

PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DENGAN MOODLE

by 23 23

Submission date: 15-Jun-2023 02:44PM (UTC+0700)

Submission ID: 2116493182

File name: 22.pdf (1.57M)

Word count: 12966

Character count: 88651

PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DENGAN

moodle



Dr. Widhiya Ninsiana, M.Hum

Prolog: Dr. Mukhtar Hadi, M.Si (Direktur Pascasarjana IAIN Metro)

PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA INGGRIS
DENGAN MOODLE

© Dr. Widhiya Ninsiana, M.Hum

18

Editor:

Sigit Apriyanto, M.Pd., Ph.D (c)

Desain Cover:

Abdullah Rasyid Ridha

Tata letak isi:

Zaini Adroj

Cetakan I, 2021

15,5 x 23 cm., x + 78 hlm

ISBN : 978-623-6791-74-5

Sulur Pustaka

Jl. Jogja-Solo Km.14, Kalasan, Tirtomartani

Sleman, Yogyakarta

Telp. 081935178562

www.sulur.co.id

Bekerja sama dengan

CV. Tripe Konsultan - JOURNAL CORNER AND PUBLISHING Jl. R.
Fatah, No.50, Bakung, Sidamulya, RT.3/4, Sidamulya,

Wanareja, Cilacap

Phone: 0812-1526-3928

<https://jcopublishing.com/>

Hak cipta dilindungi oleh Undang-undang

Dilarang memberbanyak sebagian atau seluruh isi buku

tanpa izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

¹⁶ Tujuan dari pembelajaran bahasa Inggris sendiri adalah ¹⁶ agar mempersiapkan generasi muda Indonesia untuk dapat bersaing secara global. Bahasa merupakan salah satu sarana berpikir ilmiah, kemampuan berbahasa yang dimiliki akan membantu ber-pikir ilmiah, sistematis dan teratur. Bahasa dipergunakan pada sebagian besar aktivitas manusia, tanpa bahasa manusia tidak dapat mengungkapkan perasaannya, menyampaikan keinginan, memberikan saran dan pendapat, bahkan sampai tingkat pemikiran seseorang yang berkaitan dengan bahasa. Semakin tinggi tingkat penguasaan bahasa seseorang, semakin baik pula penggunaan bahasa dalam berkomunikasi.

³⁸ Dalam pembelajaran bahasa Inggris dikenal empat kompetensi *skill* yakni *reading, speaking, writing dan listening*. ³⁸ Kemudian *speaking* bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengungkapkan berbagai makna melalui berbagai teks lisan, struktur teks dan linguistik tertentu.

²⁸ Munculnya internet dalam pendidikan membawa harapan baru, saat ini internet juga telah digunakan untuk membangun jaringan pendidikan. Pembelajaran dengan memanfaatkan internet terus berkembang pesat, hingga pada tahun 1970-an muncul istilah *e-learning*. *E-learning* terdiri dari dua

bagian yaitu "e" yang merupakan singkatan dari 'elektronik' dan 'learning' yang berarti pembelajaran. ⁴⁹ *E-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun computer *standalone*. Dengan *e-learning* proses pembelajaran ⁸⁹ diharapkan akan lebih dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

⁵⁷ *Moodle* adalah sebuah nama untuk sebuah program aplikasi yang lengkap yang dapat merubah sebuah media pembelajaran ke dalam bentuk *web*. Dengan kata lain, ⁵³ *Moodle* adalah suatu perangkat yang canggih untuk membuat dan mengelola kursus, mengecek kehadiran dan kinerja siswa, mengelola kuis dan tugas serta survei.

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas selesainya penyusunan buku Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris dengan MOODLE. Buku ini memberikan pengetahuan tentang multimedia interaktif '*webside*' model moddle dengan pendekatan *bleended learning* untuk pembelajaran berbicara '*speaking*'. Buku ini merupakan salah satu bentuk sumbangsih penulis dalam penyediaan sumber bacaan dalam dunia bahasa khususnya bidang e-learning. Buku Pembelajaran Berbicara Bahasa Inggris dengan MOODLE ini dapat digunakan untuk dosen, praktisi, mahasiswa dan masyarakat umum, khususnya yang berminat dalam bidang pendidikan maupun teknologi pendidikan.

Saya ucapkan terima kasih kepada ³² Prof. Dr. Sri Samiati Tarjana, Prof. M.R. Nababan, M.Ed., M.A., Ph.D, masukan dan bimbingan beliau sangat berarti. Bapak ibu pakar ⁷⁹ Prof. Drs. Riyadi

Santoso, M.Ed., Ph.D dan Prof. Dr. Djatmika, M.A – suami tercinta Slamet Susanto, S.T, dan kedua orangtua penulis Bastoni (alm) dan Nurhanawati, beserta adik-adikku, Sidhayarta, S.Sos., Syamsu Hayar, M.H., Septa Angriani, A.Md., Rio Kinantan, S.Kom., keluarga yang mendukung penuh dalam penulisan buku ini. Terima kasih disampaikan pula kepada tim editor Journal Corner and Publishing dan CV. Tripe Konsultan yang telah membantu dalam penyusunan buku ini.

Saya menyadari bahwa buku ini masih jauh dari sempurna dalam memenuhi harapan dan keinginan para pembaca. Oleh karena itu, saya harapkan kritik dan saran dari para pakar, teman, dan pembaca sekalian sehingga buku ini dapat penulis perbaiki pada edisi berikutnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi kita semua.

Lampung, Oktober 2021

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	III
DAFTAR ISI.....	VI
PROLOG	VIII
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	2
BAB II PEMBELAJARAN <i>BLENDED</i> DAN APLIKASINYA.....	9
A. Pembelajaran <i>Blended</i> dan Aplikasinya dalam Pengajaran Bahasa	10
B. Pembelajaran <i>Blended</i> untuk Optimalisasi dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kursus-kursus Bahasa Inggris	18
C. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis <i>Blended Learning</i>.....	22
BAB III PEMBELAJARAN <i>BLENDED</i> DALAM RENCANA PEMBELAJARAN <i>SPEAKING</i>	29
A. Pembelajaran <i>Blended</i> dalam Rencana Pembelajaran <i>Speaking</i>	30

1. Keterampilan Berbicara (<i>Speaking</i>)	30
2. Kendala Dalam <i>Speaking English</i>	32
3. Media Untuk Belajar <i>Speaking</i>	34
4. Siklus <i>Blended Learning</i>	40
5. Desain dan Implementasi	43
BAB IV IMPLEMENTASI <i>BLENDED LEARNING</i>	
PADA PENGAJARAN BAHASA	49
DAFTAR PUSTAKA	70
PROFIL PENULIS	76

PROLOG

Teknologi dalam Pendidikan

85

Oleh:

Dr. Mukhtar Hadi, M.Si (Direktur Pascasarjana IAIN Metro)

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang terus mengalami perubahan dan sangat pesat, kebutuhan akan suatu konsep dan mekanisme pembelajaran berbasis ICT menjadi tidak terelakkan lagi. Berbagai lembaga pendidikan memanfaatkan konsep *e-Learning* untuk meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas dalam pembelajaran, sehingga terjadi proses transformasi pendidikan dari konvensional ke bentuk digital. Saat ini konsep *e-Learning* sudah banyak diterima oleh masyarakat dunia, dapat dilihat dari maraknya implementasi *e-Learning* di lembaga pendidikan maupun industri, dengan berbagai keuntungan yang ditawarkan.

Keberadaan *e-Learning* tidak terlepas dari perkembangan teknologi komputer dan internet, perkembangan *e-Learning* pada masa ini sudah banyak dirancang untuk mendukung

dan memfasilitasi proses pembelajaran yang biasa disebut LMS (*Learning Management System*). LMS merupakan konsep yang banyak digemari untuk digunakan dalam mendesain suatu pembelajaran jarak jauh berbasis internet. Beberapa contoh dari LMS adalah *Moodle, Claroline, eFront, Schoology, ATutor, Sakai, Dokeos, LAMS, WebCT*, dan masih banyak yang lainnya.

Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (Moodle) merupakan bagian dari sebuah LMS (*Learning Management System*) yang diperkenalkan oleh Martin Dougiamas, seorang computer scientist dan educator. Moodle adalah *course content management* (CMS) berbasis *open source* yang dapat dengan mudah di modifikasi oleh penggunanya sesuai dengan kebutuhan dan tidak berbayar serta dapat diakses melalui situs <http://www.moodle.org> untuk di download. Aplikasi moodle saat ini selalu mengalami perkembangan yaitu peningkatan berbagai fitur yang mendukung desain pembelajaran lebih fungsional.

3 Penerapan *e-Learning* untuk keperluan kursus sepenuhnya memang diperlukan. Karena apabila pengajar tidak dapat hadir dalam suatu pembelajaran maka *e-learning* berbasis moodle diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memfasilitasi pembelajaran, sebab keseluruhan bahan ajar, diskusi, konsultasi, penugasan, latihan toefl, tes toefl, dan kegiatan pembelajaran lainnya sepenuhnya dapat disampaikan atau dilakukan melalui *e-Learning*. Sehingga fasilitas *e-Learning* diharapkan mampu mengkombinasikan pembelajaran konvensional dan pembelajaran jarak jauh pada sebuah perguruan tinggi khususnya dalam pembelajaran berbicara

bahasa English yang biasa dinamakan *Mixed-mode learning/Resource-based Learning/Blended Learning*.

Secara teoritis diharapkan buku ini dapat bermanfaat dalam implementasi ilmu pengetahuan khususnya ranah teknologi pendidikan yaitu tentang bagaimana membuat dan menghasilkan media belajar e-Learning untuk para siswa khususnya siswa non Bahasa Inggris. Selanjutnya, buku ini memfasilitasi mahasiswa dalam mempelajari dan menguasai materi pelajaran Bahasa Inggris dengan fleksibilitas belajar yang tinggi dan memudahkan pelajar mendapatkan informasi atau ilmu.

88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era 4.0 ini merupakan era digitalisasi. Di era digitalisasi ini tidak hanya di bidang komputer, ekonomi, pertanian, kesehatan, tetapi juga sudah merambah ke dunia pendidikan. Pembelajaran bahasa Inggris salah satunya yang mulai menerapkan pembelajaran daring atau *online* tersebut.

Pandemi virus covid-19 ini ⁹⁸ memberikan dampak yang sangat luas, tidak hanya di Indonesia bahkan mendunia. Proses pembelajaran tatap muka berubah menjadi pembelajaran daring/*online*. Dengan berubahnya pembelajaran dari tatap muka menjadi *online* secara tidak langsung memberikan dampak kepada siswa dan guru, di mana kesiapan mereka terhadap teknologi yang akan mereka gunakan dalam proses pembelajaran ini.

¹⁵ *Bleended learning* merupakan salah satu pembelajaran yang menggabungkan antara tatap muka dengan menggunakan *hybrid* sebagai strateginya.

Salah satu pendidikan vokasi atau sekolah non-formal yang ada di Indonesia berkembang di kantung-kantung daerah pariwisata, seperti Kampung Bahasa Pare di Kediri, Kampung bahasa di Magelang, Desa Wisata Banjaroya, ⁷⁷ Desa Wisata Kalibiru, Desa Wisata Jatimulyo, Desa Wisata Nglinggo dan Desa Wisata Purwosari dan sebagainya. Di daerah tersebut marak didirikan lembaga-lembaga kursus bahasa. Lembaga-lembaga kursus bahasa Inggris memegang peranan penting di era 4.0 atau era milenial. Peranan lembaga kursus bahasa perlu melakukan revolusi

pembelajaran, yang selama ini kecenderungan melakukan pembelajaran konvensional harus beralih ke pembelajaran bahasa Inggris di luar bahasa target *mainstream*, yakni kemampuan berbahasa Inggris ini diperlukan sebagai sebuah isu baru dan utama di negara-negara berkembang menuju revolusi industri 4.0. Pengetahuan dan keterampilan bahasa perlu melakukan pengembangannya, seperti penggunaan internet, digitalisasi pembelajaran *by online*, media pembelajaran yang berbasis *users* dalam menghadapi *world competitiveness*.

Sistem pendidikan dan pelatihan bahasa Inggris di abad XXI atau kita sebut dengan era 4.0 adalah manusia yang kompetitif, cerdas, menerapkan kreativitas, berpikir kritis, kerjasama, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan dan keterampilan karakter dengan memanfaatkan teknologi, dan siap menghadapi perubahan. Generasi ini adalah generasi yang *digital native*. Menurut penelitian majalah *The Economist* (2015) mengungkapkan bahwa generasi ini menyukai pembelajaran yang menggunakan teknologi informasi. Oleh karena itu pembelajaran yang mengandalkan tatap muka diubah menjadi pembelajaran bauran (*blended learning*), yang memadukan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran teknologi informasi.

Sistem pembelajaran bauran (*blended learning*) dalam bahasa Inggris sangat sesuai dengan pendidikan vokasi yang akan menghasilkan tenaga kerja yang terampil sesuai harapan pasar kerja di era 4.0. *Blended learning* dapat mengakomodasikan perkembangan teknologi yang luas tanpa harus meninggalkan tatap muka di kelas dengan menggabungkan

tatap muka dengan *e-learning*. Pembelajaran ini akan membantu siswa dan guru menciptakan lingkungan belajar sesuai dengan gaya masing-masing siswa dan dapat membantu siswa dalam menghadapi tantangan di masa depan.

Pembelajaran di bahasa Inggris kampung bahasa, salah satunya seperti kampung bahasa Pare dan Kampung Bahasa Borobudur, khususnya di daerah pulau Jawa dan sekitarnya sudah lama melirik penggunaan media *e-learning* dalam proses pembelajarannya. Penggunaan media *e-learning* ini masih dalam proses penyempurnaannya, tetapi karena adanya covid ini maka terhenti sejenak dalam proses pengerjaannya tersebut. Sejalan apa yang disampaikan dengan bapak Syahrul tadi, bapak Rudi juga mengaamiinkan pernyataan tersebut. Menurutnya bahwa penggunaan media *e-learning* sangat berguna di zaman digilatalisasi saat ini. Apalagi saat masa covid ini, semua pembelajaran tatap muka dihentikan sementara karena *lockdown* di tempat kursus yang saya pimpin. Pembelajaran yang selama ini dilakukan secara bertatap muka, kini ini bisa digantikan dengan cara *online*.

