kurniawati, 2016), Andorid Applications (Dewi, 2016), WebQuest (Sadikin, 2016), e-learning (Pradana & Amir (2016); Kwary & Fauzie (2018), dll. Penelitian-penelitian seperti ini telah memberi kontribusi besar bagi para pengguna teknologi untuk Bahasa Inggris. Namun, sayangnya penelitian tersebut lebih bersifat eksklusif pada teknologi (*software, website, courseware*, dll) tertentu. Sebuah penelitian yang lebih luas yang mengkaji tentang penggunaan teknologi di lab bahasa, terutama di tingkat pendidikan tinggi dilihat dari para dosen Bahasa Inggris sendiri sampai tulisan ini dibuat belum ditemukan. Oleh karena itu, penelitian yang dituangkan dalam laporan ini diposisikan untuk mengisi kekosongan tersebut. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sudut pandang baru yang akan dapat memberikan informasi terkini bagi para peneliti di bidang Pengembangan Kurikulum, Pendidikan Bahasa Inggris, bahkan Sistem Informasi mengenai perkembangan integrasi teknologi untuk tujuan pengajaran Bahasa Inggris. Untuk tujuan yang tersebut di atas, penelitian ini akan menjawab pertanyaan terkait dengan implementasi teknologi dalam pembelajaran Bahasa Inggris: Bagaimana persepsi dosen terhadap implementasi bahan ajar CALL pada lab Bahasa di berbagai institusi perguruan tinggi tempat mereka mengajar?

2. Metodologi

Studi ini menggunakan paradigma kualitatif, dengan penyebaran kuesioner dan wawancara sebagai metode untuk mengambil data. Penelitian ini melibatkan 28 orang pengajar lab dari 12 institusi perguruan tinggi di Bandung sebagai responden kuesioner, dan 7 orang dari 4 institusi perguruan tinggi di Bandung untuk diwawancara.

Data yang terkumpul kemudian dianalisa untuk dilihat pola yang dapat ditarik. Karena data yang kami miliki menunjukkan suatu pola, kami pun berhasil membuat kelompok lab bahasa. Selain dikelompokkan, data yang ada pun dihitung frekuensi kemunculannya sesuai masing-masing kelompok untuk pemaknaan.

3. Hasil & diskusi

Berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner maupun wawancara, terdapat beragam perangkat keras yang digunakan di laboratorium bahasa di berbagai perguruan tinggi di Bandung. Untuk memudahkan pembahasan, beragam data itu dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) kategori, yaitu:

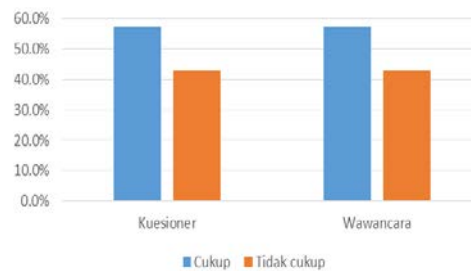
1. Kelompok dengan komputer untuk guru dan mahasiswa
Di kelompok terakhir ini, komputer tidak hanya disediakan untuk dosen tapi juga untuk setiap mahasiswa. Ruang laboratorium jenis ini selain dilengkapi dengan meja dan komputer untuk dosen dan mahasiswa, biasanya juga terdapat *headset*. Untuk melengkapi, juga disediakan proyektor atau TV dan alat penguat suara sebagai cadangan atau pengganti ketika komputer tidak bisa digunakan karena suatu hal. Dari hasil penelitian diketahui bahwa jumlah dosen yang mengajar di lab tipe ini 28,6% dari total responden kuesioner, dan 14,3% dari total responden wawancara.
2. Kelompok dengan komputer guru dan booth mahasiswa tanpa komputer
Kelompok ini mencakup tipe laboratorium yang menyediakan komputer untuk dosen dan juga booth untuk mahasiswa, namun dalam booth tersebut tidak disediakan komputer. Biasanya pada booth tersedia konsol yang diatur oleh komputer dosen terkait dengan aktivitas yang harus dilakukan mahasiswa. Selain pengatur aktivitas, di booth juga biasanya terdapat *headset*, yaitu alat yang membantu mahasiswa melakukan aktivitas menyimak secara individual, dan juga aktivitas berbicara, jika dilengkapi dengan *microphone*. Pada laboratorium ini juga tersedia alat penguat suara untuk melengkapi *headset*. Tidak menutup kemungkinan, ruangan pada laboratorium tipe ini juga dilengkapi dengan proyektor atau TV untuk membantu proses pembelajaran yang membutuhkan tampilan berupa teks maupun gambar. Berdasar penelitian diketahui bahwa 28,6% responden kuesioner dan 42,9% responden wawancara mengajar di lab tipe ini.
3. Kelompok dengan hanya komputer dosen

