



Usman, M. Ag, dkk

# Literasi Digital dan Mobile Learning

Dr. Usman, M.Ag  
Dr. Zulfah, M.Pd  
Hardiyanti  
Zam Zam  
Qadaruddin

Literasi Digital dan Mobile Learning

IAIN Parepare Nusantara Press  
Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang  
Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132



# LITERASI DIGITAL DAN MOBILE LEARNING

**Penulis:**

Dr. Usman, M.Ag, Dr. Zulfah, M.Pd, Hardiyanti,  
Zam Zam, Qadaruddin

**Editor:**

Muhammad Majdy Amiruddin

**Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press**



**2022**

# LITERASI DIGITAL DAN MOBILE LEARNING

## *Penulis*

Dr. Usman, M.Ag, Dr. Zulfah, M.Pd, Hardiyanti, Zam Zam,  
Qadaruddin

## *Editor*

Muhammad Majdy Amiruddin

## *Desain Sampul*

Endi

## *Penata Letak*

Endi

Copyright IPN Press,  
**ISBN :978-623-8092-24-6**  
**132 hlm 14 cm x 21 cm**  
**Cetakan I, Desember 2022**

Diterbitkan oleh:  
**IAIN Parepare Nusantara Press (Anggota IKAPI)**  
Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang  
Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132

Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan  
apapun tanpa izin tertulis dari penerbit.  
Dicetak oleh IAIN Parepare Nusantara Press, Parepare.



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah, Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan buku ini. Tak lupa juga mengucapkan salawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, karena berkat beliau, kita mampu keluar dari kegelapan menuju jalan yang lebih terang.

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung lancarnya penyusunan buku ini mulai dari proses penulisan hingga proses cetak, yaitu orang tua kami, rekan-rekan kami, penerbit, dan masih banyak lagi yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu, demikian juga bagi institusi kami IAIN Parepare terkhusus LP2M yang telah menyediakan bantuan material yakni penelitian interdisipliner.

Adapun, buku kami yang berjudul; *Literasis Digital dan Mobile Learning* ini telah selesai kami buat secara maksimal dan sebaik mungkin agar menjadi manfaat bagi pembaca yang membutuhkan informasi dan pengetahuan mengenai pentingnya literasi terutama literasi digital dan bagaimana memahami perkembangan teknologi *mobile learning* sebagai sumber belajar, utamanya dalam pembelajaran bahasa Inggris.



Dalam buku ini, tertulis bagaimana pentingnya melakukan literasi terutama literasi digital dan memahami perkembangan teknologi *mobile learning* sebagai sumber belajar dan juga bagaimana materi yang disajikan relevan dengan mata kuliah mengenai media dan sumber belajar yang menjadi alternatif pegangan bagi mahasiswa dan dosen yang menempuh studi tersebut.

Kami sadar bahwa dalam buku ini, masih banyak yang luput dan terdapat kekeliruan yang tentu saja jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kami mohon agar pembaca memberi kritik dan juga saran terhadap karya buku ini agar kami dapat terus meningkatkan kualitas karya penulisan.

Demikian buku ini kami buat, dengan harapan agar pembaca dapat memahami informasi dan juga mendapatkan wawasan mengenai bidang literasi terutama literasi digital dan memahami perkembangan teknologi *mobile learning* sebagai sumber belajar serta dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam arti luas. Terima kasih.

*Wassalamu alaikum wa rahmatullahit wabarakaatuh.*

Parepare, 12 November 2022

Penulis





## DAFTAR ISI


BAB 1.....	5
LITERASI DIGITAL BERBASIS INTERNET .....	5
SEBAGAI SUMBER BELAJAR .....	5
A. Kompetensi Literasi Digital .....	10
B. Pengertian Internet.....	16
C. Pengertian Sumber Belajar .....	19
D. Internet Sebagai Media Pendukung dalam Perkuliahan ..	21
BAB 2.....	25
TANTANGAN GLOBALISASI DAN TREN MOBILE LEARNING ...	25
PADA LEMBAGA PENDIDIKAN .....	25
A. Tantangan Pendidikan di Era Globalisasi .....	28
B. Dampak Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia .....	37
C. Tren Mobile Learning dalam Pembelajaran .....	44
BAB 3.....	59
INTEGRASI KELAS DIGITAL DALAM .....	59
PENGEMBANGAN <i>E-LEARNING</i> .....	59
A. Integrasi Kelas Digital .....	60





B. Penerapann digital learning dalam Pengajaran .....	64
C. Karakteristik <i>E-learning</i> .....	67
D. Aspek-aspek dalam Pengembangan <i>E-learning</i> .....	68
BAB 4.....	77
MANFAAT <i>DIGITAL LEARNING</i> DALAM .....	77
PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS .....	77
A. Penggunaan Digital Learning .....	88
BAB 5.....	97
MOBILE LEARNING .....	97
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS.....	97
A. Dari sudut peserta didik .....	98
B. Dari sudut pendidik/dosen/instruktur .....	105
DAFTAR PUSTAKA .....	121





# **BAB 1**

## **LITERASI DIGITAL BERBASIS INTERNET SEBAGAI SUMBER BELAJAR**

Literasi merupakan suatu topik yang banyak diperbincangkan dewasa ini. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, mendorong terjadinya perubahan dalam konsep literasi itu sendiri. Awalnya literasi hanya merujuk pada kemampuan untuk membaca dan menulis teks serta kemampuan untuk memaknai (UNESCO, 2005:148), namun saat ini konsep literasi ini terus berkembang dan terbagi ke dalam beberapa bentuk literasi, salah satunya yakni literasi digital. Konsep literasi digital ini mulai muncul sejak tahun 1990. Salah satu tokoh terkenal yakni Gilster (1997:1-2) yang mendefinisikan literasi digital sebagai suatu kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai sumber digital. Jadi bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Kajian mengenai literasi digital sudah banyak dilakukan oleh beberapa ahli di lingkup internasional seperti Amerika, Eropa, Australia, Asia hingga Afrika. Sebut saja



David Bawden, Gloria E. Jacobs, Sonia Livingstone, Guy Merchant, hingga Ezter Hargittai (Mathar, 2014:7).

Perkembangannya juga sudah cukup pesat dari tahun ke tahun, hal dapat diketahui berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Mathar (2014:6) yang menyebutkan bahwa terdapat sejumlah 843 artikel mengenai kajian literasi digital yang telah diterbitkan dan sekitar 661 artikel diantaranya sudah berbahasa Inggris. Penulisannya juga tidak hanya dilakukan oleh penulis tunggal, melainkan juga dilakukan oleh kolaborasi dari beberapa penulis. Hal ini menunjukkan bahwa bidang literasi digital cukup menarik sehingga mendorong para ahli untuk saling bekerjasama dalam mengembangkan kajian literasi digital tersebut. Berdasarkan fenomena ini, dapat diketahui bahwa topik penelitian mengenai literasi digital telah banyak dijadikan topik penelitian oleh para ahli diluar negeri sebagai upaya untuk mengetahui kemampuan literasi suatu kelompok masyarakat tertentu dalam kaitannya dengan interaksinya pada media digital yang berkembang saat ini. Berbanding terbalik dengan Amerika dan Eropa, Asia memiliki prosentase yang cukup rendah yakni sebesar 8% dalam partisipasinya menulis kajian mengenai literasi digital (Mathar, 2014:7). Di Indonesia sendiri, belum banyak penelitian yang mengkaji mengenai literasi digital ini. Penelitian terdahulu lebih banyak mengkaji mengenai literasi informasi, literasi media serta literasi ICT pada suatu kelompok masyarakat tertentu di beberapa daerah yang ada di Indonesia.



Kompetensi literasi digital berguna untuk menghadapi informasi dari berbagai sumber digital yang terus berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi sebagai dampak dari fenomena konvergensi media. Preston (dalam Sugihartati, 2014), menjelaskan konvergensi media sebagai proses penggabungan berbagai media massa dan teknologi informasi ke dalam satu perangkat teknologi yang makin memudahkan pemiliknya untuk mengakses berbagai informasi dan tayangan. Jadi konvergensi lebih diartikan sebagai integrasi dari fungsi berbagai media ke dalam satu media baru yang lebih canggih. Media baru yang dimaksud dikhususkan pada media digital berbasis internet atau world wide web (www).

Kemunculan internet inilah yang akhirnya memicu terjadinya ledakan informasi. Hal ini berhubungan dengan karakteristik internet yang mampu menghubungkan informasi dari berbagai belahan bumi sehingga persebaran informasi dapat dilakukan dengan mudah dan cepat. Selain itu, melalui internet seseorang dapat dengan mudah melakukan pencarian informasi dengan memanfaatkan media digital yang dimilikinya tanpa ada batasan jarak dan waktu. Faktanya, pengguna internet dewasa ini semakin meningkat dari tahun ke tahun. Hal ini dapat diketahui berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang menyatakan bahwa hingga tahun 2013 terdapat sejumlah 71,19 juta pengguna internet di Indonesia.



Data terakhir (APJII, 2021) menunjukkan bahwa total pengguna internet di Indonesia sebesar 198,5 juta orang. Pengguna internet paling banyak berada di Indonesia Bagian Barat, khususnya Pulau Jawa. Jadi pengguna internet di Indonesia lebih didominasi oleh masyarakat yang tinggal di wilayah urban (kota-kota besar), seperti Jakarta dan Surabaya. Berdasarkan usia pengguna, Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyebutkan bahwa mayoritas pengguna internet di Indonesia adalah berusia sekitar 18-25 tahun yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia. Hal ini menunjukkan bahwa segmen pengguna internet di Indonesia berada pada kelompok usia remaja yang disebut sebagai digital natives, yakni generasi yang lahir setelah tahun 1980, ketika teknologi jejaring sosial digital lahir. Kategori usia ini memiliki karakter yang sangat aktif menggunakan teknologi digital dan memiliki kecakapan dalam mengoperasikan teknologi berbasis internet.

Terkait jenis perangkat teknologi yang digunakan, 85% dari total pengguna di Indonesia menggunakan mobile phone untuk mengakses internet. Sebanyak 60% pengguna dari kategori usia 18-25 tahun ini mengakses internet dengan menggunakan mobile phone. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo, 2014) dalam Seminar Sehari Internasional Penggunaan Media Digital di Kalangan Anak dan Remaja di Indonesia, juga menyebutkan bahwa dari penelitian yang dilakukan kepada anak-anak dan remaja usia 10-19 tahun,



setidaknya terdapat 30 juta anak-anak dan remaja Indonesia yang menggunakan internet dan menjadikan media digital sebagai pilihan utama saluran komunikasi mereka. Berdasarkan hasil survei disebutkan pula bahwa anak-anak dan remaja telah menggunakan media online selama lebih dari satu tahun, dan hampir setengah dari mereka mengaku pertama kali belajar tentang internet dari teman. Studi ini mengungkapkan bahwa 69 persen responden menggunakan komputer dalam mengakses internet. Sekitar sepertiga (34 persen) menggunakan laptop, dan sebagian kecil (hanya 2 persen) terhubung melalui video game. Lebih dari setengah responden (52 persen) menggunakan ponsel untuk mengakses internet, namun kurang dari seperempat (21 persen) menggunakan smartphone dan hanya 4 persen menggunakan tablet. Data ini membuktikan bahwa teknologi digital banyak digunakan oleh para remaja untuk mengakses informasi melalui jaringan internet demi memenuhi kebutuhan sehari-hari.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kemenkominfo, dapat diketahui pula bahwa remaja termasuk kelompok usia yang paling banyak mengakses internet. Pembahasan mengenai perilaku penggunaan internet oleh remaja dapat dijelaskan dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan kepada para remaja baik itu remaja SMP, SMA maupun Mahasiswa yang ada di kota Surabaya. Berdasarkan hasil studi yang dilakukan oleh Astutik (2009) mengenai perilaku remaja di perkotaan, dapat diketahui bahwa remaja



tingkat SMP dan SMA sebagai remaja awal juga melakukan akses internet untuk keperluan tugas dan beberapa aktivitas lainnya. Hasil studi tersebut juga menyebutkan bahwa ketergantungan peserta didik-siswi pada internet untuk mencari sumber atau bahan terkait tugas atau pelajaran semakin meningkat dewasa ini. Selanjutnya, mahasiswa sebagai remaja akhir juga menggunakan internet dalam kehidupan sehari-harinya. Hal ini dapat diketahui berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Novianto (2011) mengenai perilaku penggunaan internet oleh mahasiswa.

Hasil studi menjelaskan bahwa mahasiswa juga menggunakan internet untuk media berkomunikasi/berinteraksi dengan sesama contohnya melalui jejaring sosial. Bukan hanya itu, mahasiswa juga menggunakan internet untuk keperluan pencarian informasi ilmiah terkait dengan kepentingan akademik berupa tugas perkuliahan, hasil penelitian, jurnal maupun artikel imelalu

## **A. Kompetensi Literasi Digital**

Literasi digital atau disebut juga dengan literasi informasi digital (Bawden, 2001:2) merupakan suatu konsep yang menjelaskan mengenai konsep literasi di era digital. Konsep literasi digital ini sudah muncul sejak tahun 1990. Menurut Gilster (1997:1-2), literasi digital dijelaskan sebagai kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dari berbagai format. Gilster menjelaskan bahwa konsep literasi



bukan hanya mengenai kemampuan untuk membaca saja melainkan membaca dengan makna dan mengerti.

Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol. Jadi Gilster lebih menekankan pada proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. Gilster (1997:3) menjelaskan bahwa selain seni berpikir kritis, kompetensi yang dibutuhkan yakni mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda.

Seseorang yang berliterasi digital perlu mengembangkan kemampuan untuk mencari serta membangun suatu strategi dalam menggunakan search engine guna mencari informasi yang ada serta bagaimana menemukan informasi yang sesuai dengan kebutuhan informasinya. Gilster (1997:3) mengelompokkannya ke dalam empat kompetensi inti yang perlu dimiliki seseorang sehingga dapat dikatakan berliterasi digital antara lain:





### **1. Pencarian di Internet (*Internet Searching*)**

Kompetensi sebagai suatu kemampuan seseorang untuk menggunakan internet dan melakukan berbagai aktivitas di dalamnya. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yakni kemampuan untuk melakukan pencarian informasi di internet dengan menggunakan search engine, serta melakukan berbagai aktivitas di dalamnya.

### **2. Pandu Arah Hypertext (*Hypertextual Navigation*)**

Kompetensi ini sebagai suatu keterampilan untuk membaca serta pemahaman secara dinamis terhadap lingkungan hypertext. Jadi seseorang dituntut untuk memahami navigasi (pandu arah) suatu hypertext dalam web browser yang tentunya sangat berbeda dengan teks yang dijumpai dalam buku teks. Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Pengetahuan tentang hypertext dan hyperlink beserta cara kerjanya, Pengetahuan tentang perbedaan antara membaca buku teks dengan melakukan browsing via internet. Pengetahuan tentang cara kerja web meliputi pengetahuan tentang bandwidth, http, html, dan url, serta Kemampuan memahami karakteristik halaman web.

### **3. Evaluasi Konten Informasi (*Content Evaluation*)**

Kompetensi ini sebagai kemampuan seseorang untuk berpikir kritis dan memberikan penilaian terhadap apa yang ditemukan secara online disertai dengan kemampuan untuk



mengidentifikasi keabsahan dan kelengkapan informasi yang direferensikan oleh link hypertext.

Kompetensi ini mencakup beberapa komponen antara lain: Kemampuan membedakan antara tampilan dengan konten informasi yakni persepsi pengguna dalam memahami tampilan suatu halaman web yang dikunjungi, Kemampuan menganalisa latar belakang informasi yang ada di internet yakni kesadaran untuk menelusuri lebih jauh mengenai sumber dan pembuat informasi, Kemampuan mengevaluasi suatu alamat web dengan cara memahami macam-macam domain untuk setiap lembaga ataupun negara tertentu, Kemampuan menganalisa suatu halaman web, serta pengetahuan tentang FAQ dalam suatu newsgroup/grup diskusi.

#### ***4. Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly)***

Kompetensi ini sebagai suatu kemampuan untuk menyusun pengetahuan, membangun suatu kumpulan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber dengan kemampuan untuk mengumpulkan dan mengevaluasi fakta dan opini dengan baik serta tanpa prasangka. Hal ini dilakukan untuk kepentingan tertentu baik pendidikan maupun pekerjaan.

Kompetensi ini mencakup beberapa komponen yaitu: Kemampuan untuk melakukan pencarian informasi melalui internet, Kemampuan untuk membuat suatu personal newsfeed atau pemberitahuan berita terbaru yang akan didapatkan



dengan cara bergabung dan berlangganan berita dalam suatu newsgroup, mailing list maupun grup diskusi lainnya yang mendiskusikan atau membahas suatu topik tertentu sesuai dengan kebutuhan atau topik permasalahan tertentu, Kemampuan untuk melakukan crosscheck atau memeriksa ulang terhadap informasi yang diperoleh, Kemampuan untuk menggunakan semua jenis media untuk membuktikan kebenaran informasi, serta Kemampuan untuk menyusun sumber informasi yang diperoleh di internet dengan kehidupan nyata yang tidak terhubung dengan jaringan.

Keberhasilan kegiatan belajar mengajar di perguruan tinggi tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar/dosen, tetapi juga dipengaruhi oleh keaktifan mahasiswa. Mahasiswa dituntut tanggungjawab, lebih mandiri, dimana dosen sifatnya hanya memberikan rangsangan berupa dasar-dasar pengetahuan sesuai substansi ilmu (Sugiyanta, 2008). Dosen berperan sebagai fasilitator, dinamisator, dan motivator dalam proses pembelajaran. Mahasiswa harus mencari sendiri cara menyerap materi yang disampaikan oleh dosen guna untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif dan wawasan pengetahuan yang luas. Oleh karena itu, mahasiswa dituntut untuk mencari sumber belajar sebanyak-banyaknya. Sumber belajar dapat berasal dari buku, jurnal ilmiah, internet, majalah, koran, televisi, dan sebagainya. Perkembangan teknologi jaringan Internet telah mengubah paradigma dalam mendapatkan informasi dan berkomunikasi, yang tidak lagi



dibatasi oleh dimensi ruang dan waktu. Melalui keberadaan internet mereka bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan dimanapun dan kapanpun waktu yang diinginkan (Adri, 2007).

Akademisi merupakan salah satu pihak yang diuntungkan dengan munculnya internet karena informasi dapat diakses dengan cepat. Teknologi internet memberikan kemudahan dan keleluasaan dalam menggali ilmu pengetahuan. Internet dapat membantu mahasiswa untuk mengakses berbagai literatur, referensi ilmu pengetahuan baik yang berupa jurnal hasil penelitian maupun artikel kajian berbagai bidang. Manfaat internet bagi pendidikan, antara lain untuk akses ke sumber informasi, akses ke pakar, maupun media kerjasama (Rahardjo, 2001).

Pesatnya perkembangan kuantitas pengguna internet juga turut meningkatkan nilai manfaat dari internet itu sendiri. Internet sebagai sumber informasi belum dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk mendukung pendidikan. Hasil penelitian Nasution (2006) yang berjudul pemanfaatan internet guna mendukung kegiatan perkuliahan mahasiswa program pascasarjana UNIMED menunjukkan bahwa 38% responden mengenal internet semenjak kuliah dan 70% responden menggunakan internet dikarenakan tuntutan studi dan untuk mencari informasi ilmiah guna mendukung kegiatan perkuliahan. Menurut Coomber (dalam Soenhaji, 2008), menyatakan bahwa internet mampu membuka cakrawala bagi



peneliti. Soenhaji (2008) dalam penelitiannya yang berjudul prediksi keyakinan mahasiswa akan manfaat studentsite dengan pendekatan technology acceptance model (TAM) menunjukkan bahwa fasilitas internet merupakan media komunikasi dan informasi bagi mahasiswa, bertujuan membantu kelancaran studi dan menunjang proses belajar mengajar (PBM). 59,7% responden yakin dengan studentsite akan bermanfaat untuk keberhasilan sjarin

## **B. Pengertian Internet**

Internet adalah suatu jaringan komputer yang sangat besar, terdiri dari jutaan perangkat komputer yang terhubung melalui suatu protocol tertentu untuk pertukaran informasi antar komputer tersebut. Semua komputer terhubung di internet melakukan pertukaran informasi melalui protocol yang sama yaitu dengan TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) (Shahab, 2000). Internet menyediakan akses untuk layanan telekomunikasi dari sumber daya informasi untuk jutaan pemakainya yang tersebar di seluruh dunia. Nasution (2006) mengungkapkan bahwa internet memberi keuntungan dalam semua bidang bisnis, akademis (pendidikan), pemerintahan, organisasi dan lain sebagainya. Beberapa manfaat yang diperoleh dari internet antara lain: komunikasi interaktif, akses ke pakar, akses ke perpustakaan, membantu penelitian dan pengembangan ilmu pengetahuan, pertukaran data, dan kolaborasi. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan



memanfaatkan jaringan internet, seperti e-commerce, e-banking, e-government, *e-learning* dan lainnya. salah satu aktivitas yang berkaitan dengan proses pembelajaran adalah *e-learning*. *E-learning* adalah wujud penerapan teknologi informasi di bidang pendidikan dalam bentuk sekolah maya. *E-learning* merupakan usaha untuk membuat sebuah transformasi proses belajar mengajar di sekolah dalam bentuk digital yang dijumpai oleh teknologi internet.

Menurut Adri (2007), pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, dapat diimplementasikan sebagai berikut:

- a. Browsing, merupakan istilah umum yang digunakan bila hendak menjelajahi dunia maya atau web.
- b. Resourcing adalah menjadikan internet sebagai sumber pengajaran.
- c. Searching merupakan proses pencarian sumber pembelajaran guna melengkapi
- d. materi yang akan disampaikan kepada peserta didik.
- e. Consulting dan communicating

Sumber-sumber informasi tanpa batas dan aktual dengan sangat cepat dapat diakses melalui internet. Adanya internet memungkinkan seseorang di Indonesia untuk mengakses perpustakaan di Amerika Serikat dalam bentuk digital library. Internet akan membantu dalam penyelesaian





penelitian dan tugas akhir mahasiswa. Tukar menukar informasi atau tanya jawab dengan pakar dapat juga dilakukan melalui internet. Tanpa teknologi internet, banyak tugas akhir dan tesis atau bahkan disertasi yang mungkin membutuhkan waktu lebih banyak untuk menyelesaikannya ([www.jurnal-kopertis4.org](http://www.jurnal-kopertis4.org)). Internet sangat bermanfaat bagi akademisi karena melalui internet akan mempermudah dalam mencari referensi, jurnal, maupun hasil penelitian yang dipublikasikan dalam jumlah yang berlimpah. Para mahasiswa tidak lagi harus mencaribuku di perpustakaan sebagai bahan untuk mengerjakan tugas-tugas kuliahnya. Mahasiswa dapat memanfaatkan search engine untuk mencari materi-materi yang dibutuhkan dengan cepat. Selain menghemat tenaga dan biaya dalam mencarinya, materi-materi yang dapat ditemui di internet cenderung lebih up to date.

Internet juga bermanfaat bagi para pengajar dalam mengembangkan profesinya, karena dengan internet dapat: (a) meningkatkan pengetahuan, (b) berbagi sumber diantara rekan sejawat, (c) bekerjasama dengan pengajar di luar negeri, (d) kesempatan mempublikasikan informasi secara langsung, (e) mengatur komunikasi secara teratur, dan (f) berpartisipasi dalam forum-forum lokal maupun internasional. Pengajar juga dapat memanfaatkan internet sebagai sumber bahan mengajar dengan mengakses rencana pembelajaran atau silabus online dengan metodologi baru, mengakses materi kuliah yang cocok untuk mahasiswanya, serta dapat menyampaikan ide-idenya.



Mahasiswa juga dapat menggunakan internet untuk belajar sendiri secara cepat, sehingga akan meningkatkan dan memperluas pengetahuan, belajar berinteraksi, dan mengembangkan kemampuan dalam bidang penelitian ([www.pendidikan.net](http://www.pendidikan.net)).

Dalam [www.jurnal-kopertis4.org](http://www.jurnal-kopertis4.org) disebutkan beberapa manfaat internet bagi pendidikan di Indonesia, yaitu: akses ke perpustakaan, akses ke pakar, perkuliahan online, layanan informasi akademik, menyediakan fasilitas mesin pencari data, menyediakan fasilitas diskusi, dan fasilitas kerjasama.

### C. Pengertian Sumber Belajar

Menurut Association for Educational Communications and Technology sumber pembelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran.

Sumber pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu:

- a. Sumber pembelajaran yang sengaja direncanakan (*learning resources by design*), yakni semua sumber yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem instruksional untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal; dan



- b. Sumber pembelajaran yang karena dimanfaatkan (*learning resources by utilization*), yakni sumber belajar yang tidak secara khusus didisain untuk keperluan pembelajaran namun dapat ditemukan, diaplikasikan, dan dimanfaatkan untuk keperluan belajar salah satunya adalah media massa.

Ketersediaan bahan ajar dan sarana belajar merupakan faktor penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Namun demikian sering kali bahan ajar yang ada di perpustakaan tidak mampu memenuhi kebutuhan belajar mahasiswa, sehingga perlu memanfaatkan sumber belajar yang lain. Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan oleh mahasiswa secara mandiri adalah jaringan internet. Untuk itu, bekal keterampilan mahasiswa khususnya dalam memanfaatkan teknologi internet sangat diperlukan.

Melalui internet, mahasiswa dapat mengakses berbagai informasi dan ilmu pengetahuan sesuai kebutuhan yang relevan dengan subjek mata kuliah. Sehingga pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber belajar, akan membantu mempermudah dan mempercepat penyelesaian tugas-tugas perkuliahan, termasuk penyelesaian tugas akhir.