Desa wisata Desa Banjarrejo Lampung Timur adalah salah satu desa wisata di Kecamatan Lampung Timur. Desa wisata ini dibentuk tahun 2019 dengan semangat perubahan menuju desa milenial dengan pembentukan desa bahasa dan wisata. Hasil observasi di desa bahasa ini didapatkan bahwa pembelajaran bahasa Inggris di Desa bahasa Banjarrejo Metro Timur Lampung masih sangat konvensional. Pembelajaran bahasa Inggris lebih difokuskan pada praktik yang lebih menekankan pada keterampilan *speaking*. Pola pembelajaran di Desa Bahasa Banjarrejo juga mengalami permasalahan

serius terutama dalam keterampilan berbicara (*speaking*). Materi pembelajaran *speaking* menggunakan modul dalam proses pembelajarannya. Target pembelajaran dalam praktiknya adalah keterampilan menyimak dan berbicara. Indikator yang akan dicapai dalam pembelajarannya adalah siswa dapat menyampaikan ide dalam bahasa Inggris dengan baik, kelancaran dalam berbicara, penggunaan kosakata yang tepat, pengucapan yang akurat dan lancar.

Hasil penelusuran dokumen penilaian tutor bahasa Inggris di desa Bahasa Desa Banjerrejo dalam pembelajaran bahasa Inggris ditemukan bahwa 1). Kemampuan berbicara siswa masih sangat rendah dengan standar nilai kurang dari nilai C; 2) kemampuan siswa dalam keterampilan berbicara tidak sesuai dengan standar yang diharapkan. Berdasarkan juga hasil pengamatan di sana ditemukan juga pembelajaran *speaking* menggunakan modul berjudul '*speaking out*'. Modul ini hanya berisi contoh-contoh percakapan sederhana saja. Zhanghongling mengatakan bahwa pembelajaran *speaking* yang menggunakan modul memerlukan waktu dan model pembicara sehingga kurang efisien efektif dan menarik. Kekurangan penggunaan modul dalam kegiatan pembelajaran adalah : 1). Dalam keterampilan *speaking*, penggunaan modul belum dapat memberikan contoh yang nyata; 2) pembelajaran akan membosankan; 3) penggunaan modul hanya menekankan pada sikap kognitif tidak pada emosi dan sikap; 4) modul yang dikeluarkan oleh penerbit cenderung kurang cocok dengan konsep yang disajikan; 5). Adanya kekhawatiran penggunaan modul hanya untuk memanfaatkan kepetingan pengajar, seperti peserta didik disuruh mengerjakan modul

setelah itu pendidik meninggalkan peserta didik dan kembali lagi untuk membahas modul tersebut; 6) soal-soal yang ter-tuang pada lembar kerja cenderung monoton.

Dari beberapa fenomena di atas, dapat memberikan dampak tidak baik dalam proses pembelajaran bahasa Inggris itu sendiri. Suasana pembelajaran kurang kondusif, kurang atraktif, dan kelas tidak terarah. Berdasarkan fenomena tersebut tutor membutuhkan alat atau media pembelajaran guna mengatasi berbagai hambatan di dalam proses pembelajaran berlangsung. Kehadiran media mampu memberi motivasi dan membantu pebelajar terhadap materi. Pembelajaran melalui multimedia bersifat *student oriented* karena siswa sendiri yang akan menemukan materi, guru atau tutor hanya sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar tersebut. Penggunaan multimedia bersifat fleksibel, inovatif, dan interaktif.

Multimedia yang dikembangkan adalah multimedia inter-aktif '*webside*' model moddle dengan pendekatan *bleended learning* untuk pembelajaran berbicara '*speaking*' di Desa Bahasa Banjarrejo Lampung Timur. Pengembangan bahan ajar dengan pendekatan *bleended learning* model *moddle* ini sejauh ini belum pernah dilakukan. Pendekatan *bleended learning* ini akan menjawab kerisauan para tutor dan membantu mereka tetap bisa melakukan proses pembelajaran di masa *lockdown* saat ini desa bahasa Desa Banjarrejo Lampung Timur Pendekatan *bleended leaning* dalam pembelajaran *speaking* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *online* 71% (10 kali pertemuan) dan *offline* 29% (14 kali pertemuan). Buku pengembangan multimedia ini diharapkan akan mampu

memberikan kontribusi dalam peningkatan keterampilan *speaking* di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur.

BAB II

PEMBELAJARAN *BLENDED* DAN APLIKASINYA

A. Pembelajaran *Blended* dan Aplikasinya dalam Pengajaran Bahasa

1. Pengertian *Blended Learning*

Sebagai seorang pendidik bahasa kita harus selalu menggunakan variasi dalam pengajaran agar memperkaya lingkungan pembelajaran untuk peserta didik. *Blended learning* sebagai model pembelajaran yang menggabungkan antara *face to face learning* dan *e-learning*, merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat memudahkan penyampaian materi pelajaran dari pendidik kepada peserta didiknya. *Blended learning* merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang memadukan kelebihan pada pembelajaran tatap muka dan *e-learning*. Ide pemikiran tentang lingkungan *blended learning* adalah lingkungan belajar dimana guru dan siswa bekerja dengan perpaduan antara buku, presentasi dan kegiatan kelas, dan sumber daya digital termasuk materi *online* atau aplikasi ponsel pintar. *Blended learning* terdiri dari kata *blended* (kombinasi/ campuran) dan *learning* (belajar). Istilah *blended learning* pada awalnya digunakan untuk menggambarkan mata kuliah yang mencoba menggabungkan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*.

Blended learning merupakan istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang terdiri dari dua suku kata, *blended* dan *learning*. *Blended* artinya campuran atau kombinasi

yang baik. *Blended learning* ini pada dasarnya merupakan gabungan keunggulan pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka dengan virtual.

Sesuai namanya, *blended learning* adalah metode pembelajaran yang memadukan pertemuan tatap muka dengan materi *online* secara harmonis. Menurut Jared A. Carman, (2005), ada lima kunci untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan *blended learning* 7:

- 8 a. *Live Event*, pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti virtual *classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.
- b. *Self-Paced Learning*, yaitu mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari semuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat *delivered* secara *online* (via *web* maupun via *mobile device* dalam bentuk: *streaming audio*, *streaming video*, *e-book*, dll) maupun *offline* (dalam bentuk CD, cetak, dll).

c. *Collaboration*, mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta belajar yang kedua-duanya bisa lintas sekolah/kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta belajar dan pengajar melalui *tool-tool* komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/webblog*, *listserv*, *mobile phone*.

19

d. *Assessment*, dalam *blended learning* perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk project, produk dll. Di samping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessment* tersebut.

e. *Performance Support Materials*, jika kita ingin mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak.

1

Pembelajaran berbasis *blended learning* bertujuan untuk memfasilitasi terjadinya belajar dengan menyediakan berbagai sumber belajar dengan memperhatikan karakteristik pebelajar dalam belajar. Pembelajaran juga dapat mendorong peserta untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kontak *face-to-face* dalam mengembangkan pengetahuan. Dahulu kedua

4

lingkungan pembelajaran dalam *Blended learning* tersebut tetap digunakan secara terpisah oleh karena menggunakan kombinasi media dan metode yang berbeda dan digunakan pada kebutuhan audien (peserta didik) yang berbeda.

4 Pada zaman sekarang istilah *Blended learning* sudah pada tahapan penggabungan kedua lingkungan di atas, tidak terpisah lagi, artinya ada saat pembelajaran menggunakan metode, media dan audien yang sama, yakni dengan menggunakan pembelajaran berbasis web. Hal yang berbeda dengan istilah BL pada masa yang akan datang, karena pada masa yang akan datang sistem *blended* akan lebih mendominasi dalam sebuah pembelajaran daripada *blended* sekarang. Artinya *face to face learning* secara tradisional akan semakin ditinggalkan karena teknologi terus berkembang yang tidak hanya terjadi di perkotaan, tetapi juga di daerah pedesaan.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

- 12 a. Kelebihan *blended learning* adalah sebagai berikut :
- 1) Pembelajaran terjadi secara mandiri dan konvensional, yang keduanya memiliki kelebihan yang dapat saling melengkapi.
 - 2) Pembelajaran lebih efektif dan efisien.
 - 3) Meningkatkan aksesibilitas. Dengan adanya *blended learning* maka peserta belajar semakin mudah dalam mengakses materi pembelajaran.

- 4) Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka, namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
 - 5) Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi *non-stop* antara pengajar dan siswa.
- b. Kekurangan *blended learning* adalah sebagai berikut:
- 1) Media yang dibutuhkan sangat beragam, sehingga sulit diterapkan apabila sarana dan prasarana tidak mendukung.
 - 2) Kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap penggunaan teknologi.
 - 3) *Blended learning* masih sulit digunakan dalam mata pelajaran eksakta.
 - 4) Tidak meratanya fasilitas yang dimiliki pelajar, seperti komputer dan akses internet.

3. Aplikasi Pembelajaran Bahasa (Blended Learning)

- a. Pembelajaran Penggunaan Edmodo dalam Bahasa
- 13** Edmodo adalah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis internet yang dikembangkan oleh Nicolas Borg and Jeff O'Hara sebagai *platform* pembelajaran untuk berkolaborasi dan terhubung antara siswa dan guru dalam berbagi konten pendidikan, mengelola proyek atau tugas dan menangani pemberitahuan setiap aktivitas. Ini berarti Edmodo merupakan aplikasi yang aman untuk digunakan baik oleh guru/dosen maupun

oleh siswa/mahasiswa. Dalam definisi lain, Edmodo adalah pembelajaran berbasis jejaring sosial yang aman dan gratis dalam memudahkan guru untuk membuat dan mengelola kelas virtual sehingga siswa dapat terhubung dengan teman sekelas dan guru kapan saja dan dimana saja.

7 Dalam proses pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris, kemampuan berbicara adalah *skill* yang paling penting karena *skill* ini adalah dasar untuk berkomunikasi lisan. Komunikasi lisan mengacu pada kemampuan untuk berkomunikasi secara verbal dan akurat dalam bahasa target. Seseorang dengan tingkat kemahiran lisan yang tinggi dapat menerapkan pengetahuan linguistik pada situasi atau konteks baru. Di sebagian besar pembelajaran bahasa Inggris, terutama dalam bahasa Inggris sebagai bahasa kedua, instruktur sering dihadapkan dengan tugas yang menakutkan, yaitu membuat peserta didik mengatasi kecemasan mereka untuk berbicara dalam bahasa target. Tiga faktor utama yang berkontribusi terhadap kecemasan siswa adalah faktor budaya, faktor linguistik, dan faktor psikologis atau efektif. Kecemasan siswa biasanya dikaitkan dengan perasaan gelisah, cemas, ragu-ragu, dan frustrasi. Rasa ini mempengaruhi siswa dalam melakukan tugas di depan kelas dan membuat stres komunikatif.

b. 1 Pembelajaran Berbasis Masalah

Aplikasi dalam pembelajaran berbasis *blended learning* dapat dilakukan melalui Pembelajaran Berbasis Masalah

Masalah. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan belajar berdasarkan masalah yang harus dipecahkan, kemudian melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang harus diakses untuk memecahkan masalah tersebut. Ini berbeda dengan pembelajaran konvensional, yang di tahap awal disajikan konsep, prinsip, dan prosedur yang diakhiri dengan menyajikan masalah. Asumsinya, pembelajar dianggap belum memiliki pengetahuan prasyarat untuk memecahkan masalah, sehingga konsep-konsep tersebut disajikan terlebih dahulu. Melalui pembelajaran berbasis masalah, pebelajar akan secara aktif mendefinisikan masalah, mencari berbagai alternatif pemecahan, dan melacak konsep, prinsip, dan prosedur yang dibutuhkan untuk memecahkan masalah tersebut.

c. **Pembelajaran Tutorial**

Dalam pembelajaran tutorial dibutuhkan tutor yang handal dan siswa yang aktif. Dengan aplikasi internet yang ada akan terjadi interaktif antara kedua belah pihak. Pembelajaran tutorial ini sangat cocok dengan era 4.0 ini yang menuntut pembelajaran digitalisasi.

d. **¹ Pembelajaran Tatap muka**

Pembelajaran tatap muka dilakukan seperti yang sudah dilakukan sebelum ditemukannya teknologi cetak, audio visual, dan komputer, pengajar sebagai sumber belajar utama. Pengajar menyampaikan isi pembelajaran, melakukan tanya jawab, diskusi, memberi bimbingan, tugas-tugas kuliah, dan ujian. Semua dilakukan secara

sinkron (*synchronous*), artinya semua pebelajar belajar isi pembelajaran pada waktu dan tempat yang sama. Beberapa variasi yang dilakukan, misalnya dosen membagi perkuliahan ke dalam topik-topik yang harus di bahas oleh mahasiswa di depan kelas, mahasiswa membuat makalah untuk presentasi mahasiswa sebagai peserta dan melakukan klarifikasi, tanya-jawab, dan memecahkan masalah. Dengan menggunakan pendekatan berpusat pada pebelajar, kuliah dilakukan dengan tutorial, buku kerja, menulis makalah, dan penilaian.

e. Pembelajaran Mandiri

Dalam sebuah pembelajaran tatap muka, untuk mengakomodasi perbedaan individual yang kemudian berkembang dengan memberikan tugas belajar mandiri melalui pembelajaran menggunakan modul, sekarang di sekolah digunakan Lembar Kerja Siswa. Tujuannya tentu agar siswa yang berlainan karakteristik kecerdasannya akan belajar sesuai dengan kecepatan belajarnya. Dalam sumber belajar untuk pembelajaran mandiri ini, kebanyakan pengajar memerlukan buku teks 2 atau lebih sebagai sumber belajar. Dalam pembelajaran berbasis blended learning, akan banyak sumber belajar yang harus diakses oleh pebelajar, karena sumber-sumber tersebut tidak hanya terbatas pada sumber belajar yang dimiliki pengajar, perpustakaan lembaga pendidikannya saja, melainkan sumber-sumber belajar yang ada di perpustakaan seluruh dunia. Pengajar yang profesional dan kompeten dalam disiplin ilmu tentu dapat merancang

sumber-sumber belajar mana saja yang dapat diakses untuk mengkombinasikan dengan buku, multi media, dan sumber belajar lain.

f. **Pembelajaran** Kolaborasi

Perlunya pendekatan interdisipliner dalam pembelajaran kolaborasi. Adanya kolaborasi ini diharapkan akan menghasilkan produk pembelajaran. Dalam *bleended learning* dengan pendekatan moodle akan menghasilkan kolaborasi, karena kolaborasi merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran *blended learning*. Dengan *bleended learning* siswa akan belajar mandiri.