Kelompok ini mencakup tipe laboratorium yang hanya menyediakan komputer untuk dosen, sedangkan mahasiswa tidak disediakan konsol atau komputer. Biasanya di laboratorium tipe ini, ruangan dilengkapi dengan proyektor atau TV untuk menampilkan visual berupa teks dan gambar, baik gambar diam maupun bergerak. Untuk membantu melatih kemampuan menyimak maupun berbicara juga tersedia alat penguat suara yang dihubungkan ke komputer dosen. Dari penelitian diketahui bahwa jumlah dosen yang mengajar di lab tipe ini baik dari kuesioner maupun wawancara adalah 42,9% dari total responden.



Gambar 2. Contoh tipe lab. (kiri) kelompok 1; (tengah) kelompok 2; (kanan) kelompok 3

Berkenaan dengan ketersediaan perangkat keras yang tersedia di laboratorium tempat para dosen yang terlibat penelitian ini mengajar, ditanyakan dalam kuesioner maupun wawancara, persepsi dosen terhadap ketersediaan tersebut, apakah cukup memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran atau tidak. Dalam grafik berikut dapat dilihat jawaban para dosen tersebut yang diperoleh melalui kuesioner maupun wawancara.



Gambar 3 Persepsi kecukupan terhadap fitur lab bahasa

Cukup mengejutkan, data terkait persepsi dosen apakah perangkat keras yang tersedia di laboratorium tempat mereka mengajar cukup atau tidak cukup dalam membantu mereka menjalankan proses belajar mengajar di laboratorium, baik yang diperoleh dari kuesioner maupun wawancara identik. Jumlah dosen yang menjawab cukup baik pada kuesioner maupun wawancara sama, yaitu 57,1% dari dosen yang terlibat penelitian. Begitu pula jumlah dosen yang menjawab tidak cukup baik pada kuesioner maupun wawancara sama, yaitu 42,9% dari total dosen yang terlibat penelitian ini.

Jika dikaitkan dengan pertanyaan perangkat keras yang tersedia di laboratorium, pada umumnya laboratorium yang ada di berbagai institusi perguruan tinggi di Bandung masuk pada kategori pertama, yaitu hanya menyediakan komputer atau laptop untuk dosen yang dilengkapi dengan alat penguat suara untuk aktivitas menyimak mahasiswa, dan proyektor untuk menampilkan visual berupa teks maupun gambar. Tentu laboratorium jenis ini dibandingkan kedua laboratorium yang lain tidak terlalu lengkap. Namun ternyata, pada umumnya dosen merasa cukup dengan laboratorium jenis ini.

Ketika ditanya lebih lanjut dalam wawancara terkait hal ini, ada dosen menjawab bahwa komputer dosen, penguat suara dan proyektor pun sudah cukup karena aktivitas yang dituntut oleh penyelenggara laboratorium hanya menyimak kemudian mahasiswa diminta melakukan percakapan dan/atau menjawab pertanyaan terkait materi simakan. Bahkan seringkali mahasiswa hanya belajar kosakata dan artinya kemudian mengerjakan latihan secara tertulis berupa teks rumpang, menjodohkan atau pilihan ganda. Dosen tersebut juga menyebutkan bahwa materinya pun merupakan pelengkap dari materi kelas. Sehingga dengan perangkat keras yang tersedia, itu pun sudah cukup.

Di sisi lain, ketika diwawancara dosen yang mengatakan tidak cukup, padahal laboratorium tempat mereka mengajar termasuk tipe ke dua, dimana tersedia tidak hanya komputer dosen, penguas suara, dan proyektor, tapi juga booth mahasiswa yang dilengkapi dengan konsol maupun *headset*, mereka mengatakan bahwa pada masa sekarang belajar bahasa tidak cukup hanya dengan menyimak dan atau berlatih berbicara, tapi juga harus melihat apakah kontennya sesuai dengan konteks kekinian. Selain itu, ada dosen juga yang mengatakan bahwa penggunaan perangkat keras di laboratorium seharusnya tidak hanya difokuskan pada pembelajaran bahasa tapi bagaimana ketika belajar bahasa juga mahasiswa belajar menggunakan teknologi. Dengan demikian, perlu dilakukan pembaharuan perangkat keras yang dapat membantu tercapainya kedua tujuan ini.