Oleh karena itu, dosen sebagai motivator dan dinamisator dalam pembelajaran hendaknya memberi dorongan serta menciptakan kondisi agar mahasiswa dapat secara aktif



menemukan ilmu pengetahuan baru melalui pemanfaatan teknologi internet.

#### **D. Internet Sebagai Media Pendukung dalam Perkuliahan**

Internet dapat digunakan sebagai media pembelajaran seperti media lain yaitu televisi, radio, CD-ROM interaktif dan lain-lain. Internet sebagai media diharapkan akan menjadi bagian dari suatu proses belajar mengajar di perguruan tinggi karena internet mampu memberikan dukungan bagi terselenggaranya proses komunikasi interaktif antara dosen dengan mahasiswa sebagaimana yang dipersyaratkan dalam suatu kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran yang meliputi pengajaran, diskusi, membaca, penugasan, presentasi dan evaluasi, secara umum pelaksanaannya tergantung dari satu atau lebih dari tiga model dasar dialog/komunikasi sebagai berikut.

1. Dialog/komunikasi antara dosen dan mahasiswa
2. Dialog/komunikasi antara mahasiswa dengan sumber belajar
3. Dialog/komunikasi di antara mahasiswa

Apabila ketiga aspek tersebut bisa diselenggarakan dengan komposisi yang serasi, maka diharapkan akan terjadi proses pembelajaran yang optimal (Boettcher dalam Nasution, 2006). Menurut Hardjito (2002), internet memang dapat



digunakan dalam mendukung perkuliahan di perguruan tinggi karena memiliki karakteristik yang khas, yaitu:

- a. Sebagai media interpersonal dan sebagai media massa yang memungkinkan terjadinya komunikasi one to one maupun one to many.
- b. Memiliki sifat interaktif.
- c. Memungkinkan terjadinya komunikasi secara sinkron (*synchronous*) maupun tertunda (*unsynchronous*), sehingga memungkinkan terselenggaranya ketiga jenis dialog atau komunikasi yang merupakan salah satu syarat terselenggaranya suatu proses belajar mengajar).

Internet menawarkan kesempatan kepada peserta didik maupun pengajar untuk mendapatkan manfaat dari internet antara lain (Purnomo, 2021):

1. Bagi peserta didik, internet menawarkan kesempatan untuk:
  - a. Belajar sendiri secara cepat untuk meningkatkan pengetahuan, belajar berinteraksi, mengembangkan kemampuan di bidang penelitian
  - b. Memperkaya diri dalam hal meningkatkan komunikasi dengan mahasiswa lain, meningkatkan kepekaan akan permasalahan yang ada di seluruh dunimed



2. Bagi para staf pengajar, internet menawarkan kesempatan untuk:
  - a. Pengembangan professional dalam hal meningkatkan pengetahuan, berbagi sumber sesama rekan sejawat, bekerjasama dengan staff pengajar luar negeri, dan mengatur komunikasi secara teratus
  - b. Sumber bahan mengajar dalam hal mengakses rencana belaar mengajar dan metodologi baru, bahan baku dan bahan jadi cocok untuk segala bidang pelajaran, dan mengumumkan dan berbagi sumber.

Pengaruh teknologi dalam pendidikan memunculkan sebagian besar sumber belajar yang tersedia bagi mahasiswa. Fenomena ini menunjukkan bahwa dosen bukan satu-satunya informasi. Mahasiswa dapat melakukan sendiri target belajarnya, melakukan revisi atau balik kembali kepada materi sebanyak yang dibutuhkannya. Hal ini merupakan fakta bahwa mahasiswa mempunyai kontrol lebih besar pada cara belajarnya, dengan dosen memainkan peran sebagai fasilitator.









## **BAB 2**

# **TANTANGAN GLOBALISASI DAN TREN MOBILE LEARNING PADA LEMBAGA PENDIDIKAN**

Ilmu pengetahuan semakin berkembang dari masa ke masa. Perkembangan ilmu pengetahuan ini mendukung untuk terciptanya teknologi-teknologi baru yang menandai adanya kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, setiap bidang sudah mulai memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan, termasuk juga di bidang pendidikan.

Sebagai suatu entitas yang terkait dalam budaya dan peradaban manusia, pendidikan di berbagai belahan dunia mengalami perubahan sangat mendasar dalam era globalisasi. Ada banyak kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bisa dinikmati umat manusia. Namun sebaliknya, kemajuan tersebut juga beriringan dengan kesengsaraan banyak anak manusia, apalagi dalam era globalisasi sekarang ini.

Teknologi merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan, yang terjadi di dunia pendidikan. Oleh karena itu, sudah selayaknya pendidikan sendiri juga memanfaatkan teknologi untuk membantu pelaksanaan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Tondeur et al (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi digital kini sudah mulai digunakan di dalam lembaga pendidikan sebagai sarana untuk mendukung pembelajaran, baik sebagai alat informasi (yaitu sebagai sarana mengakses informasi) atau sebagai alat pembelajaran (yaitu sebagai sarana penunjang kegiatan belajar dan tugas).

Teknologi merupakan hasil ciptaan manusia. Oleh karena itu, wajar bila memiliki kekurangan atau dampak negatif. Di dalam bidang pendidikan, selain memiliki sisi positif, teknologi juga memiliki sisi negatif.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003, pasal 1:1). Pemerintah menyelenggarakan pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kecerdasan itu diperlukan oleh setiap orang untuk



menghadapi perkembangan zaman yang sudah memasuki era globalisasi.

Menurut Grew (dalam Nikolopoulou 2010:28) globalisasi secara luas dipahami sebagai peregangan kegiatan sosial, politik dan ekonomi lintas batas sehingga kejadian, keputusan dan kegiatan yang berlangsung di suatu tempat atau suatu wilayah memiliki arti penting bagi masyarakat keseluruhan. Kemudian pengertian secara luas globalisasi adalah proses pertumbuhan negara-negara maju (Amerika, Eropa dan Jepang) melakukan ekspansi besar-besaran, Kemudian berusaha mendominasi dunia dengan kekuatan teknologi, ilmu pengetahuan, politik, budaya, militer dan ekonomi.

Dalam bidang ekonomi, globalisasi ekonomi berarti terintegrasinya ekonomi nasional ke dalam ekonomi dunia atau global. Bila dikaitkan dalam bidang pendidikan, globalisasi pendidikan berarti terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan dunia. Bila dipelajari lebih jauh, globalisasi membawa pengaruh terhadap negara-negara berkembang yang baru terlepas dari belenggu penjajahan, baik positif maupun negatif. Pengaruh positif dari globalisasi yaitu membantu/mendorong negara-negara baru berkembang untuk maju secara teknis, serta menjadi lebih sejahtera secara material.



Sedangkan pengaruh negatifnya adalah munculnya teknokrasi yang sangat berkuasa, didukung oleh alat-alat teknik modern dan persenjataan yang canggih. Pendekatan sistem perlu dipergunakan dalam menjelaskan pendidikan, karena pada era global sekarang ini dunia pendidikan telah berkembang sedemikian rupa sehingga menjadi hal ikhwal.

Toffler (1992:4) menyatakan bahwa sekolah atau lembaga pendidikan masa depan harus mengarahkan peserta didiknya untuk belajar bagaimana belajar (*learn how learn*). Kebutaan dalam era global adalah ketidakmampuan bagaimana belajar. Ciri utama manusia Indonesia masa depan adalah manusia yang mendidik diri sendiri sepanjang hayat dan masyarakat belajar yang terbuka tetapi memiliki pandangan hidup yang mantap. Maka peserta didik harus dibekali informasi tentang latar belakang yang memberi dampak penganda pada pembelajarannya sehingga dapat memberikan motivasi yang besar untuk membaca dan mempelajari informasi dari berbagai sumber.

## **A. Tantangan Pendidikan di Era Globalisasi**

Dewasa ini globalisasi sudah mulai menjadi permasalahan aktual pendidikan. Beberapa tantangan pendidikan di era globalisasi yang pertama adalah kualitas pendidikan. Permasalahan globalisasi dalam bidang pendidikan terutama menyangkut output pendidikan. Seperti diketahui, di era globalisasi dewasa ini telah terjadi



pergeseran paradigma tentang keunggulan suatu negara, dari keunggulan komparatif (*comperative advantage*) kepada keunggulan kompetitif (*competitive advantage*).

Keunggulam komparatif bertumpu pada kekayaan sumber daya alam, sementara keunggulan kompetitif bertumpu pada pemilikan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas artinya dalam konteks pergeseran paradigma keunggulan tersebut, pendidikan nasional akan menghadapi situasi kompetitif yang sangat tinggi, karena harus berhadapan dengan kekuatan pendidikan global. Kedua, peofesionalisme tenaga kependidikan. Salah satu komponen penting dalam kegiatan pendidikan dan proses pembelajaran adalah pendidik atau guru. Betapapun kemajuan teknologi telah menyediakan berbagai ragam alat bantu untuk meningkatkan efektifitas proses pembelajaran, namun posisi guru tidak sepenuhnya dapat tergantikan. Itu artinya guru merupakan variabel penting bagi keberhasilan pendidikan. Ketiga, kebudayaan atau akulturasi. Suatu perkembangan kebudayaan dalam abad modern saat ini adalah tidak dapat terhindar dari pengaruh kebudayaan bangsa lain. Kondisi demikian menyebabkan timbulnya proses alkulturasi yaitu pertukaran dan saling berbaurnya antara kebudayaan yang satu dengan yang lainnya.

Dari sinilah terdapat tantangan bagi pendidikan-pendidikan yaitu dengan adanya alkulturasi tersebut maka





akan mudah masuk pengaruh negatif bagi kebudayaan, moral dan akhlak anak. Oleh karena itu hal ini merupakan tantangan bagi pendidikan untuk memfilter budaya-budaya yang masuk agar tidak terkena dampak negatif dari masuknya budaya asing. Keempat, strategi pembelajaran. Era globalisasi dewasa ini mempunyai pengaruh yang sangat signifikan terhadap pola pembelajaran yang mampu memberdayakan para peserta didik.

Tuntutan global telah mengubah paradigma pembelajaran dari paradigma pembelajaran tradisional ke paradigma pembelajaran modern, namun namun kenyataannya menunjukkan praktek Pengertian Teknologi Pendidikan Penggunaan teknologi sudah bukan hal yang asing lagi di dalam era globalisasi. Termasuk di dunia pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi, sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Dari sini, muncul lah istilah teknologi pendidikan.

Teknologi pendidikan adalah metode bersistem untuk merencanakan, menggunakan, dan menilai seluruh kegiatan pengajaran dan pembelajaran dengan memperhatikan, baik sumber teknis maupun manusia dan interaksi antara keduanya, sehingga mendapatkan bentuk pendidikan yang lebih efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia).



Menurut Yusuf (2012) teknologi pendidikan adalah suatu proses sistemik dalam membantu memecahkan masalah-masalah pembelajaran. Pendapat ini sejalan dengan pendapat Muffoletto (dalam Selwyn, 2011) yang menyatakan bahwa teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau artefak lainnya, melainkan itu adalah tentang sistem dan proses yang mengarah ke hasil yang diinginkan. Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan pengertian teknologi pendidikan di atas, maka dapat dikatakan bahwa teknologi dimanfaatkan sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Berikut beberapa contoh implementasi teknologi dalam pendidikan.

### **1. Media pembelajaran**

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich et.al, 2002). Sedangkan media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar (Santyasa, 2007). Penggunaan teknologi sebagai media



pembelajaran sudah tidak asing lagi, mulai dari teknologi yang sangat sederhana sampai teknologi yang canggih. Teknologi dapat dimanfaatkan untuk menarik minat peserta didik dalam belajar sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital. Menurut Selwyn (2011), penggunaan teknologi digital memiliki peran dalam mendukung dan meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikir. Salah satu contoh teknologi digital adalah internet. Internet dapat memungkinkan guru untuk menyajikan pelajaran menjadi lebih menarik bagi para peserta didik.

Saat ini pembelajaran berbasis internet, seperti *web-learning*, *e-learning* atau pembelajaran online (pembelajaran jarak jauh) sudah banyak dilakukan. Pembelajaran-pembelajaran ini memanfaatkan internet sebagai media. Selain pembelajaran menjadi lebih fleksibel dari segi waktu, tempat dan usia, peserta didik juga dapat mengakses informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran dengan bebas. Karena pembelajaran menjadi lebih individual, maka hal ini dapat meningkatkan proses kognitif peserta didik dan keterampilan berpikirnya. Contoh lain penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran adalah radio, televisi, video yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi gaya belajar peserta didik



yang berbeda-beda dan juga menarik minat peserta didik untuk dapat lebih termotivasi lagi dalam belajar. Penggunaan perangkat presentasi interaktif seperti papan tulis elektronik dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik untuk peserta didik.