B. Pembelajaran *Blended* untuk Optimalisasi dan Pembelajaran Bahasa Inggris di Kursus-kursus Bahasa Inggris

³¹ Pembelajaran berbasis *blended learning* merupakan pilihan terbaik untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang lebih besar dalam berinteraksi antar guru dan siswa dalam lingkungan belajar yang beragam. Melalui *blended learning* semua sumber belajar yang dapat memfasilitasi terjadinya belajar bagi orang yang belajar dikembangkan. Pembelajaran *blended* dapat menggabungkan pembelajaran tatap muka (*face-to-face*) dengan pembelajaran berbasis komputer. Artinya, pembelajaran dengan pendekatan teknologi pembelajaran dengan

kombinasi sumber-sumber belajar tatap muka dengan pengajar maupun yang dimuat dalam media komputer, telpon seluler atau iPhone, saluran televise satelit, konferensi video, dan media elektronik lainnya. Pebelajar dan pengajar (*fasilitator*) bekerja sama untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tujuan utama dalam pembelajaran blended adalah memberikan kesempatan bagi berbagai karakteristik pebelajar agar terjadi belajar mandiri, berkelanjutan, dan berkembang sepanjang hayat, sehingga belajar akan menjadi lebih efektif, lebih efisien, dan lebih menarik.

²⁹ Sadiman, menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa hingga proses belajar terjadi.

⁴ Munadi, menjelaskan bahwa multimedia merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran dimana media tersebut melibatkan berbagai panca indera. Termasuk segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dan internet. Tay, menjelaskan bahwa ketika pengguna diijinkan mengontrol apa dan kapan elemen-elemen tersebut dikirimkan, maka multimedia itu disebut sebagai multimedia interaktif.

²⁷ Eklund dan Schutte, memaparkan bahwa *blended learning* merupakan sebuah penggabungan dari pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran *online*. Berdasarkan fakta tersebut, ⁴ multimedia interaktif yang berbasis *blended learning* dapat dijadikan alternatif sebagai inovasi dalam proses

pembelajaran serta diharapkan dapat menunjang pencapaian hasil belajar.

Rahman, menjelaskan bahwa ²⁶ konsep belajar mandiri pada dasarnya menekankan pada kreatifitas dan inisiatif peserta didik, akan tetapi pada kondisi tertentu, secara sistematis peserta didik dapat meminta bantuan/bimbingan pada pendidik, disini peran pendidik lebih menekankan sebagai *fasilitator*, dengan demikian pembelajaran mandiri adalah pembelajaran yang dilakukan individu secara inisiatif, tanpa bantuan orang lain yang sudah mempunyai perencanaan belajar sehingga hasilnya dapat dievaluasi dalam nilai akhir.

Perangkat pembelajaran ⁴ akun *website edmodo* terdiri dari aspek rancangan visual, aspek penggunaan media, format *edmodo* dan pemanfaatan dalam *blended learning*. ⁴ Menurut King dan Arnold, media yang tepat akan menumbuhkan motivasi belajar dan mencari sumber informasi. Motivasi, komunikasi dan desain pembelajaran berpengaruh dalam keberhasilan model pembelajaran *blended learning*.

¹¹ Dalam pelaksanaan *e-learning* harus memperhatikan masalah-masalah yang sering dihadapi sebagai berikut:

1. Masalah akses untuk bisa melaksanakan *E-learning*, yaitu seperti ketersediaan jaringan internet, listrik, telepon dan infrastruktur yang lain.
2. Masalah ketersediaan software (peranti lunak). Bagaimana mengusahakan peranti lunak yang tidak mahal.
3. Masalah dampaknya terhadap kurikulum yang ada.

4. Masalah *skill* dan *knowledge*.
5. *Attitude* terhadap ICT.

Blended learning sangat bermanfaat diterapkan pada saat seorang siswa membutuhkan tambahan materi pelajaran. Secara luas kebutuhan menggunakan *blended learning* menjadi lebih berguna, yaitu pada saat:

1. Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka namun menambah waktu pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dunia maya.
2. Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi non-stop antara guru dan siswa.
3. Siswa dan guru dapat diposisikan sebagai pihak yang belajar.
4. Membantu proses percepatan pengajaran.

22 Salah satu bentuk dari pengajaran dengan menggunakan teknologi *Blended learning* adalah dengan menggunakan aplikasi yang ada di telepon genggam atau *Mobile-Phone*.
22 Sudah saatnya bagi para remaja menggunakan telepon genggam untuk hal-hal yang lebih bermanfaat seperti mencari informasi yang dibutuhkan berkaitan dengan pelajaran, membaca berita penting dari manca negara, dan lebih penting lagi adalah menjadikannya sebagai sarana belajar.

C. Model Rancangan Pembelajaran Berbasis *Blended Learning*

10

Secara harfiah *blended* diartikan 'campuran', dengan demikian *blended learning* merupakan proses pembelajaran yang menggabungkan metode tatap muka (*face to face*) dengan metode daring. Dalam penyampaian materi secara daring menggunakan berbagai teknologi yang tersedia dan dapat diakses melalui lingkungan belajar berbasis internet. Teknologi yang tersedia dapat berupa video-video pembelajaran, forum diskusi, jaringan sosial, aplikasi penyimpanan data berbasis daring, aplikasi desain, dan permainan edukasi daring yang bersifat kolaboratif. *Blended learning* mempunyai karakteristik tertentu diantaranya:

4

20

1. Proses pembelajaran yang menggabungkan berbagai model pembelajaran, gaya pembelajaran serta penggunaan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi
2. Perpaduan antara pembelajaran mandiri *via online* dengan pembelajaran tatap muka guru dengan siswa serta menggabungkan pembelajaran mandiri
3. Pembelajaran didukung dengan pembelajaran yang efektif dari cara penyampaian, cara belajar dan gaya pembelajarannya
4. Dalam *blended learning* orang tua dengan guru juga mempunyai peran penting dalam pembelajaran anak

didik guru merupakan fasilitator sedangkan orang tua sebagai motivator dalam pembelajaran anaknya.

21
Secara lebih rinci kebutuhan yang dapat dipenuhi dari proses pembelajaran *blended learning* adalah:

1. Penyampaian materi pelajaran melalui *e-learning*, dalam bentuk *file* yang *di-upload* dan dapat *di-download* oleh siswa
2. Pemberian kuis dengan metode baru, menggunakan *timer, random question, dan auto-grading*
3. Pemberian tugas yang dapat dikerjakan secara *online*
4. Dapat melihat nilai siswa
5. Adanya forum diskusi
6. Tampilan yang *user friendly*
7. Adanya forum *sharing* teknik telekomunikasi.

Menurut Graham desain ⁹⁴ model pembelajaran *Blended Learning*, yakni:

1. *Seeking of information*

¹⁰
Tahap *seeking of information*, mencakup pencarian informasi dari berbagai sumber informasi yang tersedia, memilih secara kritis diantara sumber penyedia informasi dengan berpatokan *pada content of relevation, content of validity/reliability dan academic clarity*. Pada desain ini, pengajar berperan sebagai fasilitator dan pakar yang dapat memberikan masukan dan arahan dalam memfokuskan informasi dengan materi bahasan.

10

2. *Acquisition of information*

Murid yang telah diarahkan sesuai desain model berupaya untuk menemukan, memahami, serta mengkonfrontasikannya dengan ide atau gagasan yang telah ada dalam pikiran mereka, kemudian menginterpretasikan informasi atau pengetahuan dari berbagai sumber yang tersedia, sampai mereka mampu kembali mengkomunikasikan dan menginterpretasikan ide-ide dan hasil interpretasinya.

3. *Syntheizing of knowledge*

Dalam pembelajaran *bleended learning* menggunakan 5 kunci dalam] pembelajarannya, yaitu

6

a. *Live Event*

Pembelajaran langsung atau tatap muka (*instructor-led instruction*) secara sinkronous dalam waktu dan tempat yang sama (*classroom*) ataupun waktu yang sama tapi tempat yang berbeda (*virtual classroom*). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan. Pola ini, juga dapat dikombinasikan dengan teori *behaviorism*, *cognitivism* dan *constructivism* sehingga terjadi pembelajaran yang bermakna.

b. *Self-Paced Learning*

Mengkombinasikan dengan pembelajaran mandiri (*self-paced learning*) yang memungkinkan peserta belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat *text-based* maupun *multimedia-based* (video, animasi, simulasi gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat disampaikan secara *online* (melalui web maupun mobile device dalam bentuk: streaming audio, streaming video dan e-book) maupun *offline* (dalam bentuk CD, dan cetak).

c. *Collaboration*

Mengkombinasikan baik pendidik maupun peserta didik yang kedua-duanya bisa lintas sekolah atau kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk-bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar teman sejawat atau kolaborasi antar peserta didik dan pendidik melalui tool-tool komunikasi yang memungkinkan seperti chatroom, forum diskusi, email, website atau weblog, dan mobile phone. Tentu saja kolaborasi diarahkan untuk terjadinya konstruksi pengetahuan dan keterampilan melalui proses sosial atau interaksi sosial dengan orang lain, bisa untuk pendalaman materi, *problem solving* dan *project-based learning*.

d. *Assessment*

Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis penilaian baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment* atau portofolio). Di samping itu, juga perlu mempertimbangkan ramuan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan penelitian tersebut.

e. *Performance Support Materials*

Pengkombinasian antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, perhatikan sumber daya untuk mendukung hal tersebut siap atau tidak, ada atau tidak. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3 dan DVD) maupun secara *online*. Jika pembelajaran dibantu dengan suatu *Learning* atau *Content Management System* (LCSM), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik dan mudah diakses.

14

Pembelajaran *blended learning* mengkombinasikan atau mencampur antara pembelajaran *face to face* dengan bantuan *Information And Communication Technology* ICT dengan mempunyai kelebihan-kelebihan yaitu :

1. Siswa berinteraksi langsung dengan isi dari pembelajaran.
2. Dapat berinteraksi dengan teman.
3. Berdiskusi kelompok dan bertukar pendapat,

4. Mengakses *e-library*, kelas virtual.
5. Penilaian *online*.
6. *E-tutions*.
7. Mengakses dan memelihara blog pembelajaran.
8. Seminar online (*webinars*).
9. Melihat dosen ahli di youtube.
10. Belajar *online* melalui video dan audio.
11. Laboratorium virtual.

17 Pembelajaran dengan konsep *blended learning* selain memiliki kelebihan-kelebihan di atas juga memiliki kekurangan-kekurangan, antara lain:

1. Seorang pengajar perlu memiliki keterampilan dalam penyelenggaraan *e-learning*.
2. Pengajar perlu menyiapkan waktu untuk mengembangkan dan mengelola pembelajaran dalam sistem *e-learning*, seperti mengembangkan materi, menyiapkan *assessment*, melakukan penilaian, serta menjawab atau memberikan pernyataan pada forum yang disampaikan oleh peserta didik.
3. Pengajar perlu menyiapkan refensial digital sebagai acuan peserta didik dan referensi digital yang terintegritas dengan pembelajaran tatap muka.
4. Tidak meratanya saran dan prasarana pendukung dan rendahnya pemahaman tentang teknologi.
5. Diperlukan strategi pembelajaran oleh pengajar untuk memaksimalkan potensi *blended learning*.

BAB III

PEMBELAJARAN *BLENDED* DALAM RENCANA PEMBELAJARAN *SPEAKING*

A. Pembelajaran *Blended* dalam Rencana Pembelajaran *Speaking*

1. Keterampilan Berbicara (*Speaking*)

Speaking atau berbicara adalah proses komunikatif interaktif yang melibatkan pembicara dan pendengar. Saat seseorang menuturkan suatu pembicaraan pasti ada pendengar yang mendengarkan dan memperhatikan isi dan pesan. Jadi, pembicaraan harus dapat dimengerti dan dipahami oleh mitra pembicara. Sementara itu, Bygate mengatakan bahwa *speaking* merupakan keterampilan yang paling sering dinilai orang, dan melalui ini mereka dapat menjalin atau kehilangan teman. Keterampilan ini merupakan alat komunikasi yang dapat menyampaikan pesan apapun. *Speaking* perlu diperhatikan dalam setiap kata penutur agar dapat dipahami secara utuh pesannya karena bila pendengar melewatkan beberapa kata maka pesan tersebut tidak akan lengkap. Untuk membangun proses komunikatif dalam berbicara dan pesan yang dimengerti, penutur harus memiliki kemampuan bertutur yang baik.

Terdapat dua jenis proses yang berbeda digunakan dalam memahami wacana lisan. Proses *Top-down* mengacu pada penggunaan pengetahuan latar belakang dalam memahami makna pesan. Latar belakang pengetahuan terdiri dari konteks, yaitu situasi dan topik, dan teks bersama, atau dengan kata lain,

apa yang muncul sebelum dan sesudah. Misalnya, ketika seseorang sedang mendengarkan cerita seorang teman dan lebih memfokuskan keseluruhan topik cerita tanpa memperhatikan detail lebih lanjut dalam informasi tersebut.

Bottom-up, di sisi lain, adalah kemampuan untuk memisahkan aliran ucapan menjadi kata-kata individu dikategorikan dengan detail tertentu. Misalnya dengan mengingat instruksi tertentu, angka, nama, dan sebagainya. Dalam kegiatan kelas, kegiatan *top-down* dipraktikkan untuk mengajarkan keterampilan peserta didik dalam membuat prediksi berdasarkan topik atau situasi, gambar, atau kata kunci.

Teknik-teknik ini membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan pemrosesan *top-down*. Di sisi lain, aktivitas *bottom-up* akan mencakup keseluruhan detail pesan. Di sini, ekspresi bahasa diperkenalkan dengan mempelajari kata-kata bahasa asing dan bagaimana menggunakannya dalam situasi tertentu.