Lebih lanjut, berdasarkan data yang diperoleh dari kuesioner maupun wawancara, terdapat beragam perangkat lunak yang digunakan di laboratorium bahasa di berbagai perguruan tinggi di Bandung. Berbagai perangkat lunak yang disebutkan oleh para dosen dalam kuesioner maupun wawancara kemudian dikelompokkan berdasarkan fungsi atau kegunaannya. Dari data yang diperoleh melalui kuesioner terdapat 4 (empat) kelompok perangkat lunak yang disebutkan responden, sedangkan dari data yang diperoleh melalui wawancara diperoleh tambahan 2 (dua) kelompok perangkat lunak, sehingga total kelompok perangkat lunak adalah 6 (tujuh). Dalam hal ini, 4 (empat) kelompok yang disebutkan dalam kuesioner juga disebutkan dalam wawancara. Oleh karena itu, data yang diperoleh melalui wawancara memperkaya data yang diperoleh melalui kuesioner.

Keenam kelompok perangkat lunak tersebut adalah; 1) pemutar audio atau suara misalnya *MP3 Player*, 2) pemutar video misalnya *GOM*, 3) Penyunting audio atau suara, yang juga mencakup untuk merekam suara, misalnya *Adobe Audition*, 4) *Coursewares*, berupa aplikasi yang memuat materi pembelajaran bahasa Inggris siap pakai per tingkat atau per target pembelajaran, misalnya *Roseta Stone* dan *CDROM TOEFL*, 5) Penayang visual termasuk teks dan gambar misalnya *MS Office* dan *Adobe Reader*, serta 6) Situs jejaring atau *websites* untuk membantu proses pembelajaran misalnya *onestopenglish.com* dan *BBC.com*. Ringkasan perangkat lunak yang dipakai di lab bahasa berdasar jawaban para pengajar di lab bahasa baik melalui kuesioner maupun wawancara.

Tabel 1. ketersediaan perangkat lunak

Perangkat Lunak	Kuesioner	Wawancara
Pemutar Audio	92.9%	100.0%
Pemutar Video	85.7%	100.0%
Penyunting Audio	42.9%	14.3%
Coursewares	46.4%	28.6%
Penampil Visual Teks/Gambar (MS Office, Adobe reader)	0.0%	100.0%
Websites	0.0%	14.3%

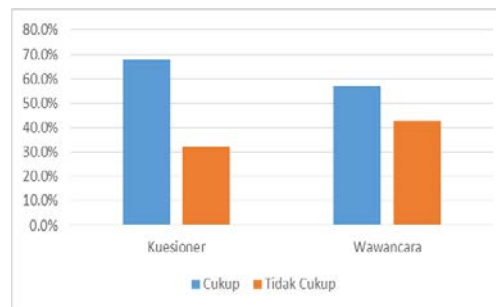
Dari temuan tentang perangkat lunak yang terdapat di laboratorium tempat para dosen yang terlibat penelitian ini dapat disimpulkan bahwa perangkat lunak yang disediakan oleh institusi perguruan tinggi akan sejalan dengan perangkat keras yang disediakan oleh institusi tersebut. Jika dilihat dari temuan tentang perangkat keras yang tersedia di laboratorium tempat para dosen yang terlibat penelitian ini mengajar yang pasti ada itu adalah komputer dosen, proyektor dan penguas suara, maka perangkat lunak yang umum tersedia di laboratorium tempat dosen-dosen yang terlibat penelitian ini pun adalah yang sejalan dengan perangkat keras tersebut yaitu pemutar audio, pemutar video dan penayang visual berupa teks atau gambar.

Lebih lanjut, karena perangkat keras tersebut merupakan fasilitas untuk dosen maka perangkat lunaknya pun lebih banyak digunakan oleh dosen. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa dosen-dosen yang terlibat penelitian ini pada umumnya dalam aktivitas pembelajaran yang menggunakan teknologi, menggunakan metode-metode pembelajaran yang berfokus pada pengajar. Hal ini bisa jadi bukan pilihan dosennya tapi karena dibatasi oleh fasilitas yang disediakan oleh institusi tempat mereka mengajar.

Berkenaan dengan ketersediaan perangkat lunak yang tersedia di laboratorium tempat para dosen yang terlibat penelitian ini mengajar, ditanyakan dalam kuesioner maupun wawancara, persepsi dosen

terhadap ketersediaan tersebut, apakah cukup memenuhi kebutuhan dalam proses pembelajaran atau tidak. Dalam grafik berikut dapat dilihat jawaban para dosen tersebut yang diperoleh melalui kuesioner maupun wawancara.