## **2. Alat administratif**

Teknologi juga dapat dimanfaatkan sebagai alat administratif. Seperti yang dikatakan Selwyn (2011) bahwa salah satu manfaat teknologi digital adalah sebagai perbaikan keefektifan pengorganisasian lembaga pendidikan. Dengan menggunakan komputer, sebagai salah satu produk teknologi digital, lembaga pendidikan dapat lebih mudah untuk mengelola data administrasi, meliputi data peserta didik, data guru, maupun data sekolah itu sendiri.

## **3. Sumber belajar**

Selwyn (2011) mengatakan teknologi digital dapat membantu guru untuk memproduksi bahan-bahan pelajaran dan memungkinkan mereka untuk menghabiskan waktu dengan peserta didik. Dengan tersedianya komputer, guru dapat menyusun rencana pembelajaran dan materi-materi yang dibutuhkan oleh peserta didik untuk dipelajari. Selain itu, tersedianya internet juga memungkinkan peserta didik untuk mengakses informasi dengan mudah dari sumber yang berbeda. Saat ini, dengan menggunakan teknologi digital, peserta didik banyak mendapatkan kemudahan-kemudahan



dalam belajar. tersedianya e-book merupakan salah satu salah satu kemudahan tersebut. Peserta didik tidak perlu membeli buku di toko-toko untuk mendapatkan sumber belajar. Peserta didik cukup hanya mendownload e-book yang sudah banyak tersedia di internet.

Isu-Isu dalam Teknologi Pendidikan Teknologi di dalam perkembangannya, tentu membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk perubahan di bidang pendidikan. Ada beberapa perdebatan terkait dengan dengan penggunaan teknologi di dalam pendidikan. Pertama, teknologi dapat meningkatkan pembelajaran. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran, seperti multimedia interaktif.

Menurut Heinich et al (2002) multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri gambar, suara, dan bahan-bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya melihat gambar dan mendengar suara tetapi juga membuat respon aktif. Respon tersebut mempengaruhi kecepatan dan urutan penyajian materi pembelajaran. Beberapa penelitian seperti yang dilakukan oleh Rahayuningrum (tt) dan Izzudin (2013) menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Namun, di sisi lain bila penggunaan teknologi tidak sesuai dengan yang



dibutuhkan di dalam pembelajaran, atau tidak adanya kontrol guru dalam penggunaan teknologi selama pembelajaran, maka teknologi tersebut dapat menjadi bumerang.

Sejumlah studi kuasi-eksperimen terpisah Israel, Jerman, Belanda dan Columbia semuanya melaporkan tidak ada pengaruh atau bahkan negatif antara tingkat penggunaan komputer dan hasil pembelajaran akhirnya (Angrist dan Lavy, 2002, Lauven et al. 2003, Fuchs dan Woessmann, 2004, Barrera-Osorio dan Linden, 2009 dalam Selwyn, 2011). Isu kedua adalah teknologi dapat membuat pendidikan menjadi lebih baik. Seperti yang dikemukakan sebelumnya, bila teknologi dapat meningkatkan pembelajaran, maka teknologi juga akan membuat pendidikan lebih baik. Namun, teknologi seperti komputer juga dapat membuat kesenjangan sosial semakin tampak.

Bagi peserta didik yang sudah paham dan terbiasa dalam mengoperasikan komputer, maka ia dapat dengan mudah menggunakannya untuk menunjang belajar sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Sementara bagi peserta didik yang belum mengenal komputer dan belum bisa mengoperasikannya, maka belajarnya akan terfokus pada cara pengoperasian komputer, bukan pada materi yang seharusnya ia pelajari. Hal ini dapat menurunkan hasil belajarnya. Isu ketiga adalah teknologi dapat menggantikan guru.



Dengan adanya teknologi digital, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan pada usia berapa saja. Internet menyediakan banyak informasi dari bermacam-macam sumber yang dapat dengan mudah diakses oleh peserta didik untuk memperluas pengetahuan mereka tentang suatu materi pembelajaran.

Beberapa guru yang menerapkan pembelajaran berbasis web juga meminta peserta didiknya untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam pembelajaran di internet secara mandiri. Pendapat inilah yang menguatkan pernyataan teknologi dapat menggantikan guru. Memang benar internet menyediakan segala informasi yang dibutuhkan oleh peserta didik tentang suatu materi, namun tidak semua informasi yang disajikan di internet dapat menggantikan pengalaman belajar peserta didik bersama guru.

Ada beberapa materi pembelajaran yang melibatkan peran guru secara langsung sebagai role model ataupun sebagai pembimbing, seperti materi etika dan pidato, yang tidak dapat dilakukan oleh internet.

Isu keempat adalah teknologi dapat menggantikan sekolah. Adanya teknologi internet dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran jarak jauh, yaitu pembelajaran melalui telekomunikasi (Heinich et al, 2002). Dalam pembelajaran jarak jauh ini, tidak mengharuskan peserta didik duduk di dalam kelas reguler. Peserta didik dapat mengikuti pembelajaran



dimanapun dan kapanpun, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel.

Pembelajaran jarak jauh merupakan solusi bila peserta didik maupun guru tidak dapat bertatap muka secara langsung disebabkan keterbatasan waktu dan tempat. Namun, di sisi lain pembelajaran jarak jauh dapat menyebabkan peserta didik menjadi lebih individualis. Selain itu, keterampilan berbicara dan bersosialisasi juga tidak akan didapat dari pembelajaran jarak jauh. Oleh sebab itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan memang dapat mempermudah jalannya suatu pendidikan, namun teknologi belum tentu dapat menyelesaikan semua persoalan yang berkaitan dengan pendidikan seperti pembelajaran sosial.

## **B. Dampak Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia**

Berkembangnya teknologi yang semakin canggih tentu diikuti dengan beberapa dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Ada banyak pendapat yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan. Nicholas Gane (dalam Selwyn, 2011) berpendapat bahwa teknologi internet terkait secara langsung dalam mengubah pola kehidupan sehari-hari, termasuk cara bekerja, akses dan pertukaran informasi, berbelanja, bertemu orang-orang, dan memelihara dan mengatur hubungan sosial yang ada.





Adanya internet memudahkan seseorang berkomunikasi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Dengan adanya internet, seseorang juga dapat belajar atau menempuh pendidikan jarak jauh dengan mudah. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa hal ini dapat mengubah tatanan sosial di masyarakat, seperti dapat merubah seseorang menjadi lebih individualis dan apatis terhadap keadaan sekitar mereka.

Selwyn (2011) mengatakan bahwa teknologi telah melakukan lebih dari sekedar 'menambah' pengaturan sosial yang ada; teknologi telah secara radikal mengubah tiga bidang utama kehidupan sosial, lingkup produksi, konsumsi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, salah satu keterampilan yang dipelajari adalah keterampilan berbicara dan berkomunikasi. Jika pembelajaran dilakukan dengan melalui internet atau media interaktif, maka keterampilan peserta didik dalam berkomunikasi akan berkurang, sebab mereka hanya berinteraksi dengan mesin.

Clark (dalam Selwyn, 2011) mengatakan bahwa teknologi hanya sebagai kendaraan untuk menyampaikan pengajaran dan karena itu tidak lebih mungkin untuk mempengaruhi belajar peserta didik atau prestasi daripada sebagai sebuah truk yang menghadirkan segala kebutuhan untuk memperbaiki gizi. Sehingga, teknologi dalam pendidikan hanya berada pada posisi media atau perantara untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh suatu



lembaga pendidikan. Peserta didik yang dapat memanfaatkan teknologi dengan baik untuk menambah pengetahuan maupun keterampilannya, maka ia akan mendapat prestasi yang bagus. Sebaliknya, jika peserta didik tidak tahu bagaimana cara memanfaatkan teknologi untuk menambah pengetahuan maupun keterampilannya, maka ia tidak akan mendapat prestasi yang bagus bahkan teknologi dapat berpengaruh negatif terhadap peserta didik tersebut.

Namun di sisi lain, Clark (dalam Selwyn, 2011) mengakui bahwa ada manfaat ekonomis yang signifikan yang bisa didapat dari penggunaan teknologi untuk menyampaikan pembelajaran, yaitu manfaat dari waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Salah satu contoh dampak positif dari teknologi dalam pendidikan adalah dapat diselenggarakannya pendidikan jarak jauh. Pendidikan jarak jauh mengatasi masalah perbedaan waktu, geografi dan biaya. Sehingga peserta didik yang memiliki keterbatasan geografi, seperti tempat tinggal yang jauh dari lembaga pendidikan sehingga membutuhkan biaya yang besar dan waktu yang lama untuk mendatanginya, tetap mendapatkan pendidikan sebagaimana pendidikan yang dilaksanakan secara reguler. Peraturan mengenai pendidikan jarak jauh juga diatur di dalam pasal 31 UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional.



Pendidikan di era globalisasi berarti terintegrasinya pendidikan nasional ke dalam pendidikan dunia. Peserta didik harus dibekali kompetensi yang memadai agar peserta didik eksis di era global yang sangat kompetitif. Terdapat beberapa masalah dan tantangan yang dihadapi dunia pendidikan di era globalisasi, antara lain kualitas pendidikan, profesionalisme tenaga kependidikan, kebudayaan (akulturasi), strategi pembelajaran, tantangan perbaikan manajemen, serta tantangan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Teknologi dalam dunia pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai hasil yang diinginkan. Implementasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia adalah teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, alat administratif, dan sumber belajar.

Dampak teknologi dalam pendidikan di Indonesia, selain memiliki dampak positif juga memiliki dampak negatif. Dampak positifnya adalah lebih efisien dalam masalah waktu, biaya, logistik dan masalah kelembagaan lainnya. Sedangkan dampak negatifnya adalah teknologi dapat merubah kehidupan sosial.

Lembaga pendidikan saat sekarang ini berlomba-lomba di dalam memanfaatkan teknologi pada proses pembelajarannya sehingga dengan perkembangan teknologi yang ada mampu di adaptasi di dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di



kelas baik online maupun offline. Pada kelas online telah dilaksanakan pembelajaran berbasis jarak jauh atau PJJ sementara pada kelas offline dilaksanakan pembelajaran yang berorientasi pada student center, sedangkan paduan antara kedua model pembelajaran tersebut dikenal dengan blended learning.

Penggunaan teknologi di dalam penerapan berbagai model pembelajaran sangat masif dilaksanakan sekarang ini, terutama ketika memasuki tahap pembelajaran mobile atau tahap pembelajaran yang sifatnya interaktif dengan menggunakan perangkat teknologi modern diantaranya dengan menggunakan handphone ataupun dengan menggunakan perangkat android

Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dalam dunia pendidikan terus berkembang dalam berbagai strategi dan pola, yang pada dasarnya dapat dikelompokkan ke dalam sistem *e-learning* (electronic learning) sebagai model pembelajaran yang memanfaatkan perangkat elektronik dan media digital, maupun mobile learning sebagai bentuk pembelajaran yang memanfaatkan perangkat dan teknologi komunikasi bergerak. TIK banyak menciptakan terobosan baru dalam pembelajaran. Salah satu contoh adalah pembelajaran berbasis mobile (*device by handphone*) telepon seluler yaitu *mobile learning*.



Perkembangan teknologi bergerak (*mobile technology*) sangat cepat, baik dalam hal jaringan maupun peralatan (*devices*), telah menyebabkan teknologi ini melaju dengan akselerasi yang menakjubkan. Tak heran bila pengguna HP saat ini sangat mudah ditemui, bahkan di pelosok daerah pedesaan dan pedalaman. Perkembangan teknologi *mobile* yang cepat terjadi pada konektifitas seperti *Wi-Fi*, *third generation (3g) mobile communications*, serta *Worldwide Interoperability for Microwave Access (WiMAX)*, dan pada peralatan (*devices*) seperti *smart phones*, *pocket PCs*, *tablet PCs*, serta berbagai variasi pesawat *Personal Data Assistants (PDAs)*.

Faktor pendorong dalam pengembangan dan penerapan *mobile learning* sebagai sebuah model baru dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya adalah tingkat penetrasi perangkat bergerak yang sangat tinggi, tingkat penggunaan yang relatif mudah, mudah diterima, dan harga perangkat yang semakin terjangkau dibandingkan perangkat komputer personal (*personal computer/PC*), tarif yang semakin murah dan fitur yang semakin berkembang dan canggih, jangkauan layanan *wireless/seluler* semakin luas. Selain itu *mobile learning* dapat membentuk paradigma pembelajaran fleksibel yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

Beberapa potensi dan peluang menggunakan perangkat seluler sebagai media pembelajaran (*e-learning*), yaitu: 1) pengguna telepon seluler di Indonesia yang mencapai lebih dari



96.410.000, teledensitas 36,39% dengan tingkat prosentase pertumbuhan pelanggan mencapai 28,26% pertahun. (Balitbang Depkominfo, 2006), Sebagian dari jumlah pengguna ini adalah peserta didik, pendidik dan kalangan akademisi. Bahkan sebuah survei menunjukkan bahwa tingkat kepemilikan HP para peserta didik ternyata sangat tinggi. Telepon genggam yang dimiliki peserta didik ini rata-rata memiliki fitur-fitur yang sudah canggih dan memiliki kapabilitas untuk menjalankan konten-konten berupa multimedia maupun aplikasi software. 2) adanya kemudahan akses internet melalui perangkat telepon seluler seperti blackberry, iPhone, PDA, maupun smartphone- smartphone lain, 3) akses dan transfer data menggunakan jaringan telepon seluler semakin murah dan cepat, 4) pembuatan aplikasi-aplikasi untuk smartphone yang semakin mudah, dengan menggunakan J2ME maupun BREW. Fenomena-fenomena tersebut menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan mobile learning.