Mengajar *speaking*, di sisi lain, juga membutuhkan prosedur sistemik. cara-cara strategis dan tidak seperti membaca dan menulis, itu terjadi dalam latar kehidupan nyata di mana satu pembicara menghasilkan ucapan berdasarkan topik atau situasi tertentu dan pembicara lainnya mencoba memahami ucapan yang dihasilkan oleh penutur sebelumnya dan kemudian menunjukkan tanggapannya. Selain itu, mengenai teknik berbicara, permainan peran dan simulasi sebagian besar diterapkan sebagai praktik lisan di kelas dalam latar situasi percakapan apa pun.

2. Kendala dalam *Speaking English*

Hanya saja, meskipun mahasiswa sudah mengetahui aspek-aspek keterampilan berbicara tersebut, namun mereka masih kesulitan dalam berbahasa Inggris. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Nazara (2011) di Program Studi Pengajaran Bahasa Inggris UKI Jakarta mengungkapkan bahwa terdapat dua faktor utama yang menjadi penyebab masalah ketika para siswa tersebut mencoba berbicara. Masalah pertama karena mereka tidak memiliki cukup waktu untuk berlatih, dan yang kedua, beberapa mahasiswa menghindari berbicara karena takut akan diomeli guru dan ditertawakan teman-teman sekelas.

Adapun siswa yang menghindari berbicara disebabkan oleh faktor kecemasan atau ketakutan membuat pernyataan yang salah yang disebut *speaking anxiety*. "... *speaking anxiety* atau kecemasan dalam bertutur merupakan salah satu faktor paling menonjol yang memiliki pengaruh berpotensi melemahkan kinerja lisan siswa yang belajar bahasa Inggris baik sebagai bahasa kedua atau bahasa asing". *Speaking anxiety* adalah dampak dari seseorang yang pernah dimarahi atau ditertawakan oleh seseorang ketika membuat pernyataan yang salah. Ketika seseorang membuat pernyataan yang salah, lebih baik kita memberi saran atau mencoba mengoreksinya daripada memarahi atau menertawakannya.

Penelitian lain dilakukan oleh Yates dan Wahid (2013) di Australia, menunjukkan bahwa para mahasiswa yang mengambil EAP (*English for Academic Purposes*) juga mengalami beberapa kendala dalam berbicara. Kendala

pertama, mereka menerima sedikit instruksi pada keterampilan berbicara dalam kursus. Kendala kedua, masyarakat yang menganggap bahwa bahasa pertama pelajar akan mempengaruhi mereka dalam berkomunikasi dengan orang Australia, karena akan menjadi ancaman serius bagi mereka yang sudah berupaya maksimal untuk berinteraksi dengan orang Australia dimana bahasa pertamanya adalah bahasa Inggris. Terakhir, kebanyakan dari mereka yang telah melakukan upaya individu untuk keluar dari kendala-kendala ini menemukan gagal dan sering terhalang oleh batasan waktu yang berkenaan dengan kehidupan akademis atau kondisi keuangan mereka sebagai pelajar.

Peserta didik ingin berkomunikasi dengan mudah dan efektif dengan orang lain, mereka harus memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang baik. *Speaking* merupakan keterampilan yang paling penting karena merupakan salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam melakukan suatu percakapan.

Penulis menyarankan bahwa bagi siswa yang ingin berbicara bahasa Inggris dengan lancar dan jelas. Pertama, para siswa bisa menonton film barat. Ini tidak hanya menghibur dan menarik, tetapi juga dapat membantu kita mengembangkan kosakata dan meningkatkan pengucapan kita. Cobalah untuk meniru ucapan para aktor atau aktris tersebut, hal ini dapat membantu kita dalam meningkatkan pengucapan bahasa Inggris. Di samping itu, buatlah daftar kata-kata asing yang Anda dengar dari film, dan cari artinya dalam kamus untuk memperluas kosa kata bahasa Inggris Anda.

Yang kedua adalah mendengarkan lagu-lagu barat. Seperti yang diketahui bahwa sebagian besar orang mungkin saja mendengarkan lagu berulang kali karena menurut mereka lagu tersebut mencerminkan perasaan mereka pada saat itu atau mereka menyukai lagu tersebut karena rasa ketertarikan. Sebagaimana menonton film Barat, mendengarkan lagu membantu kita mengembangkan kosakata bahasa Inggris dan meningkatkan pelafalan kosakata bahasa Inggris dengan cara menyanyikannya serta mencoba menemukan arti dari lagu tersebut.

Terakhir, peserta didik dapat meningkatkan pelafalannya dengan membuka kamus. Ketika mereka membaca sesuatu dalam bahasa Inggris dan menemukan kata-kata asing, peserta didik tidak tahu bagaimana mengucapkannya. Kamus seperti *Oxford Learner's Pocket Dictionary* menyediakan simbol fonetik dari setiap kata yang terdaftar. Yang demikian dapat membantu peserta didik untuk mengetahui bagaimana mengucapkan kata-kata yang tidak dikenal. Adapun cara efektif dalam menggunakan tip ini adalah peserta didik harus memahami bagaimana cara melafalkan setiap simbol fonetik sehingga mereka dapat menghasilkan pengucapan yang benar dari sebuah kata. Kiat ini adalah yang klasik tetapi mungkin yang terbaik.

3. Media untuk Belajar *Speaking*

a) *Aplikasi Vlogging*

Aplikasi vlogging untuk pembelajaran *speaking* melalui metode *blended learning* meningkatkan aspek kosakata, kefasihan, pengucapan, dan intonasi peserta

didik. Terlihat bahwa terdapat rasio 2,8 poin untuk kosakata, 7,9 poin untuk kefasihan, 10,9 poin untuk pengucapan dan 2,1 poin untuk intonasi. Dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* melalui aplikasi YouTube *Vlogging* dinyatakan berhasil dan berkaitan dengan kemampuan berbicara peserta dimana terdapat peningkatan. Disarankan kepada dosen untuk memperkenalkan perangkat dan inovasinya ke dalam kelas karena mahasiswa lebih memilih metode dibandingkan konvensional dan lebih terbukti dalam membantu meningkatkan kemampuan berbahasa.

b) Obrolan Diskusi Kelompok (*group chat discussion*)

Dari hasil analisis data dapat dikatakan bahwa diskusi group chat di kelas dengan menerapkan *blended learning* berhasil meningkatkan kemampuan berbicara para peserta didik terutama pada kemampuan kefasihannya. Hal ini karena peserta didik terlibat dalam interaksi percakapan dalam kelompok dan aktivitas berpasangan dimana ini dapat meningkatkan kefasihan dan kemampuan dalam mengolah percakapan secara lebih efektif pada bahasa kedua. Lebih lanjut, Krashen (1982) mengemukakan bahwa ruang kelas tentu bermanfaat karena keberadaan kelas tidak lain adalah sumber utama dari *input* yang dapat dipahami. Saat penerima memiliki sumber *input* yang kaya di luar kelas, dan saat mereka cukup mahir dalam memanfaatkannya. Hal inilah yang didapatkan siswa dari mengikuti kelas baik secara *online* maupun *offline*.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, dapat dibuktikan bahwa (1) *blended learning* dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara mendalam di setiap aspek dalam skill *speaking*, dan (2) lebih baik menggunakan topik bebas di kelas campuran ini untuk meningkatkan keterampilan berbicara atau *speaking* peserta didik. Keterampilan *speaking* peserta didik. Semakin banyak para peserta didik menyukai dan menikmati materi tersebut, semakin baik pula performa skill berbicara atau *speaking* mereka. Topik yang dipilih dengan bebas oleh siswa memberikan aspek yang lebih positif untuk membantu siswa mendapatkan lingkungan yang natural untuk berbicara. Semakin natural obrolan, semakin baik obrolan berlangsung. Di sisi lain, semakin banyak guru membatasi atau menghalangi mereka untuk berbicara, semakin sedikit siswa yang mau angkat bicara. Membiarkan siswa berbicara tanpa mengganggu mereka baik untuk latihan berbicara mereka.

Cukup mengejutkan ketika siswa diperbolehkan untuk memilih topik mereka sendiri, kemampuan berbicaranya lebih baik daripada ketika topik tersebut dibatasi oleh guru. Hal ini dapat dilihat dari tabel perolehan hasil. Lebih mudah bagi mereka untuk berbicara tentang kebebasan berbicara di mana mereka dapat memilih apa pun yang ingin mereka bicarakan dan membagikannya kepada dunia. Hal ini sejalan dengan teori dari Kohn (1993) bahwa mengeluarkan ide dari lisan para siswa adalah trik bicara perut, bukan tanda partisipasi yang sukses dan kemandirian siswa. Hal ini menjadikan para peserta didik melontarkan sesuatu yang ingin diucapkannya tidak baik untuk latihan bahasa mereka. Di

sisi lain, membiarkan mereka mengujarkan apa yang ingin mereka katakan lebih baik sehingga mereka tidak merasa tertekan atau terpaksa melakukannya yang dapat membuat mereka menghindari diri dari berbicara.

Hal ini tentu perlu diketahui bahwa (1) *blended learning* mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa secara mendalam di setiap aspek berbicara, dan (2) lebih baik menggunakan topik bebas di kelas campuran ini untuk meningkatkan keterampilan *speaking* peserta didik. Semakin banyak peserta didik menyukai dan menikmati materi tersebut, semakin baik performa berbicara mereka. Topik yang dipilih dengan bebas oleh peserta didik memberikan aspek yang lebih positif untuk membantu mereka mendapatkan lingkungan yang natural dalam berbicara. Semakin natural suatu obrolan, semakin baik obrolan itu berlangsung. Di sisi lain, semakin banyak guru membatasi atau menghalangi mereka untuk berbicara, semakin sedikit para peserta didik yang mau angkat bicara. Membiarkan peserta didik berbicara tanpa menggungunya baik hanya untuk sekadar latihan berbicara mereka, adalah cara efektif dalam mengembangkan kemampuan mereka.

c) LMS atau VLE

Dalam studi ini, para peserta didik akan mendapatkan kelas baik secara *online VS offline* yang menggabungkan kelas tatap muka dan lingkungan berbasis internet dengan menggunakan *schoology* dalam belajar di kelas *speaking*. Para peserta didik mempelajari keterampilan

berbicara dalam proses *blended learning* dan menggunakan *platform schoology* untuk digunakan dalam kelas *online* mereka. *Schoology* adalah ⁵⁶ *website* yang menghubungkan jejaring sosial dengan *Learning Management System (LMS)* atau *Virtual Learning Environment (VLE)* yang artinya kita dapat berinteraksi secara sosial sambil mempelajari materi. Lingkungan berbasis *website* dirancang untuk mengupload dan mendownload materi, dan forum diskusi tentang materi yang mengarah ke tugas kelas para peserta didik untuk performanya di kelas. Forum diskusi dirancang untuk meningkatkan interaksi para peserta didik dan guru. Forum diskusi memungkinkan peserta didik untuk berbagi pengalaman, bertanya tentang materi dan lain-lain. Siswa mengikuti kelas *online* dua kali seminggu pada Rabu dan Jumat malam sebelum mereka bertatap muka di kelas pada Selasa pagi. Dalam kelas tatap muka mereka akan tampil sesuai dengan tugas kelasnya di kelas online dan topiknya masih seputar materi yang diberikan di kelas *online*.

Menurut penulis, *Blended learning environment* merupakan pengalaman baru bagi siswa, dimana mereka mengalami kesulitan dalam menggunakan *schoology* namun *blended learning* sangat membantu mereka dalam mempelajari kemampuan *speaking* mereka. Sebelum para peserta didik melakukan sesi tatap muka mereka diharuskan untuk mendiskusikan materi dengan dosen dan teman sekelas di kelas *online*. Nilai rata-rata tertinggi untuk persepsi siswa pada *blended learning* dalam keterampilan berbicara adalah 3,74 untuk poin sensasi, artinya *blended learning* dapat meningkatkan kinerja siswa karena memiliki persiapan yang baik

sebelum harus tampil di depan kelas. Sedangkan pada *point exposure* dan *attention* skor rata-rata hampir sama yaitu 3,62 dan 3,65 artinya banyak siswa yang memberikan pernyataan 4 (setuju). Pembelajaran terpadu secara keseluruhan membuat kinerja dan pemahaman siswa lebih mudah.

d) *WebQuest*

78

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan *blended learning* dapat meningkatkan kemampuan berbicara dan menulis peserta didik. Peningkatan yang dicapai siswa di sini juga didukung oleh kenyataan bahwa penerapan kegiatan pembelajaran aktif *WebQuest* dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Hasilnya, mereka dapat berinteraksi secara aktif selama seluruh proses pembelajaran. Oleh karena itu, penerapan kegiatan berbasis web di dalam kelas sangat diperlukan agar siswa dapat memaksimalkan kemampuan berbahasa Inggrisnya.

92

Berdasarkan kesimpulan yang telah dirumuskan di atas, *blended learning* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif teknik atau kegiatan di kelas bahasa Inggris. Para pendidik hendaknya aktif dalam memfasilitasi pembelajaran melalui penerapan aktivitas online sehingga aktivitas tersebut dapat mendorong kemampuan berpikir kritis siswa, seperti membandingkan, mengelompokkan, menginduksi, menyimpulkan, menganalisis kesalahan, membangun pendukung, abstraksi, menganalisis perspektif. Kreativitas guru dalam merancang kegiatan

komunikatif yang menyenangkan dan dinamis akan mampu merangsang minat dan motivasi belajarnya.

4. Siklus *Blended Learning*

Setiap siklus terdiri dari pembelajaran online dan tatap muka. Pembelajaran online dilakukan sebelum, dan selama pertemuan tatap muka. Siklusnya dijelaskan sebagai berikut:

a) Siklus Satu

Dalam perencanaan, penulis menyiapkan silabus, RPP, sumber pembelajaran online, strategi *blended learning*, kriteria tes dan *WhatsApp Group* sebagai kelompok diskusi. Pelaksanaannya dilakukan dengan topik “membuat undangan dan membuat janji”. Dua hari sebelum pembelajaran tatap muka, topik, instruksi dan link materi diumumkan di *WhatsApp Group* yang secara langsung dapat diakses oleh semua anggota grup. Para peserta didik belajar melalui sumber online, melakukan apa yang telah diinstruksikan, memberikan komentar terhadap topik yang dipelajari. Sedangkan di kelas adalah waktu siswa untuk bertanya dan menjelaskan materi yang sulit ditemukan selama pembelajaran online dan dilanjutkan dengan mempraktekkan bersama dengan teman-temannya secara berpasangan. Pengamatan juga dilakukan selama proses belajar mengajar di kelas untuk menilai proses pelaksanaan *Blended learning* dan para peserta didik.