Dari data yang diperoleh melalui kuesioner maupun wawancara menunjukkan bahwa dosen yang terlibat dalam penelitian ini secara umum memandang bahwa perangkat lunak yang tersedia di laboratorium tempat mereka mengajar sudah mencukupi kebutuhan mereka mengajar. Terlihat di grafik, 67,9% dosen yang menjadi responden kuesioner menjawab cukup. Tidak jauh berbeda, 57,1% dosen yang diwawancara juga merasa cukup. Ketika ditanya lebih lanjut tentang persepsi kecukupan ini, secara umum terdapat dua jawaban. Pertama bahwa perangkat keras yang tersedia cukup memfasilitasi berfungsinya perangkat lunak yang dipakai, dan yang ke dua bahwa aktivitas pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan oleh institusi tempat mereka mengajar sudah cukup termediasi oleh keberadaan perangkat lunak tersebut.



Gambar 4 Persepsi kecukupan terhadap CALL materials

Di sisi lain, dari data kuesioner maupun wawancara ditemukan bahwa sebanyak 32,1% responden pada kuesioner dan 42,9% dosen yang diwawancara menyebutkan bahwa perangkat lunak yang tersedia di laboratorium tempat mengajar tidak mencukupi proses pembelajaran yang mereka laksanakan. Saat dosen-dosen yang mempersepsi ketidakcukupan diwawancara, jawabannya ternyata tidak jauh berbeda dengan yang mempersepsi cukup, yaitu bahwa perangkat keras yang tersedia di laboratorium tempat mereka mengajar memiliki kemampuan untuk memfungsikan beragam perangkat lunak yang belum tersedia, dan bahwa perangkat lunak yang tersedia belum cukup memfasilitasi aktivitas pembelajaran yang ideal menurut mereka. Ketika ditanya lebih lanjut akan hal ini, mereka menjawab bahwa menurut mereka seharusnya perangkat lunak bisa difungsikan tidak hanya untuk mempelajari bahasa tapi juga bagaimana ketika mempelajari bahasa ini juga mampu mempelajari kemampuan-kemampuan lain yang dibutuhkan mahasiswa pada masa sekarang yaitu *critical thinking, learning autonomy, dan digital literacy*.

4. Kesimpulan

Dari hasil dan diskusi dapat disimpulkan bahwa perangkat keras maupun perangkat lunak yang tersedia di lab bahasa di berbagai perguruan tinggi di Bandung cukup beragam. Ada institusi yang memiliki lab dilengkapi dengan perangkat keras maupun perangkat lunak yang mengikuti perkembangan teknologi, namun ada juga yang tidak terlalu lengkap atau bahkan minim. Persepsi para dosen lab mengenai kecukupan perangkat keras maupun perangkat lunak yang tersedia di laboratorium bahasa tempat mereka mengajar bisa dilihat dari apakah perangkat keras maupun perangkat lunak yang tersedia dapat membantu para dosen melaksanakan aktivitas belajar dan mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dicanangkan institusi masing-masing. Dengan demikian, ketersediaan yang minim pun dapat dianggap cukup jika proses pembelajarannya hanya menyimak teks untuk menjawab soal, atau untuk menjadi model berlatih percakapan, atau aktivitas semisal. Di sisi lain, beragamnya perangkat keras dan perangkat lunak yang tersedia di laboratorium bahasa pun bisa dianggap tidak cukup ketika proses belajar dan mengajarnya meliputi aktivitas-aktivitas yang membutuhkan paparan kebahasaan otentik yang kekinian misalnya bercakap-cakap dengan penutur asli, membuat video, menulis blog dll., dan aktivitas-aktivitas yang tidak hanya berfokus pada pemerolehan kemampuan berbahasa tapi juga kemampuan-kemampuan seperti *high order thinking, autonomous learning dan digital literacy*.

Daftar Pustaka

- [1] Bera, N. 2017. The Role of Language Lab in English Language Learning. *International Research Journal of Interdisciplinary & Multidisciplinary Studies (IRJIMS)*, Vol. 3 no.5 P.134-142.
- [2] Chapelle, C.A. 2001. *Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations for Teaching, Testing, and Research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- [3] Levy, M. 1997. Theory-Driven CALL and the Development Process. *Computer Assisted Language Learning*, Vol. 10 no.1. P.41-56.
- [4] Levy, M. & Stockwell, G. 2006. *CALL Dimensions: Options and Issues in Computer-Assisted Language Learning*. New York: Lawrence Erlbaum associates.
- [5] Roby, W. B. (2004). Technology in the service of foreign language learning: The case of the language laboratory. *Handbook of research on educational communications and technology*, 523-541.
- [6] Singh, S. (2013). Language Laboratory: Purposes and Shortcomings. *Journal of Technology for ELT* Vol. 3
- [7] Sudaryono. 2017. Bunuh Diri Masal Perguruan Tinggi--Menuju Pendidikan Asembling. *Kompas* (29 Agustus 2017)
- [8] Tomlinson, Brian. 2001. *Materials development*. Cambridge: Cambridge University Press.