Realitasnya saat ini masih sangat sedikit upaya pengembangan konten-konten pembelajaran berbasis perangkat bergerak yang dapat diakses secara luas. Kebanyakan konten yang beredar di lapangan masih didominasi konten hiburan dengan kandungan pendidikan yang minim serta hasil produksi dari luar negeri yang memiliki latar budaya yang berbeda dengan negara kita.



Kenyataan ini memunculkan kebutuhan akan perlunya pengembangan konten/aplikasi berbasis perangkat bergerak yang lebih banyak, beragam, murah, dan membelajarkan, serta mudah diakses. Selain itu, pengembangan konten/aplikasi mobile learning harus dapat memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) peserta didik untuk belajar.

## C. Tren Mobile Learning dalam Pembelajaran

### 1. Pengertian Mobile Learning

*Mobile learning (m-learning)* merupakan sebuah model pembelajaran yang mengadopsi perkembangan teknologi seluler dan perangkat handphone (HP) yang dimanfaatkan sebagai sebuah media pembelajaran. M-learning dikembangkan dengan format multimedia yang menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan content size agar mudah diakses melalui HP sehingga menjadi bahan belajar yang menarik dan mudah dipahami. M-learning merupakan model pembelajaran alternatif yang memiliki karakteristik tidak tergantung tempat dan waktu. Potensi dan prospek pengembangan mobile learning ke depan, sangat terbuka lebar mengingat kecenderungan masyarakat yang semakin dinamis dan mobile serta tuntutan kebutuhan pendidikan yang berkualitas dan beragam. Konsep pembelajaran tersebut di harapkan dapat mendorong terwujudnya suasana pembelajaran yang efektif dan inovatif



sehingga dapat memotivasi semangat belajar peserta didik dan guru.

Mobile learning adalah pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan perangkat mobile. Pengertian mobile learning menurut O' Malley menjelaskan bahwa mobile learning adalah pembelajaran apapun yang terjadi ketika pelajar tidak pada lokasi yang tetap atau telah ditentukan, dan pembelajaran yang terjadi ketika pelajar mengambil keuntungan dari kesempatan belajar yang ditawarkan oleh teknologi mobile.

Menurut Clark Quinn *mobile learning* didefinisikan sebagai; *The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment. E- Learning independent of location in time or space* (Wijaya, 2006). Mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan TIK. *Mobile learning* menyediakan materi pembelajaran yang dapat di akses oleh peserta didik pada setiap saat dan diberikan sajian visualisasi materi yang menarik.

*Mobile learning* adalah suatu model pembelajaran yang melibatkan perangkat (device) bergerak sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran, petunjuk belajar dan aplikasi pembelajaran tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu, dimanapun dan kapanpun mereka berada.





Mobile learning didefinisikan sebagai e- learning melalui perangkat komputasi mobile (Yonatan Andy, 2007). M-learning adalah menyampaikan materi pembelajaran elektronik melalui komputasi mobile sehingga dapat diakses peserta didik dari mana saja dan kapan saja. Pada umumnya, perangkat mobile berupa telepon seluler digital dan PDA (Ally, 2004). Namun, secara umum sebagai perangkat apapun yang berukuran cukup kecil, dapat bekerja sendiri, dapat dibawa setiap waktu dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat digunakan untuk beberapa bentuk pembelajaran. Perangkat kecil ini dapat sebagai alat mengakses konten, baik disimpan secara lokal pada device maupun dapat dijangkau melalui interkoneksi. Perangkat ini juga dapat menjadi alat untuk berinteraksi dengan orang lain, baik melalui suara, maupun saling bertukar pesan tertulis, gambar diam dan gambar bergerak.

Adapun karakteristik *mobile learning*, yaitu: 1) merupakan bagian dari e- learning, memanfaatkan TIK elektronik dan digital; 2) dapat diakses dimanapun dan kapanpun; 3) menyediakan fasilitas knowledge sharing dan visualisasi pengetahuan yang atraktif dan interaktif; dan 4) tidak semua materi pembelajaran cocok memanfaatkan m-Learning mengingat memiliki ukuran file yang terbatas (Clark Quinn, 2000).



## 2. Pengembangan Mobile Learning

Dengan segala potensinya teknologi bergerak, khususnya *handphone* (HP) sangat mungkin dioptimalkan penggunaannya untuk pembelajaran karena menawarkan banyak peluang, seperti sebagai berikut:

- a. Portabilitas, dengan ukuran fisik yang sangat portable, perangkat yang ada saat ini telah memiliki kemampuan yang sangat baik dalam hal multimedia akses internet, akses perangkat lunak komersial, maupun kemampuan lainnya yang sangat kondusif dengan kegiatan pembelajaran.
- b. Menghemat tempat, ukurannya kecil dan ringan beratnya, telepon dan komputer genggam tidak membutuhkan tempat khusus dan mudah dipindahkan dari satu ruangan ke ruangan yang lain, apalagi karena tidak membutuhkan konektifitas kabel.
- c. Konektifitas, dengan kemampuan dan kemudahan akses instant ke sumber- sumber internet, email, dan forum virtual, peralatan bergerak ini akan semakin mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran peserta didik, mahasiswa, guru, dosen, instruktur, fasilitator, dan sebagainya.
- d. Kelengkapan fungsi, peralatan genggam modern kini memiliki fitur dan kemampuan fungsi yang semakin mendekati fungsi komputer desktop, akses internet dan kemampuan multimedia. Kedua kemampuan inilah



yang paling berpotensi mendukung proses pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

- e. Instan, umumnya HP beroperasi secara instan, jadi tidak membutuhkan waktu booting seperti halnya komputer laptop ataupun desktop.
- f. Long battery life, dengan kelebihan ini, HP dapat dimanfaatkan tanpa harus terganggu dengan koneksi kabel daya, sehingga bisa dimanfaatkan baik dalam ruangan maupun luar ruangan atau dimanapun peserta didik belajar.
- g. Kemampuan recording dan processing information.
- h. Kemampuan memanipulasi, menginterpretasi, serta membagi teks sehingga files dan informasi dapat ditransfer dari peserta didik ke guru ataupun sebaliknya secara cepat. Kemampuan ini juga memudahkan pembentukan tim dan kolaborasi dalam proses pembelajaran.
- i. Inklusif, dengan HP peserta didik yang mengalami kendala psikis dan fisik, dapat mengikuti pembelajaran, secara langsung maupun tidak langsung.
- j. Group/teamwork, HP memungkinkan peserta didik berinteraksi antara satu dengan lainnya secara lebih efektif.

Potensi dan peluang tersebut telah membuka kemungkinan untuk mengembangkan model-model



pembelajaran baru yang inovatif secara lebih efektif dan produktif. Meskipun begitu, implementasi *mobile learning* perlu memperhatikan keterbatasan dari peralatan bergerak (*mobile devices*) yaitu: 1) harga, 2) fungsi yang masih terbatas, 3) biaya konektivitas, 4) keterbatasan keyboard, 5) ukuran layar yang kecil, dan lain-lain.

Aplikasi-aplikasi *mobile learning* perlu memperhatikan beberapa aspek. Salah satunya adalah bagaimana aplikasi tersebut dikemas seringan mungkin sehingga memudahkan peserta didik menggunakan untuk belajar melalui layar monitor yang kecil. Tentunya dengan tetap memperhatikan aspek estetika serta berbagai teori multimedia pembelajaran. Selain itu, perlu memperhatikan dalam mengakses secara online, aplikasi *mobile learning* tersebut tidak memberatkan peserta didik dalam membayar biaya untuk mengakses internet melalui seluler yang dihitung per satuan data yang diunduh. Kemudian ada juga batasan mengenai jenis-jenis ekstensi yang dapat ditampilkan dan mana yang tidak pada perangkat seluler (Ardiansyah, 2009).

Aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk *mobile learning*, diantaranya adalah MOMO (Mobile Moodle), MLE (Mobile Learning Environment), Learning Mobile Author, Desire2Learn 2GO, dan ReadyGo, Morning dan aplikasi pembelajaran Matematika melalui ponsel yakni Mathematic Mobile Learning (MML). Aplikasi perangkat lunak ini mampu



menggabungkan konten-konten pembelajaran seperti teks, audio dan video sehingga menjadi lebih interaktif.

Jenis aplikasi yang saat ini banyak digunakan mobile learning, yaitu: aplikasi berbasis WAP/WML, aplikasi Java, aplikasi Symbian, dan lain-lain. Kedepan akan muncul banyak aplikasi-aplikasi lain yang gratis atau membeli, yang fokus pada satu bidang atau yang umum, semuanya memiliki ciri khas masing- masing. Tinggal memilih mana yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan, kemampuan device, karakteristik peserta didik, karakteristik konten, dan piranti yang digunakan baik hardware maupun softwarena.

Kebanyakan device saat ini telah mendukung penyajian konten berformat teks. Hampir semua HP yang beredar saat ini telah mendukung penggunaan SMS. Kebutuhan memori yang relatif kecil memuat konten berbasis teks lebih mudah diimplementasikan. Namun, keterbatasan jumlah karakter yang dapat ditampilkan harus menjadi pertimbangan dalam mengembangkan konten pembelajaran sehingga perlu strategi khusus agar konten pembelajaran dapat disampaikan secara tepat dan efektif. Contoh aplikasi pembelajaran berbasis teks (SMS) adalah Study TXT.

Perangkat bergerak yang ada sekarang telah mampu menyajikan gambar. Kualitas gambar yang ditampilkan dapat beragam dari tipe monokrom sampai gambar berwarna berkualitas tinggi tergantung kemampuan device. File gambar



yang didukung oleh device umumnya bertipe PNG, GIF, JPG. Pemberian gambar dalam konten pembelajaran untuk melengkapi dan memperjelas uraian teks.

Banyak perangkat bergerak saat ini telah mampu menyajikan konten berformat audio. Beberapa tipe file yang digunakan di lingkungan device bergerak antara lain rm, mp3, amr dan lain-lain. File audio biasanya memiliki ukuran yang cukup besar, maka perlu diolah lebih dahulu agar dapat digunakan di lingkungan device bergerak yang kapasitas memorinya relatif kecil.

Beberapa tipe device bergerak telah mampu menyajikan file video dan animasi walaupun dalam kualitas dan ukuran yang terbatas. Format file yang didukung oleh device bergerak antara lain adalah 3gp, MPEG, MP4, dan lain-lain. Sama seperti file audio, kebanyakan file video memiliki ukuran yang cukup besar sehingga harus dikonversi dan disesuaikan dengan keterbatasan device.

Sebagai contoh format program mobile learning yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Semarang, yaitu mobiledukasi (m-edukasi). M-edukasi dikembangkan menggunakan hardware adobe supported dengan konfigurasi PHP dan MySQL. Softwaranya menggunakan flash lite. Jenis media yang diproduksi adalah multimedia dengan menyajikan teks, gambar, audio dan meminimalkan video dan animasi karena alasan keterbatasan



content size agar mudah diakses melalui HP. Ke depan, program m-edukasi akan dikembangkan dengan menambah atau mengombinasikan dengan format lain seperti Java, dan sejenisnya.

### ***3. Pemanfaatan Mobile Learning***

Mobile learning dapat diterapkan sebagai salah satu model pembelajaran pada satuan pendidikan formal seperti pada sekolah maupun perguruan tinggi. Bayangkan jika seorang peserta didik yang biasanya rajin tiba-tiba, suatu hari, tidak dapat mengikuti pelajaran karena sakit atau alasan penting lain. Namun, dia tidak terlalu risau. Peserta didik ini cukup mengambil HP, mengikuti pembelajaran kelasnya melalui video streaming atau video-calling, mengunduh aplikasi pembelajaran yang telah disediakan dalam bentuk aplikasi Java, mengunduh rekaman kegiatan pembelajaran dalam bentuk MP3 atau 3GP, mengikuti ulangan melalui WAP, dan aktifitas-aktifitas belajar lainnya. Mungkin terkesan futuristik, tetapi hal ini sebenarnya telah dapat dilakukan karena teknologi HP yang ada sekarang ini sudah cukup memungkinkan.

Mengingat proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan sekarang ini supaya diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan



kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik (Pasal 19, PP No.19 th 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan). Artinya kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sekarang ini harus memenuhi standar proses pembelajaran yaitu interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi (I2M3) peserta didik untuk belajar. Kegiatan pembelajaran tersebut akan dapat diwujudkan dengan salah satunya memanfaatkan m-learning.