Setelah menerapkan *blended learning* pada siklus pertama, siswa diuji untuk mengetahui kemampuan berbicara mereka untuk topik yang telah dipelajari dengan meminta mereka merekam pembicaraan mereka dan mengirimkannya ke kelompok whatsapp. Dari refleksi siklus I diketahui bahwa kelemahan adalah peserta didik adalah mereka belum mengenal semua sumber pembelajaran online yang diinformasikan di dalam kelompok dan di dalam kelas siswa kurang berlatih karena masih ada siswa yang bertanya bagaimana cara memaksimalkan sumber pembelajaran *online*, pembelajaran mandiri mereka. Hal ini terjadi karena pendidik tidak menjelaskan setiap tautan dengan jelas saat memberi informasi di kelompok. Saat mewawancarai beberapa siswa, mereka mengatakan bahwa mereka merasa lebih asyik dengan model *Blended learning* tetapi perlu dibiasakan.

b) Siklus Dua

Dalam perencanaan, dosen melakukan persiapan sebagaimana persiapan pada siklus satu namun mengumumkan topik dan sumber pembelajaran online tiga hari sebelum sesi tatap muka, satu hari sebelumnya untuk memberikan lebih banyak waktu bagi mahasiswa untuk melakukan persiapan yang lebih baik. Topik yang digunakan dalam siklus ini adalah "percakapan di telepon". Selama tiga hari sebelum kelas, siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok *WhatsApp*. Mereka bertanya, menjawab teman-temannya dan menanggapi komentar dosennya secara aktif. Selama di kelas, para siswa sudah siap untuk berlatih

berbicara karena sebelumnya mereka telah mempelajari materi secara online. Pada siklus ini mahasiswa tidak terlalu banyak bertanya tentang bagaimana memanfaatkan sumber *online* secara maksimal dan pendidik hanya membutuhkan waktu yang sedikit untuk menyampaikan kembali materi. Mereka menggunakan proses pembelajaran secara aktif di mana hasilnya terbukti menjadi lebih menyenangkan.

Dari siklus satu ke siklus dua, diskusi dalam kelompok saat pembelajaran online terbukti lebih aktif. Hal ini berdampak pada pembelajaran tatap muka bahwa siswa lebih siap untuk mempraktikkan bahasa Inggris sesuai dengan topik yang dikemukakan. Siswa menjawab bahwa *blended learning* membuat pembelajaran mereka lebih menyenangkan dan interaktif. Setelah siklus kedua siswa di tes dengan meminta mereka berlatih percakapan secara berpasangan, mencatat dan mengirimkannya ke kelompok. Hasil dari tes menunjukkan bahwa keterampilan berbicara mereka meningkat.

Pembelajaran yang dilakukan dalam meningkatkan kemampuan berbicara dilakukan dalam dua siklus. Di Setiap siklusnya diterapkan pembelajaran daring dan tatap muka. Sumber pembelajaran *online* diumumkan dalam kelompok whatsapp sebelum tatap muka. Sumber pembelajaran online adalah situs web (*One Stop English, www.youtube.com*), akun Instagram (@englisharound, @teachersandralli, @grammar_tips), Aplikasi (*English Speaking & Listening*, buku pegangan bahasa Inggris). *Blended learning* terbukti dapat menyelesaikan masalah siswa di kelas seperti waktu belajar dan berlatih yang kurang memadai, takut melakukan kesalahan, malu dan tidak percaya diri untuk berlatih, dengan melihat

nilai rata-rata mereka di setiap siklus yang telah mereka lalui. Skor tersebut menunjukkan peningkatan di setiap aspek keterampilan berbahasa Inggris. Selain itu, siswa sangat menikmati pembelajaran dengan model Blended learning.

47

Pembelajaran *blended learning* dengan komposisi waktu 60% *online* 40% *f2f* lebih baik dari pembelajaran *blended learning* dengan komposisi waktu 75% *online* 25% *f2f*.

5. Desain dan Implementasi

Selain keterampilan berbicara, kemampuan mendengarkan sangat penting dalam komunikasi. Komunikasi melibatkan interaksi dengan satu atau lebih siswa dan keterampilan mendengarkan dan mengenali bagaimana orang lain merasa dan berpikir. Jadi, mendengarkan juga layak untuk dikuasai. Seiring dengan keterampilan berbicara. Kedua keterampilan terintegrasi ini menjadi kombinasi sempurna dari komunikasi yang sukses. Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki kompetensi dalam keterampilan berbicara dan mendengarkan agar berhasil berkomunikasi dengan bahasa target

Dalam konteks studi ini, universitas menawarkan beberapa program studi yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa mahasiswanya. Mengenai keterampilan *listening* dan *speaking*, mata kuliah yang ditawarkan adalah *Listening and Speaking for Formal Setting* dan *Listening dan Speaking for Formal Setting* (untuk semester pertama), juga *Listening and Speaking for Academic Purposes* dan

Listening and Speaking for Career Development (untuk semester kedua)). Mata kuliah tersebut berbeda dalam tujuan pembelajaran, topik, materi pembelajaran, tugas, dan penilaian. Setiap kursus memfasilitasi kesempatan yang luas untuk mengembangkan kemampuan bahasa dan komunikasi bahasa Inggris siswa khususnya untuk bidang dan profesinya. Sejak 2017, universitas telah mewajibkan anggota fakultasnya untuk melakukan pendekatan pembelajaran campuran ke dalam pengajaran kelas mereka. Menanggapi permintaan tersebut, salah satu mata kuliah tersebut dirancang dan dilaksanakan sebagai *blended learning* mode yaitu mata kuliah *Listening and Speaking for Formal Setting*.

Setelah pelaksanaannya, muncul kekhawatiran tentang bagaimana respon peserta didik terhadap pelaksanaan *blended learning* tersebut. Niat itu muncul karena pembelajaran campuran menuntut respondennya untuk menjadi otonom dan mengatur diri sendiri. Selain itu, mampu mengatur waktu dengan baik dan memiliki kemampuan yang memadai dalam mengoperasikan teknologi merupakan hal lain yang dibutuhkan. Oleh karena itu, memeriksa suara siswa lebih dekat tentang pelaksanaan pembelajaran campuran tidak dapat disangkal signifikan.

**Gambar 1. Model Pembelajaran Kursus LSFS secara
*Online dan Face-To-Face***



Kursus ini dirancang sebagai kursus 16 minggu, menggabungkan pertemuan tatap muka sebagai komponen utama dan pertemuan online sebagai pelengkap yang disediakan dan dilakukan sebelum dan setelah pertemuan tatap muka.

Pertemuan *online* dilakukan melalui *Moodle* yang merupakan *Learning Management System* (LMS) berbasis universitas. LMS ini diatur dan diatur oleh administrator universitas. Moodle menyediakan koleksi fitur yang luar biasa penting untuk pembelajaran online. Selama implementasi, pengajar memasukkan widget sinkron dan asinkron yang disematkan di LMS. Beberapa kegiatan pembelajaran tersebut antara lain *live chat*, diskusi atau forum *online*, kuis, tes, dan penugasan, yang menuntut siswa untuk melakukan keterampilan mendengarkan dan berbicara secara aktif untuk menyelesaikan setiap kegiatan. Fitur tersebut sering digunakan selama kursus untuk mempromosikan partisipasi aktif siswa dalam proses

pembelajaran kolaboratif. Selain itu, kegiatan dilakukan untuk mewujudkan pengalaman belajar *online* yang bermakna yang menggabungkan komponen fundamental berikut, antara lain: “wacana, refleksi, dan menulis”

Selain itu, juga disediakan video kuliah *online* sebagai sesi masukan baik sebelum maupun sesudah kegiatan pembelajaran. Mereka digunakan sebagai media untuk memberikan konten topik pelajaran baru, fitur bahasa, dan contoh penggunaan bahasa kepada siswa. Namun sesi masukan tersebut selalu diikuti dengan media pembelajaran dan materi pembelajaran lainnya untuk memfasilitasi gaya belajar yang berbeda dan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran. Video juga dibuat dan disediakan dalam durasi yang relatif singkat untuk menjaga retensi siswa. Sesi masukan lebih diberikan sebelum kegiatan dan tugas mingguan melalui video kuliah online di LMS daripada disampaikan oleh pendidik di kelas dengan apa yang disebut ceramah kelas tradisional. Pertemuan tatap muka kemudian digunakan sebagai tindak lanjut dari pembelajaran yang diberikan dalam pertemuan online untuk klarifikasi konsep, diskusi kelompok atau kelas, dan praktik.

Dengan fitur-fitur yang ditawarkan oleh Moodle dalam mode pembelajaran *online* dan dikombinasikan dengan kegiatan tindak lanjut dalam mode pembelajaran *offline*, instruksi telah berubah menjadi cara yang lebih ⁹⁷berpusat pada siswa karena guru bertindak sebagai fasilitator, dan siswa memiliki lebih banyak tanggung jawab untuk mengelola proses pembelajaran mereka sendiri. Kegiatan yang diberikan juga telah memfasilitasi pengembangan kompetensi perilaku,

emosional, dan kognitif. Menurut A. G. Picciano, memadukan instruksi kelas tidak hanya memungkinkan penyediaan berbagai konten pembelajaran tetapi juga memfasilitasi siswa dengan keterlibatan sosial dan emosional. Siswa harus dilibatkan dalam sesi interaksi offline dan online dengan berbagai metode yang berbeda untuk sesi masukan, praktik, evaluasi, dan penilaian kemajuan siswa. Oleh karena itu, kursus pembelajaran campuran LSFS dirancang dengan mengadopsi prinsip-prinsip tersebut.

Riset dalam desain sistem *blended learning* urgen mengingat definisi pendidikan yang disampaikan dalam UU nomor 20 tahun 2003 bahwa pendidik merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran. Kemudian urgensi riset ini dilakukan juga dengan erat dengan PP nomor 32 tahun 2013 bahwa proses pembelajaran itu harus dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, memberikan ruang gerak yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik. Secara teoretis seperti John Dewey katakan dalam Smaldino bahwa peserta didik belajar melalui banyak belajar dengan melakukan. Secara yuridis dan teoretis pendidikan dapat dilakukan melalui *blended learning* dan *learning by doing* untuk interaksi bermedia dan interaksi interpersonal/interaksi sosialnya. Ketika hal itu terjadi dalam kegiatan pembelajaran maka akan dapat mengembangkan informasi menjadi pengetahuan, pengalaman belajar dan pengalaman belajar menjadi kompetensi. Sehingga diharapkan peserta

didik belajar sesuai bakat, minat, perkembangan fisik serta psikologi sesuai dengan tugas perkembangan mereka dalam rangka mengembangkan potensi diri.



BAB IV

**IMPLEMENTASI
BLENDED LEARNING
PADA PENGAJARAN BAHASA**

A. Pengajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa 'Pare' dan Kampung Bahasa 'Borobudur' dan Desa Bahasa Banjarero Batanghari Lampung Timur di Era industri 4.0

Pembelajaran bahasa Inggris di Era 4.0 lebih menekankan pada pembelajaran melalui pemaduan model belajar kreatif dan inovatif berbasis multimedia dan dilakukan secara daring (*Online*). Perkembangan teknologi internet memaksa para guru, dan pengajar bahasa Inggris dapat memadukan model belajar kreatif berbasis multimedia secara daring. Melalui pendekatan tersebut akan tercipta rasa suka belajar bahasa Inggris hingga para pebelajar belajar bahasa Inggris menguasainya.

Metode ini banyak dilakukan oleh lembaga-lembaga pendidikan informal seperti bimbingan belajar, lembaga kursus atau les, bahkan saat ini pun mulai berkembang pula metode belajar bahasa Inggris berbasis komunitas, seperti pembelajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa Pare, Kampung Bahasa Borobudur dan Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur.

Kampung bahasa Pare tepatnya berada di Kecamatan Pare Kabupaten Kediri. Kampung bahasa ini sudah lama dikenal dan terkenal sebagai kampung pariwisata dan kampung bahasa Inggris di Indonesia. Lembaga-lembaga kursus bahasa Inggris menjamur di sana, sehingga Kampung Bahasa Pare sebagai kiblat anak-anak yang ingin mahir berbahasa Inggris.

Sistem pembelajaran di Kampung Bahasa Pare mayoritas hampir sama dengan sistem pembelajaran di lembaga-lembaga kursus yang ada di Indonesia. Setiap lembaga kursus di sana menawarkan beberapa program andalan mereka. Di mana program tersebut memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan oleh penulis di Kampung Bahasa Pare dengan beberapa lembaga kursus bahasa di sana bahwa lembaga kursus bahasa Inggris memiliki kurikulum sendiri, Silabus yang digunakan sesuai dengan urutan pemberian materi ajar, RPP bersifat fleksibel dan kecenderungan tidak terfokus pada RPP. Kurikulum ini disesuaikan dengan level program kegiatan yang ditawarkan. Untuk saat ini pembelajaran dan pengajaran di Kampung Bahasa Pare beberapa bulan lalu terhenti karena adanya *lockdown*. Selama ini kampung bahasa Pare sudah mulai membuat aplikasi berbasis multimedia, tetapi karena kekurangan modal, aplikasi tersebut terhenti. Saat ini aplikasi berbasis multimedia dengan sistem bauran (*blended learning*) sudah sangat mendesak dilakukan karena kebutuhan mendesak pada saat *new normal* ini, sehingga pembelajaran dan pengajaran bisa berjalan seperti sedia kala.

Hal yang sama juga dinyatakan dengan bapak Rudi, menurutnya bahwa penggunaan multimedia dan pendekatan berbasis bauran atau *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris sudah sangat mendesak Semenjak Pandemi ini, semua kursus yang ada di Kampung Borobudur Magelang mati suri. Pola sistem pembelajaran yang selama ini hanya mengandalkan *handout* dan modul sudah tidak

tepat lagi. Hampir sama dengan kursus-kursus di Kampung Bahasa Pare di Kediri, pembelajaran bahasa Inggris di Kampung Bahasa Borobudur Magelang juga masih menggunakan pendekatan konvensional. Pembelajaran masih *oriented* kepada *teacher centered learning approach*. Hal ini sangat sudah tidak sesuai dengan konsep saat ini. Konsep pembelajaran bahasa Inggris di era 4.0 ini lebih cenderung menggunakan media yang berbasis internet.