Sebagai contoh model *mobile learning* yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia (BPM) Semarang UPT Pustekkom Kemdiknas yaitu mobiledukasi (m-edukasi) adalah salah satu model pembelajaran dengan menggunakan HP sebagai sarana untuk belajar. Sedangkan m-edukasi.net (<http://www.m-edukasi.net>) merupakan portal penyedia layanan program m-edukasi yang dapat diakses melalui komputer personal (PC) maupun HP.

Cara mendapatkan materi pembelajaran di m-edukasi yaitu: 1) buka situs [www.m-edukasi.net](http://www.m-edukasi.net) atau [wap.m-edukasi.net](http://wap.m-edukasi.net) melalui PC atau HP, 2) pilih dan klik program yang diinginkan, 3) pilih dan klik judul program m-edukasi yang diinginkan, 4) klik download (materi akan ditransfer ke PC jika Anda mengakses melalui PC, materi akan tertransfer ke HP jika Anda mengakses melalui HP), 5) setelah materi tersimpan di PC Anda, lalu materi dapat di transfer ke HP dengan





menggunakan kabel data, atau dengan menggunakan bluetooth. Bagi peserta didik yang men- download melalui HP, program m-edukasi dapat langsung dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran.

Spesifikasi HP yang diperlukan agar dapat menjalankan program m-edukasi adalah semua merk dan jenis HP yang sudah dilengkapi dengan flash player dapat menjalankan program m-edukasi. Sebagian besar HP “middle end” yang diproduksi tahun 2007 ke atas sudah memiliki fitur flash lite player (untuk lebih jelasnya kunjungi website resmi adobe flash). Untuk HP yang tidak memiliki fitur flash lite player, download dan instal flash lite player sesuai dengan os atau platform HP pada link dibawah ini: Symbian S60 2 rd.

Device (perangkat akses) agar peserta didik dapat mengakses program M- edukasi harus menggunakan HP dengan spesifikasi berikut: 1) size layar adalah 128 x 160, 2) resolusi yang digunakan 320 atau 340, c) content size-nya maksimal 300 kb, 4) di-support oleh flash lite, 5) memiliki fasilitas polyphonic, 6) memiliki perangkat transfer data, yaitu: bluethot, infra red atau kabel data.

Beberapa manfaat dari m-learning, yaitu: a) memberikan pembelajaran yang benar-benar dimanapun, kapanpun, dan terpersonalisasi; b) dapat digunakan untuk menghidupkan, atau menambah variasi pada pembelajaran konvensional; c) dapat digunakan untuk menghilangkan beberapa formalitas



yang tidak menarik atau menakutkan, dan dapat membuat materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan; d) dapat membantu memberikan dan mendukung pembelajaran literasi, numerasi dan bahasa; e) memfasilitasi pengalaman belajar baik secara individu maupun kolaboratif; f) dapat membantu melawan penolakan terhadap penggunaan TIK dengan menyediakan jembatan antara buta teknologi telepon seluler dan PC; g) telah dapat membantu peserta didik untuk tetap lebih fokus untuk waktu yang lebih lama; dan h) dapat membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan (Gumbira, 2008).

#### ***4. Mobile Learning Sarana untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran***

Belajar tidak mengenal usia dan tidak mengenal batas. Belajar kini bisa dimana saja dan kapan saja tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu. Materi pembelajaran dapat diakses secara online. Maksudnya belajar bisa dimana saja dan kapan saja sepanjang masih ada jaringan operator seluler. Artinya peserta didik dapat belajar melalui telepon seluler (ponsel). Tidak ada notebook atau PDA, Ponsel pun bisa menjadi sarana penting dalam proses pembelajaran.

*Mobile learning* merupakan model pembelajaran yang dilakukan antar tempat atau lingkungan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa pada saat peserta



didik berada pada kondisi mobile. Dengan berbagai potensi dan kelebihan yang dimilikinya, mobile Learning diharapkan akan dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat meningkatkan efisiensi dan efektifitas proses dan hasil belajar peserta didik di Indonesia di masa mendatang.

M-learning bisa membantu peserta didik untuk belajar dimana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan. M-learning merupakan bagian dari *e-learning*, pembelajaran menggunakan teknologi internet yang banyak digunakan diberbagai sekolah. Model pembelajaran ini merupakan suatu bentuk inovasi dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini merupakan sebuah peluang bagaimana HP dimanfaatkan untuk pembelajaran, selain kegiatan pembelajaran dikelas. Pembelajaran dengan m-learning memang tidak akan sepenuhnya menggantikan pembelajaran, namun dengan menggunakan model ini akan lebih disesuaikan dilingkungan dimana computer aided learning tidak tersedia. Oleh karena itu, agar kegiatan pembelajaran lebih efektif perlu menggabungkan m-learning dengan pembelajaran lain, sehingga m-learning sebagai suplemen.

Model *m-learning* ini akan mencakup: 1) materi pembelajaran, 2) forum komunikasi dalam pembelajaran antar user (dalam hal ini peserta didik dan guru), dan 3) latihan (ujian). Model m-learning ini dijalankan baik secara offline (materi pembelajaran disimpan terlebih dahulu didalam



perangkat bergerak untuk dipelajari guru dan peserta didik kapan dan dimanapun) dan online (proses pembelajaran secara langsung terhubung kepada sistem untuk melakukan pengaksesan materi pembelajaran, soal dan berinteraksi dengan peserta didik dan guru, yang dilakukan kapan dan dimana saja asalkan memiliki akses internet).

Pada masa mendatang akan lahir dan berkembang berbagai bentuk dan model-model pembelajaran yang inovatif sebagai penerapan m-learning sesuai dengan kebutuhan, tantangan dan masalah belajar dan pembelajaran yang dihadapi manusia.

Kehadiran teknologi seluler menjanjikan adanya peluang yang cukup potensial untuk dikembangkannya model pembelajaran yang inovatif mengingat tingginya tingkat kepemilikan perangkat serta harga perangkat serta tarif yang semakin murah dan fitur yang semakin canggih.

Kelebihan utama dari m-learning adalah proses pembelajaran dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan biaya yang relatif murah. *Mobile learning* merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi yang mudah dibawa, pembelajaran antar konteks, tempat, dan pada kondisi peserta didik dalam keadaan mobile.







## **BAB 3**

# **INTEGRASI KELAS DIGITAL DALAM PENGEMBANGAN *E-LEARNING***

Pada era revolusi industri 4.0 dan *e-learning* 5.0 sekarang ini, kompetensi Bahasa Inggris wajib dimiliki oleh semua pembelajar untuk mengikuti perkembangan dunia. Bahasa Inggris yang telah menjadi *lingua franca* (bahasa pengantar) telah dijadikan sebagai Mata Kuliah Umum (MKU) di semua Universitas yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa.

Namun, indeks kemampuan Bahasa Inggris pada tahun 2020 menunjukkan bahwa kemampuan Bahasa Inggris peserta didik di Indonesia masih tergolong rendah – berada di peringkat ke 74 dunia – jauh tertinggal dari Singapura yang berada di peringkat 10 ataupun Malaysia yang berada di peringkat ke 30. Bahkan Indonesia juga tertinggal diantara 2 negara ASEAN yang lain, yaitu Bangladesh di peringkat 63, dan Vietnam di peringkat 65. Hanya sedikit lebih baik dari Kamboja yang berada di peringkat 84 dan Thailand di peringkat 89.

Berbagai perubahan kurikulum Bahasa Inggris mulai dari *audio-lingual method* hingga *communicative competence* yang digunakan sekarang ini ternyata belum mampu meningkatkan

kemampuan Bahasa Inggris peserta didik. Pola *teachers-centered* yang telah berubah menjadi *students-centered* ternyata juga belum mampu memberikan perubahan yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik di level universitas (Poedjiastutie, 2019).

Sebuah perubahan desain pembelajaran Bahasa Inggris perlu untuk dilakukan terutama di masa pembelajaran daring seperti sekarang ini. Pembelajaran berbasis digital bukan hanya merubah proses pembelajaran luring (*face-to-face*) menjadi daring (*face-to-screen*), tetapi perlu adanya perubahan metode dan strategi pembelajaran sehingga dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik.

### **A. Integrasi Kelas Digital**

Kelas digital atau sering disebut kelas luring (*online*) sering dimaknai sebagai proses pembelajaran melalui *Zoom meeting* atau *Google meet*. Namun, makna kelas digital lebih luas daripada hanya sekedar pertemuan luring melalui platform-platform tertentu. Menurut Pathak dan Manoj (2018) kelas digital merupakan proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi informasi baik secara langsung (*synchronous*) dan tidak langsung (*asynchronous*). Pembelajaran secara langsung dapat menggunakan media seperti *Zoom meeting* atau *Google meet* dimana pengajar dan peserta didik bertatap muka secara langsung melalui layar kaca, sedangkan pembelajaran tidak langsung dapat dilakukan dengan



memberikan penugasan pada platform digital seperti pada *Google form, Kahoot!, Socrative, Quizizz, Quizlet, Writeabout*, dll.

Pada penyelenggaraan kelas luring yang telah memanfaatkan teknologi informasi, berbagai platform digital tersebut di atas telah terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar peserta didik di kelas Bahasa Inggris reguler (Mulyadi et al., 2020; Ubaedillah et al., 2021). Pada program intensif Bahasa Inggris, platform digital tersebut juga secara signifikan meningkatkan hasil belajar peserta didik ketika dilaksanakan pada model *hybrid learning* dengan metode *Task-Based Learning* (Pratiwi et al., 2021; Ulla & Perales, 2021). Dengan demikian, diperlukan kreativitas dan inovasi dari para pengajar untuk mengintegrasikan platform teknologi informasi ini supaya juga dapat efektif dan efisien pada kelas Bahasa Inggris luring di masa pandemi sekarang ini.

Pemilihan dan pemilahan materi yang berdasarkan tujuan pembelajaran dan kebutuhan peserta didik melalui *needs analysis* harus dilakukan sebelum melakukan migrasi kelas luring ke daring. Para pengajar harus bisa menentukan materi untuk kelas synchronous dan asynchronous sehingga peserta didik tetap dapat menangkap esensi materi pembelajaran secara holistik. Penelitian yang melibatkan 957 peserta didik kelas Bahasa Inggris berbasis digital menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dapat mendorong peserta didik memiliki *autonomous learning* dimana mereka dapat





menerima tanggung jawab pembelajaran sesuai yang mereka inginkan (Waluyo, 2020). Selain itu, juga dapat meningkatkan hasil belajar secara bertahap.

Kelas digital ini tentunya akan menarik apabila dapat diterapkan di seluruh kelas Bahasa Inggris di semua Perguruan Tinggi di Indonesia. Selain dapat meningkatkan kompetensi Bahasa Inggris secara bertahap, peserta didik yang sadar akan tanggung jawabnya dalam pembelajaran akan termotivasi dalam belajar dan memiliki inisiatif dalam mengembangkan ilmu yang dipelajari. Namun demikian, ada satu catatan penting sebelum penerapan kelas Bahasa Inggris berbasis digital ini dieksekusi. Penyediaan fasilitas pembelajaran untuk menerapkan konsep kelas digital dan kompetensi digital para pengajar juga harus disiapkan. Koneksi internet yang stabil yang dapat mendukung pelaksanaan kelas digital wajib dipenuhi sehingga kelas tidak akan macet di tengah jalan.

Pengoperasian kelas berbasis digital melalui platform SRS (*Students Response System*) seperti *Google form*, *Kahoot!*, *Socrative*, *Quizizz*, *Quizlet*, *Writeabout*, dll, wajib dikuasai oleh para pengajar supaya tidak terjadi kegaduhan saat program dijalankan di kelas. Pengenalan terhadap platform digital kepada para peserta didik juga penting untuk dilakukan supaya tidak terjadi kesenjangan teknologi informasi. Dengan demikian, penguasaan Bahasa Inggris dapat tercapai untuk mendukung



terciptanya SDM Indonesia yang mampu berkompetisi di era global.

Dan proses belajar mengajar merupakan proses yang melibatkan peserta dan pendidik. Proses belajar mengajar akan berhasil apabila adanya interaksi antara kedua pihak. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya internet dalam sistem informasi, proses belajar mengajar telah memanfaatkan teknologi informasi tersebut baik dari jenjang pendidikan dasar, menengah maupun pendidikan tinggi. Khusus untuk pendidikan pertaman dan menengah yang sudah menuntut peserta didik untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran, teknologi informasi dirasa sangat membantu bagi peserta didik.

Dengan adanya teknologi informasi seperti internet peserta didik dengan mudah mendapatkan informasi yang diperlukan baik untuk tugas dan yang lainnya melalui media internet ini tanpa harus membeli atau membaca buku teks. Internet pada dasarnya adalah hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP (Transmission Control/Internet Protocol). Selain internet saat ini telah berkembang teknologi *e-learning* yang digunakan sebagai



salah satu alternatif media pembelajaran pada pendidikan tinggi. *E-learning* adalah pengiriman informasi online untuk tujuan pendidikan, pelatihan, atau manajemen pengetahuan.