Penggunaan multimedia *internet* atau *website* setidaknya akan membantu kursus-kursus yang sudah lama tidak beroperasi lagi dapat melakukan kegiatan pembelajarannya di luar kelas. Pembelajaran bauran atau *blended learning* yang dapat membantu pembelajaran saat ini. Dimana kegiatan pembelajaran dan pengajaran dapat dilakukan dengan cara kombinasi tatap muka dan secara daring.

Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari adalah salah satu desa yang ada di Kabupaten Lampung Timur, Lampung. Desa bahasa ini tergolong masih muda, didirikan pada Tahun 2019. Berdasarkan hasil observasi penulis di Desa Bahasa Banjarrejo terkait pembelajaran bahasa Inggris di sana, penulis mendapatkan gambaran temuan fisik dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai berikut : 1). Pembelajaran bahasa Inggris dilakukan masih secara konvensional; 2). Pendidikan peserta didik beragam level, yaitu dari tingkat SMP dan SMA; 3) Pembelajaran masih menggunakan strategi konvensional; 4) Pembelajaran bahasa Inggris dilakukan dengan menggunakan Modul *Speaking Out*; 5). Dalam pembelajaran bahasa Inggris khususnya keterampilan berbicara *speaking*, siswa masih terbata-bata dan cenderung tidak berani berbicara

dalam bahasa Inggris. Bahan Ajar Pengembangan bahan Ajar *Speaking* Berbasis *Bleended Learning*.

Pembelajaran dengan menggunakan media dan aplikasi internet sudah sangat diidam-idamkan anak-anak di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur. Setidaknya pembelajaran tidak terlalu tradisional lagi, dengan penekanan pembelajaran pada guru. ⁴ Dengan adanya teknologi digital dan akses internet, belajar akan semakin menarik dan dapat dilakukan di luar kelas. Apalagi masa pandemi saat ini, pembelajaran bahasa Inggris di Desa Bahasa Bandarrejo Batanghari berhenti sejenak. Keadaan *new normal* pembelajaran berjalan seperti sedia kala walaupun tidak seperti sebelum pandemi, protokol kesehatan begitu ketat. Melihat kondisi saat ini kiranya kami membutuhkan pembelajaran bahasa Inggris dengan sistem 50:50 *daring: online*, sehingga pembelajaran akan sesuai dengan tujuan.

B. Tahapan Pengembangan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0?

1. Tahap Perencanaan

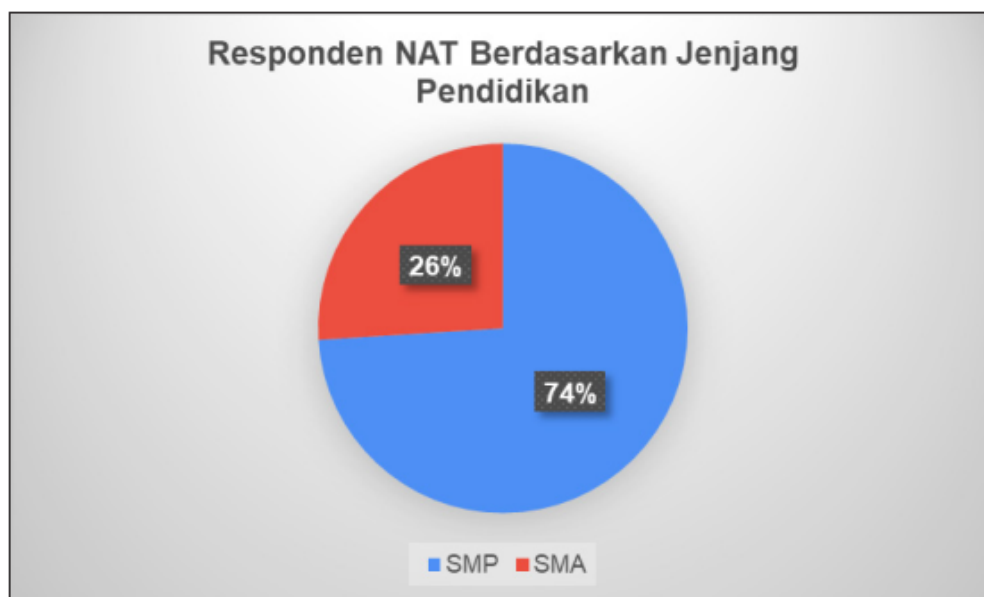
⁵ Setelah dilakukan studi pendahuluan dan memperoleh hasil kebutuhan dari kuesioner yang telah disebar, maka tahap selanjutnya adalah perencanaan atau

perancangan dan pengembangan produk. Hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada studi pendahuluan diolah terlebih dahulu yang merupakan acuan dalam perancangan dan mengembangkan pembelajaran bauran (*blended learning*) di Desa Bahasa Banjarero Batanghari Lampung Timur. Untuk menghasilkan suatu modul yang baik dalam arti sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan, maka pembuatan modul harus dilakukan secara sistematis melalui prosedur yang benar sesuai kaedah-kaedah yang baik dan benar. Ada beberapa kaedah-kaedah atau langkah-langkah kegiatan dalam proses penyusunan media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

a) *Need Assessment Test* (NAT) untuk Kebutuhan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Need Assessment Test (NAT) untuk Kebutuhan Pembelajaran Bauran (*Blended Learning*) dalam Pembelajaran Bahasa Inggris dilaksanakan di Kota Metro terhadap siswa yang belajar di Desa Bahasa Bandarrejo Batanghari Lampung Timur dengan latar belakang pendidikan yang bervariasi yaitu pelajar tingkat SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Sebanyak 50 orang telah mengisi kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form*. Angket ini digunakan untuk menjaring data identitas responden dan tingkat pengetahuan respon terhadap *blended learning*. Adapun komposisi responden berdasarkan tingkat pendidikan dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

Gambar 3. Responden NAT Berdasarkan Jenjang Pendidikan



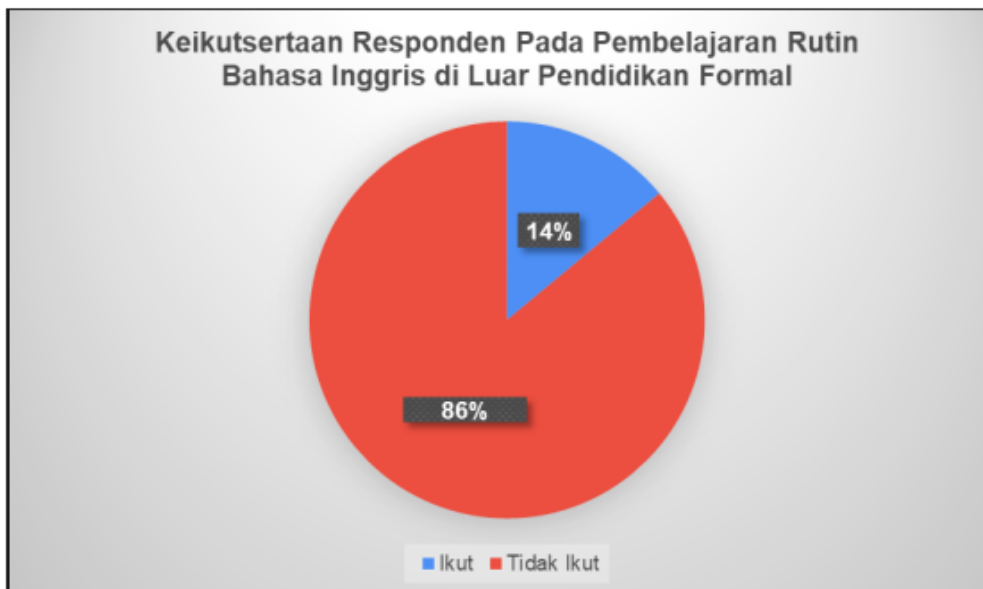
107

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa responden untuk NAT paling banyak dari jenjang pendidikan SMP lebih dominan, yaitu sebesar 74 persen. Sedangkan untuk responden SMA hanya 26 persen. Penarikan responden dilakukan secara *snowball sampling* dengan menggunakan pesan berantai melalui media aplikasi *Whatsapps*.

Survey juga menanyakan terkait dengan keikutsertaan responden pada pembelajaran rutin Bahasa Inggris di luar pendidikan formal yang mereka dapatkan saat ini. Hasil dari survey tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

15

Gambar 4. Keikutsertaan Responden Pada Pembelajaran Rutin Bahasa Inggris di Luar Pendidikan Formal



Berdasarkan Gambar 4 dapat ditunjukkan bahwa Sebagian besar responden (86 persen) tidak mengikuti pembelajaran rutin Bahasa Inggris di luar pendidikan formal mereka. Hanya sebanyak 14 persen yang saat ini mengikuti pembelajaran berupa kursus, kelompok belajar dan dalam komunitas.

Pengetahuan responden NAT juga diukur dalam buku ini terkait dengan istilah *blended learning*. Sampai sejauh mana istilah tersebut sudah familiar di kalangan masyarakat juga merupakan indikasi bahwa memang model *blended learning* ini sudah banyak diimplementasikan. Adapun hasil survey terkait hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 5 di bawah ini:

**Gambar 5. Tingkat Pengetahuan Responden
Tentang *Blended Learning***



Berdasarkan pada ²² Gambar 5 dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan responden terhadap istilah *blended learning* masih rendah. Hal tersebut ditunjukkan dengan mayoritas responden (84%) yang masih belum mengetahui tentang apa itu *blended learning*. Hal tersebut dapat dikatakan wajar, karena untuk tingkat pendidikan menengah kegiatan pembelajaran lebih banyak dilakukan secara konvensional (tatap muka).

Telaah mengenai kompetensi di atas ¹⁰⁶ dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tentang kebutuhan pembelajaran bauran (*blended learning*) dalam pembelajaran bahasa Inggris.

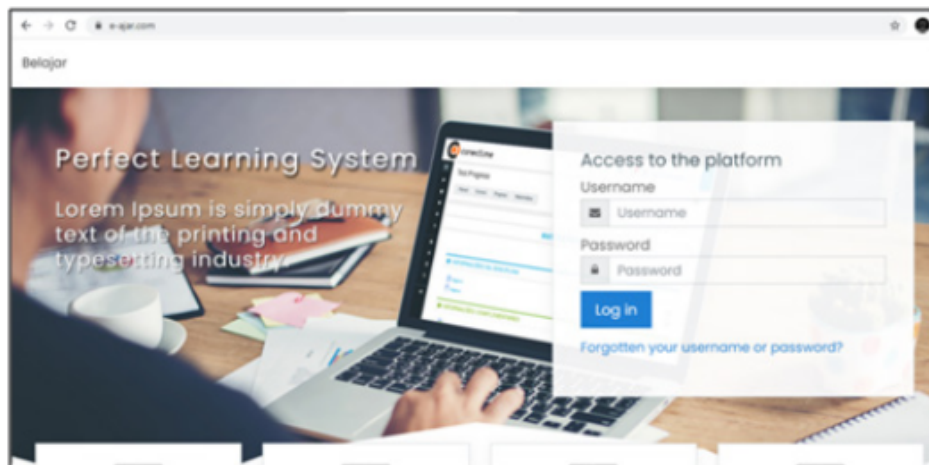
b) Penyusunan Draft Aplikasi Media Pembelajaran

Pada tahap ini merupakan kegiatan pemilihan, penyusunan dan pengidentifikasian materi pembelajaran, yaitu mencakup judul media pembelajaran, judul bab, sub bab, materi pembelajaran yang mencakup pengetahuan, keterampilan dan sikap yang perlu dikuasai oleh pengguna Draft disusun secara sistematis dalam satu kesatuan sehingga dihasilkan suatu prototype media yang siap diujikan. Sebelum proses uji coba lapangan, terlebih dahulu draft aplikasi pembelajaran diserahkan kepada tim ahli untuk dimintai saran dan komentarnya tentang penilaian kelayakan aspek materi, penyajian, efek aplikasi terhadap strategi pembelajaran dan desain pembelajaran bauran yang akan dikembangkan pada pembelajaran bahasa Inggris. Hal ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian antara materi dengan tujuan, tatabahasa, dan *performance* penyajiannya.

c) Pengembangan Produk

Produk yang dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran berbasis *website* dengan *platform Moodle*. Aplikasi pembelajaran dapat diakses di www.e-ajar.com. Adapun tampilan awal *website* pembelajaran adalah sebagai berikut:

Gambar 6. Tampilan Halaman Depan Aplikasi Pembelajaran Pada Saat Pengembangan Awal (e-ajar.com)



Aplikasi pembelajaran di atas memiliki fitur akses ke modul pembelajaran, video pembelajaran serta ke aplikasi tatap muka secara daring. Aplikasi dilengkapi dengan *user* admin, tutor serta siswa disesuaikan dengan kebutuhan.

2. Validasi Instrumen

Setelah dilakukan penyusunan pengembangan aplikasi pembelajaran bauran *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Inggris pada keterampilan berbicara *speaking* di Desa Bahasa Desa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur. Aplikasi divalidasi oleh para ahli. Validasi ini merupakan proses penilaian kesesuaian media dengan konten, desain aplikasi pembelajaran. Setelah divalidasi oleh para ahli, kemudian ranjangan aplikasi produk direvisi sesuai dengan saran ahli, selanjutnya mengkonstruksikan hasil revisi produk aplikasi pembelajaran bauran *blended*

learning dalam pembelajaran bahasa Inggris pada keterampilan berbicara *speaking*.

a) Validasi Instrumen

Validasi instrument dilakukan bersama pakar instrumen test dan *non-test*. Hasil penilaian pakar instrumen tes adalah 3,71 poin yang artinya instrumen dikatakan "**Layak**" untuk dijadikan sebagai instrumen pengukuran pada pembelajaran. Selain itu, hasil penilain pakar instrumen non-tes adalah 3,81 poin yang juga menunjukkan bahwa form observasi dan wawancara serta angket sudah "**Layak**". Secara keseluruhan, rata-rata dari dua pakar instrumen ada pada 3,77 poin yang artinya instrumen "**Layak**" untuk digunakan.

b) Validasi Produk

Produk yang dibangun adalah aplikasi pembelajaran daring berbasis *website*. Produk divalidasi oleh tiga orang pakar, yaitu: media pembelajaran, desain pembelajaran dan ahli Bahasa Inggris.

Hasil penilaian oleh pakar media pembelajaran berada pada 2,73 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa aspek produk dari segi media pembelajaran sudah dapat dikatakan "**Cukup Layak**". Ada beberapa catatan terkait dengan media pembelajaran, antara lain:

- Tampilan antar muka sebisa mungkin disempurnakan agar lebih menarik bagi siswa.
- Penggunaan konten *video* disesuaikan dengan kategori usia siswa.

- Petunjuk ataupun instruksi dalam setiap konten harus diperjelas, supaya siswa dapat memahami yang harus dilakukan dalam pembelajaran.
- Penggunaan huruf sebisa mungkin kontras dengan *background* aplikasi
- Pengurangan beban aplikasi sebisa mungkin dikurangi dengan cara tidak mengunggah konten secara langsung, namun bisa dengan cara menyematkan (*embed*).
- Optimalkan penggunaan aplikasi *Google Drive* untuk menyimpan konten.

Pakar desain pembelajaran memberikan penilaian sebesar 3,89 poin yang artinya secara desain pembelajaran yang dibangun sudah dikategorikan "**Layak**". Penggunaan aplikasi sudah dinilai tepat untuk mendukung pembelajaran *blended* yang menggunakan perpaduan sistem tatap muka dan daring.

Hasil penilaian oleh ahli Bahasa Inggris menunjukkan "**Layak**" dengan 3,80 poin. Namun demikian ada catatan terkait dengan penekanan aspek visualisasi berupa gambar-gambar pada modul serta memperbanyak video pembelajaran Bahasa Inggris perlu diperbanyak supaya lebih menarik. Terlebih lagi sasaran pembelajaran adalah anak-anak usia sekolah.

C. Respon Partisipan terhadap Pengajaran Bahasa Inggris dalam Sistem Pembelajaran Bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur di era industri 4.0

Untuk melihat respon partisipan terhadap pengajaran bahasa Inggris dalam sistem pembelajaran bauran di Desa Bahasa Banjarrejo Batanghari Lampung Timur dilakukanlah pengujian sampel besar dilakukan terhadap 50 orang dari siswa yang ada di Desa Bahasa Banjarrejo. Pada pengujian ini dilakukan pembelajaran kelas secara tatap muka langsung dan secara daring dalam empat kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan tatap muka langsung terkait dengan pengenalan media pembelajaran berbasis *website*, kemudian untuk pertemuan kedua dan ketiga dilakukan secara daring. Pertemuan keempat dilakukan secara tatap muka langsung dimana pada saat tersebut dilakukan evaluasi terhadap produk. Siswa diminta mengisi kuesioner terkait dengan uji kemenarikan dari produk dan setelahnya dilakukan diskusi langsung sebagai masukan pengembangan produk.

Hasil uji kemenarikan pada sampel besar berada pada 3,10 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan "**Cukup Menarik**". Ada beberapa masukan yang didapatkan dari hasil diskusi secara langsung, dimana masukan siswa terdiri dari beberapa hal seperti:

- Tampilan modul sebisa mungkin dibuat lebih menarik

- Lengkapi dengan *plugin Zoom Meeting* untuk memudahkan tatap muka secara daring.

Selanjutnya dilakukan pengujian di lapangan dilakukan selama satu semester (14 kali) pertemuan dengan jumlah partisipan sebanyak 30 orang. Partisipan merupakan anak-anak pada jenjang pendidikan SMP dan SMA yang belajar di Desa Bahasa Banjarrejo. Pertemuan dilakukan secara tatap muka langsung dan secara daring. Pertemuan secara tatap muka langsung dilakukan sebanyak empat kali, dua kali di awal pertemuan dan dua kali di akhir akhir pertemuan. Adapun 10 pertemuan dilakukan secara daring dengan aplikasi pembelajaran.

Awal pembelajaran diawali dengan siswa mengisi lembar *Pre-Test* yang telah disediakan. Hasil *Pre-Test* menunjukkan bahwa rata-rata nilai siswa adalah 37,7 poin dari total nilai tertinggi 100 poin. Setelahnya, siswa kemudian mendapat pengenalan dan petunjuk dalam menggunakan aplikasi pembelajaran. Pertemuan kedua sampai dengan 13 merupakan materi inti pembelajaran, kemudian diakhiri di pertemuan 14 dengan melakukan *Post-Test* dan evaluasi pembelajaran. Materi serta jumlah pertemuan dalam pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Materi dan Jumlah Pertemuan dalam Pembelajaran bahasa Inggris

No.	Materi	Pertemuan Ke
1.	<i>Pre-Test</i> , Pengenalan Aplikasi Pembelajaran dan Tanya Jawab	1
2.	Introducing	2-3
3.	<i>Tell Me About Yourself</i>	4-5
4.	<i>About People</i>	6-7
5.	<i>May I</i>	8-9
6.	<i>How Much Is It?</i>	10-11
7.	<i>Where Are You From</i>	12-13
8.	<i>Post-Test</i> dan Diskusi Terkait Evaluasi Pembelajaran	14

³¹ Hasil *Post-Test* menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,0 poin. Terdapat peningkatan sebanyak 32,3 poin ³¹ dari nilai rata-rata *Pre-Test*. Hasil perhitungan *indeks gain* (g) menghasilkan skor sebesar 0,52 yang dapat diinterpretasikan bahwa manfaat yang didapatkan dari *blended learning* ada pada klasifikasi "**Sedang**".

Uji kemenarikan terhadap partisipan diukur dengan menggunakan instrumen kuesioner yang juga diberikan pada tahap pengujian dengan sampel besar, dimana hasil yang didapatkan adalah 3,15 poin. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk dapat dikategorikan "**Cukup Menarik**" bagi partisipan. Diskusi terkait dengan evaluasi (revisi) produk adalah sebagai berikut:

- Tampilan *website* dibuat semenarik mungkin
- Tambahkan forum diskusi
- Tambahkan forum *chat* untuk bertanya langsung kepada tutor pada saat pembelajaran
- Tambahkan foto-foto yang menarik terkait pembelajaran di Desa Bahasa Banjarrejo

Setelah melalui serangkaian pengujian baik oleh pengguna maupun pakar, maka didapatkan beberapa revisi dan penyempurnaan dari produk yang ada. Rekapitulasi revisi dapat dilihat pada Tabel 8 di bawah ini.

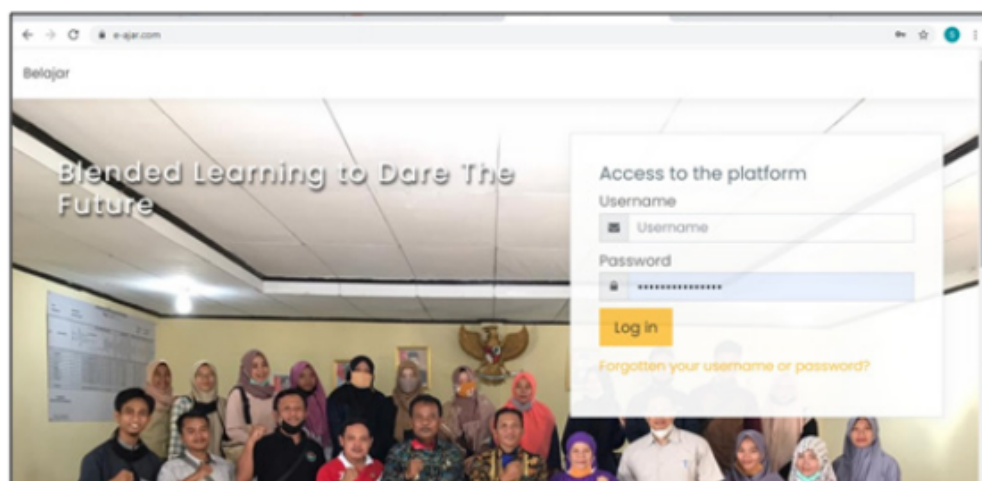
Tabel 8. Rekapitulasi Revisi Produk

No.	Aspek	Revisi
1.	Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Penyempurnaan tampilan website yang menarik- Memperjelas Petunjuk/ arahan dalam konten pembelajaran- Mengurangi beban aplikasi dengan cukup menyematkan konten- Menambah forum diskusi dan ruang percakapan (<i>chatting</i>)
2.	Substansi Pembelajaran Bahasa Inggris	<ul style="list-style-type: none">- Menekankan aspek visual seperti dalam modul dan video pembelajaran yang dilengkapi untuk setiap unit/pokok pembelajaran
3.	Desain Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none">- Desain pembelajaran telah disesuaikan dengan penggunaan media pembelajaran yang ada. Terutama kombinasi penggunaan konten materi, video, dan tugas.

		Selain itu fitur yang mendukung pembelajaran melalui interaksi daring juga telah difasilitasi
--	--	---

Selanjutnya, dapat dilihat tampilan media pembelajaran berbasis *website* yang telah disempurnakan sebagai berikut:

Gambar 7. Tampilan Halaman Muka *Website*



Gambar 8. Tampilan Halaman Materi Pembelajaran



Gambar 9. Tampilan Halaman Video Pembelajaran dan Ruang untuk Pembelajaran Via Zoom Meeting



Gambar 10. Tampilan Halaman Tugas, Forum Diskusi dan Ruang Chatting (Percakapan)

The screenshot shows a Moodle course page with a sidebar on the left containing navigation icons. The main content area is titled "Belajar" and contains a task with a table. Below the task is a forum titled "Hah Teman-teman" and a chat room titled "Ruang Chatting Materi Unit 1, Introduction".

This is a list of things the students did before the party. Look at the list and complete the conversation between Lucy and her husband, Simon.

To do for the party

	Cathy	Sam	Lucy	Lisa	Hezar	Peter	Roberto	Togo	Tony	Rudi
Learn a new song									V	
Take a cake				V						
Decorate the table			V							
Wash the glasses					V					
Serve tea						V				
Fix the table	V	V								

Hah Teman-teman edit add

Setelah tatap muka daring kita yang menyenangkan tadi. Silahkan apabila ada pertanyaan terkait materi INTRODUCTION ini dapat kita diskusikan melalui forum di bawah ini.

- [+ Forum Diskusi Introduction](#) edit add
- Forum diskusi tanya jawab terkait dengan materi Unit 1, Introduction
- [+ Ruang Chatting Materi Unit 1, Introduction](#) edit add

DAFTAR PUSTAKA

- 44 Agus I. Priono, Purnawan dan Komaro Mumu, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Blended learning Terhadap Hasil Belajar Menggambarkan 2 Dimensi Menggunakan Computer Aided Design*, *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol. 5, No. 2, (Desember 2018)
- Al Ikhwan Fadqur Rohqim. 2018. 41 *Workshop Dan Practice Sharing Pembelajaran Bauran Untuk Pengajar Esp Di Kota Malang (Workshop And Practice Sharing On Blended learning For English For Specific Purposes In Malang)*. Sniemas Uad. Yogyakarta 28 Oktober 2018
- 59 Arining Wibowo. 2015. *Kampung Inggris Di Lingkup Sekolah Sebagai Prasarana Alternatif Pembelajaran Bahasa Inggris Intensif*. *Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*. Volume 2 No. 1 36 *Juni* 2015
- Baskoro Hadi, *Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Pada Pembelajaran Berbasis Blended learning di SMKN 1 Sragen*, 65 *Pasca-sarjana Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret: Prosiding Workshop Nosional*, November 2015
- 42 Bersin, Josh, *"The Blended Learning Book: Best Practices, Proven Methodologies, and Lessons Learned"*, (San Francisco: Pfeiffer 2004)

⁴ Borg R, Walter dan Meredith Damien Gall, *Educational Research An Introduction* (London, Longman, Fourth Edition, 1983

⁴⁵ Cynantia Rachmijati, Anita Anggraeni, dan Dewi Listia Apriliyanti, *Implementation of Blended learning Through Youtube Media to Improve Students' Speaking Skill*, *Jurnal Bahasa Dan Sastra* 13, No. 2, 2019.

⁴³ Deklara Nanindya Wardani¹, Anselmus J.E. Toenlio², Agus Wedi³ *Daya Tarik Pembelajaran Di Era 21 Dengan Blended Learning*. *Jktp Volume 1, Nomor 1, April 2018*

⁵ Dewi. *Pengajaran English Specific Purpose (ESP) di Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta ; Jurnal Linguistik Terapan*. 2014. h..152-158

⁶⁰ Desi Ike Sari, *Students' Perception In A Blended learning Speaking Class, The Fourth International Conference On Education And Language (4th ICEL), 2016*

Febronia Lasidan Hery Yanto The, *Rancangan Model Pembelajaran Blended learning Pada Program Pendidikan Bahasa Inggris di Universitas Timor Indonesia, Wahana Didaktika, Vol. 16, No. 3, September 2018*.

⁷ Harmer, J, *"The practice of English language teaching"* UK: Pearson/Longman 2014

⁸⁴ Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, Jakarta; Prestasi Pustakarya. 2014

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. *Revitalisasi Pendidikan Vokasi*

Indri Arrafi Juliannisa, ²⁷ *Peningkatan Pembelajaran Melalui Situs Media Online dengan Metode Blended learning Pada Masyarakat Desa Bojongcae*, *Journal of Dedicators Community*, Vol. 4, No. 1, Januari-Juni 2020

³⁷ Ketut Widiara, *Blended learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*, Vol. 2, No. 2, September 2018.

¹⁵ Irwan, Monica Tiara dan Rita Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*, *REFLEKSI EDUKATIKA: Jurnal Ilmiah Kependidikan* Vol. 1, No. 1, (Desember 2019), h. 51.

²¹ Merie Agustiani, Sulia Ningsih, dan Anggraeni Agustin Muris, ¹⁶ *Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Blended learning Melalui Edmodo di Universitas Baturaja*, (Baturaja: *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol. 17 No. 2, 2019.

⁷¹ Mastin rusmala. 2018. Peran Mata Kuliah Bahasa Inggris dalam Pendidikan Vokasi di STKOM Sapta Computer Kalsel. *Prosiding Sseminar Nasional Pendidikan*. Jogjakarta, 28 April ¹⁵ 2018

Husamah, *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*, Jakarta; Prestasi Pustakarya. 2014.