Salah satu hal yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *e-learning*. Beberapa penelitian terkait seperti penelitian yang dilakukan oleh Hamka (2015) mengenai Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada pelajar. Selain itu penelitian mengenai pengaruh elearning telah dilakukan pada sekolah dasar yang menilai Pengaruh Penggunaan *E-learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Peserta didik SD Negeri 1 Yogyakarta. Selain itu dengan studi kasus pada sekolah menengah atas, yang mengevaluasi Pengaruh Penerapan *E-learning* Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitaas Belajar Menurut Keragaman Peserta didik Dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta.

## **B. Tujuan dan Manfaat penerapann digital learning dalam Pengajaran bahasa Inggris**

Tujuan penggunaa digital learning sebagai sistem pembelajaran (Sanaky, 2009: 204-205), adalah:

- a) Meningkatkan klualitas belajar belajar.
- b) Mengubah budaya mengajar para pengajar.



- c) Mengubah belajar dan cara pembelajaran yang pasif kepada budaya belajar yang aktif, sehingga terbentuk *independent learning*.
- d) Memperluas basis dan kesempatan belajar oleh masyarakat.
- e) Mengembangkan dan memperluas produk dan layanan baru.

Manfaat dan dampak yang diperoleh dalam pembelajaran melalui digital learning adalah:

- a) Perubahan budaya belajar dan peningkatan mutu pembelajaran pembelajar dan pengajar.
- b) Perubahan pertemuan pembelajaran yang tidak terfokus pada pertemuan (tatap muka)
- c) Tersedianya materi pembelajaran di media elektronik melalui website *e-learning* yang mudah diakses dan dikembangkan oleh pembelajar dan mungkin juga masyarakat.
- d) Pengayaan materi pembelajaran sesuai dengan kemajuan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.
- e) Menciptakan competitive positioning dan meningkatkan brand image.
- f) Meningkatkan kualitas pembelajaran dan kepuasan pembelajar serta kualitas pelayanan.



- g) Mengurangi biaya oprasi dan meningkatkan pendapatan.
- h) Interaktivitas pembelajar meningkat, karena tidak ada batasan waktu untuk belajar.
- i) Pebelajar menjadi lebih bertanggung jawab atas kesuksesannya (leaner oriented).

Teknologi merupakan salah satu media pendukung sebagaimana untuk menyampaikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam belajar dan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran. Bates dalam Hartoyo (2012: 116) mengemukakan bahwa tujuan diterapkannya pendekatan *e-learning* sebagai berikut.

- a. Meningkatkan akses terhadap kesempatan belajar (*increase access to learning opportunity*) dan fleksibilitas peserta didik dalam belajar. Dalam hal ini, *e-learning* mampu meningkatkan kesempatan belajar dan fleksibilitas peserta didik dalam belajar melalui berbagai sarana dan metode pembelajaran yang digunakan.
- b. Meningkatkan kualitas pembelajaran (*enhance general quality*).
- c. Mengembangkan keterampilan dan kompetensi (*develop skills and competencies*) yang diperlukan peserta didik serta memberikan bekal kecakapan digital yang diperlukan dalam bidang ilmu, profesi, atau karir mereka.
- d. Mengakomodasi beragamnya gaya atau cara



belajar (*to meet the learning styles/needs*) peserta didik. e. Meningkatkan efektivitas dana (*cost effectiveness*), terutama pada tataran pendidikan menengah.

### C. Karakteristik *E-learning*

Karakteristik *e-learning* ini antara lain :

- a. Memanfaatkan jasa teknologi elektronik. Guru dan peserta didik, peserta didik dan sesama peserta didik atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah tanpa dibatasi oleh hal-hal yang bersifat protokoler.
- b. Memanfaatkan keunggulan komputer(digital media dan *computer networks*) Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan peserta didik kapan saja dan di mana saja bila yang bersangkutan memerlukannya
- c. Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer.

Pengembangan *e-learning* tidak semata-mata hanya menyajikan materi pelajaran secara *on-line* saja, tetapi harus komunikatif dan menarik. Materi pelajaran didesain seolah peserta didik belajar di hadapan pengajar melalui layar



komputer yang dihubungkan melalui jaringan internet. Untuk dapat menghasilkan *e-learning* yang menarik dan diminati, Onno W. Purbo (2002) mensyaratkan tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang *e-learning*, yaitu “sederhana, personal, dan cepat”.

Sistem yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi dan menu yang ada, dengan kemudahan pada panel yang disediakan, akan mengurangi pengenalan sistem *e-learning* itu sendiri, sehingga waktu belajar peserta dapat diefisienkan untuk proses belajar itu sendiri dan bukan pada belajar menggunakan sistem *e-learning*-nya.

#### **D. Aspek-aspek dalam Pengembangan E-learning**

Susanto dalam Mukmin dalam Hartoyo (2012: 132-133) mengatakan bahwa keberhasilan pemanfaatan teknologi ditentukan oleh empat komponen yang saling berkaitan, ketidakhadiran atau kurang optimalnya kualitas salah satu komponen saja dapat menyebabkan keseluruhan sistem tidak dapat berfungsi dengan baik. Keempat komponen itu adalah:

- a. *Technoware (object-embodied technology)*. Komponen ini berkaitan dengan wujud peralatan seperti manual, peralatan elektronik, mesin-mesin, serta fasilitas lain yang terintegrasi.
- b. *Humanware (person-embodied technology)*. Komponen ini berkaitan dengan kualitas sumber daya manusia serta



kemampuan pemasangan, pengoperasian, perbaikan, dan pemeliharaan.

- c. *Orgaware (intuition-embodied technology)*. Komponen ini berkaitan dengan wujud organisasi atau institusi pendidikan seperti keterkaitan hubungan individual, kolektif, departemental, atau lingkungan yang lebih jauh lagi yaitu industri, nasional, internasional, dan lain-lain.
- d. *Infoware (document-embodied technology)*. Komponen yang berkaitan dengan wujud informasi serta spesifikasi, penggunaan, generalisasi, cara-cara memperoleh data dan informasi, serta kegiatan lainnya yang berkaitan dengan usaha untuk menghasilkan informasi yang akurat secara efektif dan efisien.

UNESCO seperti dikutip Chaeruman (2009), mengategorikan pemanfaatan ICT untuk pembelajaran di sekolah ke dalam empat level seperti digambarkan sebagai berikut:

- a. Tahap *emerging*, artinya baru menyadari akan pentingnya TIK untuk pembelajaran dan belum berupaya untuk menerapkannya.
- b. Tahap *applying*, satu langkah lebih maju dimana TIK telah dijadikan sebagai obyek untuk dipelajari (*learning to use ICT*).
- c. Tahap *integrating*, TIK telah diintegrasikan ke dalam kurikulum (pembelajaran).





Dan bagi para guru bahasa Inggris, internet menawarkan beberapa kesempatan untuk meraih pengembangan profesional, seperti:

- a. Meningkatkan pengetahuan bahasa Inggris mereka untuk melengkapi dan juga meng-update, pengetahuan bahasa Inggris mereka sebelumnya;
- b. Berbagi dan mencari sumber/bahan pembelajaran yang sebanyak-banyaknya sesuai dengan kebutuhan;
- c. Bekerjasama dengan guru-guru dari luar negeri;
- d. Kesempatan untuk mempublikasikan secara langsung karya-karyanya
- e. Mengatur komunikasi secara teratur dengan para peserta didik;
- f. Berpartisipasi dalam forum dengan rekan sejawat baik local maupun internasional;
- g. Mengakses rencana belajar mengajar & metodologi baru.

Khusus dalam pembelajaran bahasa Inggris, internet menawarkan berbagai manfaat, keuntungan dan kesempatan bagi peserta didik berupa: kesempatan untuk belajar bahasa Inggris secara sendiri dengan lebih cepat; kesempatan untuk menambah pengetahuan bahasa Inggris dengan lebih lengkap; belajar berinteraktif dengan guru dan peserta didik lain; menggunakan bahasa Inggris untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari negara lain (*to put English into practice*).



Selain manfaat di atas, ternyata berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Azwar Rhosyied, dan Bambang Wijanarko Otok, menyimpulkan bahwa penggunaan internet sebagai media belajar mampu mempengaruhi motivasi belajar peserta didik sekaligus meningkatkan kreativitasnya. Penelitian lain yang dilakukan Mustafa (2008) menyimpulkan bahwa: “terdapat adanya hubungan yang signifikan antara pengaplikasian *e-learning* dengan motivasi belajar”.

Seorang guru bahasa Inggris dapat menggunakan internet sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan beberapa cara:

*Pertama*, dengan menunjukkan fakta-fakta bahwa internet dan juga komputer sebagai sarana utama untuk bisa tersambung dengan internet itu sendiri sebenarnya menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa utama. Sedangkan bahasa-bahasa lainnya termasuk bahasa Indonesia adalah merupakan bahasa penunjang bagi pengguna yang tidak mampu berbahasa Inggris. Sebagai bahasa penunjang tentu memiliki keterbatasan antara lain bahwa bahasa itu tidak bisa digunakan untuk berkomunikasi dengan semua orang di seluruh dunia. Berbeda dengan bahasa Inggris sebagai bahasa utama, maka dengan tanpa ragu kita dapat menggunakan bahasa itu dengan sipapun dan di manapun di seluruh dunia.

*Kedua*, pada saat proses pembelajaran guru bahasa Inggris harus memberi contoh bagaimana menggunakan



internet untuk pembelajaran bahasa Inggris. Guru bisa mengajak peserta didik untuk belajar bahasa Inggris secara on line. Guru bahasa Inggris harus menunjukkan pada peserta didik bahwa betapa menariknya belajar bahasa Inggris secara on line itu, karena mereka dapat mengerjakan soal kemudian langsung mengecek jawaban yang mereka buat tanpa perasaan takut dimarahi guru atau ditertawakan teman seperti ketika di kelas apabila jawaban mereka salah. Bila jawaban mereka salah mereka dapat langsung memperoleh penjelasan mengapa jawaban itu salah sekaligus diberitahu jawaban yang benarnya bagaimana. Selain itu peserta didik bisa memilih tingkat kesulitan soal sesuai dengan kemampuan yang dia miliki apakah mau tingkat *beginner*, *preintermediate*, *intermediate*, atau *advanced*. Bentuk soal yang mau dikerjakanpun bisa dipilih sesuai dengan keinginan apakah mau pilihan ganda, isian, atau *easy*. Untuk itu guru harus mengetahui sejumlah situs yang menyediakan latihan on line seperti itu.

*Ketiga*, di luar proses pembelajaran guru harus memberi kesempatan kepada peserta didik untuk berkomunikasi secara langsung melalui e-mail atau melalui jejaring social yang sedang digandrungi oleh para remaja saat ini yakni Facebook, melalui fasilitas chatting atau update status. Untuk itu tidak ada salahnya kalau guru memiliki akun jejaring social Facebook sebagai sarana untuk berkomunikasi dengan para peserta didiknya. Berdasarkan pengalaman penulis cara ini ternyata cukup efektif untuk memotivasi peserta didik berbahasa Inggris.



Bahkan peserta didik yang pada saat di kelas tampak pasif pun berubah menjadi peserta didik yang aktif dan mau menggunakan bahasa Inggrisnya pada saat chatting serta mau bertanya tentang masalah yang berkaitan dengan kesulitan belajar bahasa Inggris. Suatu hal yang jarang ditemui di dalam kelas.

*Keempat*, guru bahasa Inggris hendaknya secara rutin memberi tugas kepada peserta didik untuk dicarikan jawabannya atau penyelesaiannya di internet atau pada buku sekolah elektronik (BSE) yang dapat dengan mudah ditemukan dalam internet. Dengan semakin seringnya peserta didik menggunakan internet untuk belajar bahasa Inggris, diharapkan peserta didik semakin menyadari betapa internet dapat membantu mereka dalam belajar bahasa Inggris.

Dengan demikian ada beberapa alasan mengapa internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar bahasa Inggris pada peserta didik, yakni:

- a. Para peserta didik yang merupakan para remaja pada umumnya sangat menyukai internet. Jadi kalau mereka diajak belajar melalui internet tidak akan sulit bahkan akan bersemangat. Terlebih lagi bagi peserta didik yang berada di daerah di mana internet sebagai sesuatu yang baru.
- b. Para peserta didik sangat suka melakukan *browsing* dalam internet dan kegiatan itu



akan lebih menyenangkan bila disertai kemampuan berbahasa Inggris yang baik agar bisa mengunjungi situs-situs yang berbahasa Inggris. Di sinilah mereka akan merasa membutuhkan bahasa Inggris. Dengan adanya kebutuhan tersebut akan mendorong mereka untuk terus belajar.