²⁴ Nina Sofiana, *"Implementasi Blended learning pada Mata Kuliah Extensive Listening"*, (*Jurnal Tarbawi* Vol. 12 No. 1, Januari - Juni 2015

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2016. Revitalisasi Pendidikan Vokasi

Karunia, Retika Wista Anggraini, dan Rudi Hartono, ³⁶ *Analyzing Students' Perception of Speaking Problems and Mispronunciation At English Department UIGM*, *Global Expert Jurnal Bahasa Dan Sastra* 7, No. 2 2018

³⁴ Gede Ginaya, I Nyoman Mei Rejeki, dan Ni Nyoman Sri Astuti, *The Effects of Blended learning to Students' Speaking Ability: A Study of Utilizing Technology to Strengthen the Conventional Instruction*, *International Journal of Linguistics, Literature and Culture* 4, No. 3 2018.

⁵⁴ Lalimadan Kirana Lata Dangwal, *Blended Learning: An Innovative Approache*, *Universal Journal of Educational Research*, Vol. 5, No. 1, 2017

⁵¹ L. Yates dan R. Wahid, *Yates, L. & Wahid, R. 2013. Challenges to brand Australia: International students and the problem with speaking*, *Higher Education Research & Development* 32, No. 6, 2013

⁶⁷ Makmun Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended learning (Online Learning and Classroom)*, *Jurnal INFORMATIKA* 3, No. 2, 2017

⁵⁸ Magdalena Kartikasari Tandy Rerung, *Students' Perception On Blended learning In English Listening and Speaking Class*, *Journal Of English Language And Culture* 9, No. 1 2018.

M Ashaf Rizvi, *Effective Technical Communication* (New York: Tata McGraw Hill, 2006), h. 92.

⁵ Rachma Vivien Belinda, Patuan Raja, dan Ari Nurweni, *The Use of Chatting in Social Media Using English in Improving the*

Students' English Speaking Skill in the Context of English as a Foreign Language, n.d.,

⁵⁰
Salem dan Dyiar, *The Relationship Between Speaking Anxiety and Oral Fluency of Special Education Arab Learners of English*, *Asian Social Science* 10, no. 12, 2014

⁸²
S. Nazara, *Students' Perception on EFL Speaking Skill Development*, *Journal of English Teaching* 1, No. 1, 2011

²⁷
Syaadiah Arifin dan Hamzah Puadi Ilyas, *Teknologi Blended learning dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Menengah Pertama*, *Journal of Character Education Society*, Vol. 3, No. 1, Januari 20208.

⁷⁶
Syaifudin, *Improving Students Speaking Skill by Implementing Blended learning (Online Learning and Classroom)*

⁶⁹
Rini Ekayati, "Implementasi Metode Blended learning Berbasis Aplikasi Edmodo", (*Jurnal EduTech* Vol. 4 No. 2 September 2018).

⁴
Rosita dan Yuni Sri Rahayu Wisanti, *Kelayakan Teoritis Perangkat Blended learning Management Pada Materi Struktur Jaringan Tumbuhan*, *Jurnal Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, Vol. 4, No. 3, September 2015

⁶⁶
Uliya Ulil Arham dan Kusumawati Dwiningsih, *Keefektifan Multimedia Interaktif Berbasis Blended learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, *Kwangsan*, Vol. 4, No. 2, Desember 2016.

⁷⁴
Ulfa Rahmi, *Desain Sistem Pembelajaran Blended Learning: Upaya Peningkatan Kualitas Pendidikan Di Indonesia*, *Indonesian Scholars Journal*, n.d., .

- 10
Tiara dan Anggraini, *Desain Model Pembelajaran Blended learning Pada Perkuliahan Hubungan Internasional*,
- 5
Zhanghongling, R. *Teaching by Principle ; An Interactive Aproach to Language Pedagogy*. Journal of Educational Technology. 2015
- Wasis D Dwiyoqao, "Pembelajaran Penjas Berbasis Bleended Learning", Surabaya: Universitas Negeri Malang, 1987.
- 52
Walib Abdullah, *Model Blended learning Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran*, FIKROTUNA Jurnal Pendidikan dan Manajemen Islam, Vol. 7, No. 1, Juli 2018
- 39
Wasis D. Dwiyoqo, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Model Rancangan Pembelajaran Berbasis Blended learning (PBBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pemecahan Masalah*, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 21, No. 1, April 2014
- 87
Widiara, *Blended learning Sebagai Alternatif Pembelajaran Di Era Digital*,
- 73
William. *Learning Online. A Review of Recent Literature in Rapidly Expanding Field : Journal of Futher Higher Education*. 2012
- 32
Wiyaka, Ratna Kusumawardhani, Dias Andris Susanto, Ajeng Setyorini, Entika Fani. 2012. *Model Pembelajaran Bahasa Inggris di Kampung Inggris Pare Kediri*. Tesis : Tidak dipublikasikan. IKIP : PGRI semarang

PROFIL PENULIS

Dr. Widhiya Ninsiana, M.Hum lahir di Tanjung Karang pada tanggal 23 September 1972. Telah menikah dengan Slamet Susanto, S.E. Pendidikan Dasar penulis selesaikan di SDN 54 Bengkulu tahun 1985, Pendidikan SMPN 1 Limboto-Gorontalo diselesaikan tahun 1988, Pendidikan SMAN 1 Limboto-Gorontalo Tahun 1991. Strata Satu (S1) Sastra Inggris Universitas Hasanuddin Makasar tahun 1996, Strata Dua (S2) Magister Humaniora (M.Hum) Program Studi Linguistik Terapan Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2006, dan menyelesaikan jenjang Doktorat (S3) Program Studi Linguistik di Universitas Sebelas Maret Tahun 2016.



Penulis berstatus sebagai Dosen Tetap Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro sejak Tahun 2000 sampai sekarang. Selain sebagai seorang akademisi, penulis juga aktif sebagai Wakil Direktur Pascasarjana IAIN Metro 2021-2024, Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam IAIN Metro Tahun 2017-2021,

Kepala Unit Pembinaan Bahasa Tahun 2015-2017. Reviwer di Jurnal Ekonomi dan Keuangan Islam 'Share' UIN Ar-Raniry Tahun 2018-2020, reviwir Jurnal Ekonomi dan Perbankan Syariah 'Al-Intaj' IAIN Bengkulu Tahun 2018 sampai dengan sekarang, sebagai ¹⁵ Komite Penilaian Reviewer Penelitian, Publikasi Ilmiah dan Pengabdian Kepada Masyarakat Kemenag RI Tahun 2020-2023.

Penulis juga aktif mengikuti beberapa *event* seminar nasional dan internasional, sebagai pembicara di *Internasional Seminar on Recent Language* Tahun 2018 berjudul : *The Relationship between Language and Culture: a Sociolinguistic Perspective; International Conference on Interdisciplinary Language, Literature and Education* Tahun 2019 berjudul : ²⁹ *ELT Through Islamic Lecturing Videos On Youtube: Current Trend Of Foreign Language Teaching In Global Era.*

Buku dengan judul Kohesi Gramatikal telah penulis terbitkan di Bulan Agustus 2021. Dan buku ini merupakan karya keduanya di tahun 2021.

- E-mail: widhiya.ninsiana@metro.univ,
- WA/HP: 081225942845

Lampung, Oktober 2021

PEMBELAJARAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DENGAN MOODLE

ORIGINALITY REPORT

43%
SIMILARITY INDEX

41%
INTERNET SOURCES

21%
PUBLICATIONS

24%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	vdocuments.site Internet Source	4%
2	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	3%
4	core.ac.uk Internet Source	2%
5	digilib.unila.ac.id Internet Source	2%
6	Submitted to Universitas Negeri Semarang Student Paper	2%
7	pdfs.semanticscholar.org Internet Source	1%
8	primazip.wordpress.com Internet Source	1%
9	www.scribd.com Internet Source	1%
10	jurnal.umk.ac.id Internet Source	1%
11	jurnal.fkip.uns.ac.id Internet Source	1%
12	pdfcoffee.com Internet Source	1%

lib.unnes.ac.id

13	Internet Source	1 %
14	Submitted to Sriwijaya University Student Paper	1 %
15	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1 %
16	journal.unismuh.ac.id Internet Source	1 %
17	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	1 %
18	publikasi.ubl.ac.id Internet Source	1 %
19	islamicedutech.blogspot.com Internet Source	1 %
20	jurnal.unimor.ac.id Internet Source	1 %
21	ejournal.upi.edu Internet Source	1 %
22	media.neliti.com Internet Source	1 %
23	sevima.com Internet Source	1 %
24	ejournal.unisnu.ac.id Internet Source	1 %
25	Ida Nyoman Basmantra, Putu Ratna Juwita Sari. "PENGARUH FAKTOR-FAKTOR AFEKTIF TERHADAP KEBERHASILAN BELAJAR ENGLISH FOR MANAGEMENT (ENGLISH FOR SPECIFIC PURPOSES) DALAM ERA DISRUPSI", Jurnal Ilmiah Hospitality Management, 2019 Publication	<1 %
26	e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id	

Internet Source

<1 %

27

www.neliti.com

Internet Source

<1 %

28

humaerah.blogs.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

29

Submitted to Universitas Sebelas Maret

Student Paper

<1 %

30

repository.uin-suska.ac.id

Internet Source

<1 %

31

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

32

pt.scribd.com

Internet Source

<1 %

33

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

34

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

<1 %

35

pgsd.umk.ac.id

Internet Source

<1 %

36

www.researchgate.net

Internet Source

<1 %

37

repo.iain-tulungagung.ac.id

Internet Source

<1 %

38

staffnew.uny.ac.id

Internet Source

<1 %

39

repository.uksw.edu

Internet Source

<1 %

40

Submitted to Universitas Negeri Malang

Student Paper

<1 %

41

semnasppm.uad.ac.id

Internet Source

<1 %

42

docplayer.info

Internet Source

<1 %

43

download.atlantis-press.com

Internet Source

<1 %

44

repository.uinsu.ac.id

Internet Source

<1 %

45

Submitted to IAIN Tulungagung

Student Paper

<1 %

46

documents.mx

Internet Source

<1 %

47

download.garuda.kemdikbud.go.id

Internet Source

<1 %

48

eksis.ditpsmk.net

Internet Source

<1 %

49

moam.info

Internet Source

<1 %

50

repository.unair.ac.id

Internet Source

<1 %

51

Submitted to University of Technology,
Sydney

Student Paper

<1 %

52

repository.unja.ac.id

Internet Source

<1 %

53

www.coursehero.com

Internet Source

<1 %

54

etheses.uin-malang.ac.id

Internet Source

<1 %

55

id.scribd.com

Internet Source

<1 %

56	journal.unj.ac.id Internet Source	<1 %
57	penerbitadm.com Internet Source	<1 %
58	e-journal.ikhac.ac.id Internet Source	<1 %
59	eprints.poltekkesjogja.ac.id Internet Source	<1 %
60	ir.busitema.ac.ug Internet Source	<1 %
61	journal.upy.ac.id Internet Source	<1 %
62	repository.unj.ac.id Internet Source	<1 %
63	edukatif.org Internet Source	<1 %
64	ojs.stmikdharmapalariau.ac.id Internet Source	<1 %
65	123dok.com Internet Source	<1 %
66	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	<1 %
67	garuda.kemdikbud.go.id Internet Source	<1 %
68	publikasiilmiah.ums.ac.id Internet Source	<1 %
69	repository.iainbengkulu.ac.id Internet Source	<1 %
70	repository.ummetro.ac.id Internet Source	<1 %

71	www.journal.ugm.ac.id Internet Source	<1 %
72	Submitted to Cedar Valley College Student Paper	<1 %
73	digifoe.files.wordpress.com Internet Source	<1 %
74	M. F. Ahmad, N. Zakaria, W. A. S. Wan Hassan, S. S. Razali, N. N. Abd Mutalib, N. Bokhari. "Educational Game Platform Kahoot! in Teaching and Learning Process: A Case Study of New Norms", 2021 IEEE 9th Conference on Systems, Process and Control (ICSPC 2021), 2021 Publication	<1 %
75	eprints.uns.ac.id Internet Source	<1 %
76	Submitted to IAIN Metro Lampung Student Paper	<1 %
77	dinpar.kulonprogokab.go.id Internet Source	<1 %
78	Achmad Rante Suparman, Fridolin F Paiki. "Pelatihan Penggunaan Media ICT Online bagi Guru, Orang Tua dan Siswa SMP IT Insan Mulia Manokwari berupa Edmodo dan Schoology", Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2019 Publication	<1 %
79	pasca.uns.ac.id Internet Source	<1 %
80	uppm.ft.unsri.ac.id Internet Source	<1 %
81	e-journal.stkipsiliwangi.ac.id Internet Source	<1 %

82	ejournal.uigm.ac.id Internet Source	<1 %
83	eprints.umk.ac.id Internet Source	<1 %
84	etheses.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
85	pascasarjana.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
86	digilib.unimed.ac.id Internet Source	<1 %
87	e-campus.iainbukittinggi.ac.id Internet Source	<1 %
88	eprints.ums.ac.id Internet Source	<1 %
89	jurnal.umb.ac.id Internet Source	<1 %
90	lingua.soloclcs.org Internet Source	<1 %
91	lp2msasbabel.ac.id Internet Source	<1 %
92	sites.google.com Internet Source	<1 %
93	turkjphysiotherrehabil.org Internet Source	<1 %
94	Submitted to Universitas Pendidikan Ganesha Student Paper	<1 %
95	adoc.tips Internet Source	<1 %
96	berbagimengajar.blogspot.com Internet Source	<1 %

eprints.ulm.ac.id

97	Internet Source	<1 %
98	es.scribd.com Internet Source	<1 %
99	idoc.pub Internet Source	<1 %
100	repository.metrouniv.ac.id Internet Source	<1 %
101	text-id.123dok.com Internet Source	<1 %
102	www.jawapos.com Internet Source	<1 %
103	www.solopos.com Internet Source	<1 %
104	yudidjohan.wordpress.com Internet Source	<1 %
105	Amrullah Amrullah. "Upaya Optimalisasi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 Melalui Bimbingan Supervisi Kombinasi Terhadap Guru SMA Negeri 1 Muntok", Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan, 2021 Publication	<1 %
106	kurniasari-nyak.blogspot.com Internet Source	<1 %
107	zombiedoc.com Internet Source	<1 %

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off