- c. Para peserta didik sangat menyukai *chatting*. Kegiatan itu akan lebih asyik dan menarik apabila menggunakan bahasa Inggris atau paling tidak dicampur antara bahasa local dengan bahasa Inggris.
- d. Apabila peserta didik belajar menjawab/mengerjakan soal-soal bahasa Inggris secara On Line, maka peserta didik dapat secara langsung mengetahui tingkat kemampuannya sendiri dengan cara mengecek jawabannya. Di sini secara tidak langsung peserta didik melakukan refleksi atas kemampuan dirinya sendiri tanpa diketahui orang lain.
- e. Pada saat mengerjakan latihan On line, peserta didik dapat memilih soal latihan berdasarkan keinginannya, baik bentuk soal, jumlahnya, levelnya maupun lamanya waktu untuk mengerjakan soal-soal tersebut disesuaikan dengan kemampuannya sendiri.
- f. Soal-soal yang tersedia di internet sangat lengkap untuk melatih keempat skills dalam bahasa Inggris yakni, *listening*, *speaking*, *reading*, maupun *writing*. Tersedia pula materi ketatabahasaan









## **BAB 4**

# **MANFAAT DIGITAL LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Di era globalisasi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menunjukkan jati dirinya. Efisiensi teknologi dalam berbagai bidang, khususnya dalam masalah waktu, tenaga dan biaya melalui kecepatan dan ketepatan informasi. Keadaan tersebut membuat para pembuat aplikasi berlomba-lomba menciptakan sebuah aplikasi yang berguna dan berbasis mobile. Dengan aplikasi mobile pengguna bisa mencari informasi dimana saja dan kapan saja, termasuk informasi mengenai pembelajaran bahasa Inggris. Smartphone Android dapat dijadikan sebagai media alternatif lain untuk memperoleh pembelajaran mengenai beragam skill berbahasa Inggris. Dengan adanya aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Inggris, tentunya akan sangat membantu bagi kalangan pelajar yang ingin mempelajari bahasa Inggris. Sekarang ini, pelajaran Bahasa Inggris wajib dimiliki oleh semua pembelajar untuk mengikuti perkembangan dunia. Bahasa Inggris yang telah menjadi bahasa pengantar dan telah dijadikan sebagai Mata Kuliah Umum di semua Universitas yang wajib diikuti oleh seluruh mahasiswa. Berbagai perubahan kurikulum



Bahasa Inggris dilakukan untuk meningkatkan kemampuan Bahasa Inggris peserta didik. Salah satu contohnya adalah pembelajaran berbasis digital. Dengan kata lain, sesuai dengan perkembangan zaman, media kegiatan belajar mengajar sebagian sudah berbasis digital, seperti video interaktif, video multimedia interaktif, dan lainnya. Sehingga para guru atau pengajar dapat menyampaikan pembelajaran sekaligus memberi gambaran langsung secara visual kepada para murid dengan mudah dan para pelajar pun menjadi lebih mudah memahami apa yang disampaikan oleh pengajar atau guru.

Telah banyak pakar yang mengemukakan definisi pembelajaran (learning) berbasis digital yang terus berkembang hingga hari ini. Smaldino (2008:10) menarik sebuah kesimpulan bahwa pembelajaran adalah pengembangan pengetahuan baru, keterampilan atau perilaku sebagai interaksi individu dengan informasi dan lingkungan. Lingkungan pembelajaran disusun oleh para guru dan meliputi fasilitas-fasilitas fisik, akademik dan atmosfer emosional, dan teknologi instruksional. Dalam pembahasan yang lain, Sadiman dan kawan-kawan (2009:12-16) menguraikan tentang belajar mengajar sebagai proses komunikasi. Proses belajar mengajar atau pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah



isi ajaran atau didikan yang ada dikurikulum. Sumber pesannya bisa guru, peserta didik, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pendidikan dan penerima pesannya adalah peserta didik atau juga guru dalam proses pembelajaran.

Sedangkan Biggs dalam Sugihartono dkk (2007: 80-81) membagi konsep pembelajaran dalam tiga pengertian yaitu:

- a. Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif; secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimilikinya sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya;
- b. Pembelajaran dalam pengertian insitusalional; Secara institusional pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual;
- c. Pembelajaran dalam pengertian kualitatif; Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik,



tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai perantara terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima yang mencakup semua sumber yang diperlukan berupa hardware dan software, meliputi manusia, materi atau kajian untuk membangun suatu kondisi yang membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media pembelajaran menempati posisi cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak dapat berlangsung secara optimal. (Daryanto, 2010:4).

Selanjutnya, Lutfiansyah (2016:18) menjelaskan beberapa hal penting yang perlu diperhatikan untuk dapat memaksimalkan dalam menggunakan Android sebagai media pembelajaran yaitu :

#### **a) Aplikasi apa yang akan digunakan**

Mengetahui aplikasi apa yang akan digunakan untuk memaksimalkan penggunaannya dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu sebelum menerapkan pengajar harus mengetahui aplikasi apa yang akan digunakan, apakah sesuai dengan materi yang di butuhkan untuk menunjang proses



pembelajaran atau tidak sehingga penggunaan aplikasi dapat maksimal.

### **b) Cara mengoperasikan aplikasi yang akan digunakan**

Jika akan menggunakan suatu media hal yang paling penting yaitu mengetahui bagaimana cara mengoperasikan media yang akan digunakan. Dapat dibayangkan jika pengajar tidak mengetahui bagaimana cara mengoperasikan sebuah media yang akan digunakan dalam pembelajaran, mungkin bisa saja pengajar akan ditertawakan oleh muridnya. Sebuah materi pelajaran yang seharusnya dapat lebih mudah dipahami jika disampaikan melalui media akan sangat sulit dipahami peserta didik jikalau pengajar tidak menguasai cara bagaimana menggunakan media atau aplikasi yang digunakan. Oleh karena itu pengajar harus mengetahui cara menggunakan aplikasi yang akan digunakan sehingga penggunaan media dapat efisien dan efektif.

### **c) Kelebihan dan kekurangan aplikasi yang digunakan**

Kelebihan dan kekurangan aplikasi yang digunakan wajib diketahui bagi orang yang akan menggunakan aplikasi untuk pembelajaran agar pembelajaran efektif dan dapat mengurangi dampak negatif yang ditimbulkan dari aplikasi yang digunakan.



#### **d) Mudah atau tidaknya aplikasi yang akan digunakan**

Media pembelajaran yang baik yaitu media yang dapat dengan mudah dioperasikan sehingga kita tidak merasa kebingungan dan tidak membuang waktu banyak. Karena tidak dapat dipungkiri banyak aplikasi atau media pembelajaran yang sulit dioperasikan. Hal itu akan mengganggu pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu kita harus mengetahui apakah aplikasi yang akan digunakan mudah dioperasikan atau tidak.

#### **e) Efektif dan efisien atau tidaknya aplikasi yang digunakan**

Pengajar seharusnya dapat memilih media yang akan membuat pembelajaran efektif dan efisien. Jika pembelajaran efektif dan efisien maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai dan peserta didik dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan. Jadi sebelum menggunakan aplikasi untuk pembelajaran harus mengetahui terlebih dahulu apakah efektif dan efisien media atau aplikasi yang digunakan.

Penjelasan di atas adalah beberapa hal penting yang seharusnya diketahui oleh pembelajar bahasa yang hendak menggunakan aplikasi android sebagai media pembelajaran, sehingga penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran dapat maksimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan cepat sesuai yang diinginkan.



Dalam hal ini pembelajaran berbasis digital merupakan proses pembelajaran yang melibatkan penggunaan teknologi informasi berupa aplikasi. Contohnya penggunaan media elektronik online oleh pengajar dan peserta didik untuk bertatap muka secara langsung melalui layar kaca dan pembelajaran tidak langsung atau offline dapat dilakukan dengan menggunakan platform digital seperti penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran serta menjawab soal latihan. Dalam hal ini aplikasi yang digunakan baik itu online maupun offline merupakan media yang membantu proses pembelajaran agar berjalan dengan lancar. Selain itu, Menurut Heinich dan Molenda (2005), dalam Robinson Situmorang, (2013:18), mengemukakan bahwa secara umum media diartikan sebagai alat komunikasi yang membawa pesan dari sumber ke penerima. Pengertian ini lebih mengarah pada pengertian media yang lebih khusus. Secara lebih luas dikatakan bahwa media adalah alat yang bermuatan pesan, yang memungkinkan orang atau peserta didik dapat berorientasi dengan pesan tersebut secara langsung. Media teknologi inilah merupakan media yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, seperti Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) berbasis offline dan online. Lebih lanjut ia katakan, dengan memanfaatkan Teknologi informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran bukan hanya bermanfaat bagi peserta didik saja, tetapi juga bagi guru (pendidik) sebagai perancang, pengembang dan pelaksana dalam pembelajaran.



Oleh karena itu, kehadiran TIK sebagai media pembelajaran banyak membantu guru (pendidik) dalam berbagai hal, antara lain:

- a) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berupa foto ataupun video, dapat menarik perhatian peserta didik bila dibandingkan dengan penjelasan secara diskripsi secara lisan. Guru dapat menciptakan berbagai kegiatan yang variatif dan mengaktifkan peserta didik melalui foto ataupun gambar obyek yang dibahas.
- b) Pembelajaran menjadi lebih kokret dan nyata. Penggunaan media pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar, lebih-lebih dikelas rendah sangat sesuai dengan karakteristik peserta didik yang masih berada dalam tarah “operasional-konkret. Dengan media ini peserta didik akan lebih mudah mempelajari segala sesuatu yang secara langsung dapat mereka lihat, dengar, pegang dan merasakan.
- c) Pengelolaan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan media pembelajaran, guru dapat terbantu untuk tidak perlu banyak menulis atau mengilustrasikan di papan tulis. Ilustrasi dan tulisan yang dibutuhkan dapat dipenuhi guru dengan waktu yang tepat dan cepat melauai fasilitas yang terdapat pada komputer.
- d) Mendorong peserta didik belajar secara lebih mandiri. Media Pembelajaran yang sudah dirancang khusus



untuk pembelajaran tertentu dapat dipergunakan oleh peserta didik untuk belajar baik secara individu maupun secara kelompok.

- e) Meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan media pembelajaran proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.
- f) Proses pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Program audio, video, komputer (offline dan online) adalah media pembelajaran yang dapat digunakan di mana saja dan kapan sajasesuai dengan kondisi dan situasi guru maupun peserta didik.
- g) Menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap proses pembelajaran. Penggunaan media yang dirancang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dapat menimbulkan sikap positif peserta didik terhadap proses belajar mengajar

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai (2002:2) ada beberapa manfaat media pembelajaran adalah:

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan





memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik

- c) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran
- d) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru dan murid dapat membantu kelancaran proses belajar dan mencapai tujuan pembelajaran yang baik. Kemudian penggunaan media pembelajaran digital di era teknologi ini yaitu berupa mobile learning merupakan salah satu contoh media pembelajaran yang efektif digunakan. Dengan kata lain, mobile learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Pada konsep pembelajaran tersebut mobile learning membawa manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses setiap saat dan visualisasi materi yang menarik. Mobile learning merupakan bagian dari *e-learning*, namun lebih condong kepada pemanfaatan kecanggihan telepon seluler. Mobile learning menyediakan materi pelajaran yang dapat



diakses dimana saja dan kapan saja dengan tampilan yang menarik (Clark Quin:2000). Dalam hal ini perkembangan teknologi memberikan kemajuan terhadap telepon seluler, yaitu telepon pintar atau smartphone. Smartphone atau telepon pintar adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi dengan fungsi yang menyerupai komputer. Kecanggihan smartphone tersebut dapat dimanfaatkan sebagai peluang dalam dunia pendidikan, dimana smartphone digunakan sebagai media penunjang pembelajaran. Pembelajaran diharapkan akan menjadi menarik karena dirasa lebih interaktif, yaitu dilengkapi dengan gambar, suara, animasi, dan adanya interaktifitas penggunaannya.

Bahasa Inggris merupakan sarana untuk berkomunikasi secara lisan dan tulis. Kemampuan berkomunikasi dalam pengertian yang utuh adalah kemampuan berwacana, yakni kemampuan memahami dan atau menghasilkan teks lisan dan atau tulisan yang direalisasikan dalam empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Keempat keterampilan inilah yang digunakan untuk menanggapi atau menciptakan wacana dalam kehidupan masyarakat (Shintalismi, 2012). Adapun beberapa manfaat menggunakan digital learning daalam pembelajaran Bahasa inggris yaitu:



## A. Penggunaan Digital Learning

### 1. *Penggunaan Digital Learning dalam Listening*

Perkembangan teknologi tersebut kini bisa diarahkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran yang disebut mobile learning atau mlearning. Peserta didik dapat menggunakan gadget yang mereka memiliki seperti ponsel dan tablet sebagai perangkat pembelajaran yang membuat m-learning menjadi solusi baru dalam perkembangan dunia pendidikan. Pembelajaran berbasis mobile atau dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar listening bahasa Inggris. Mobile learning berfungsi sebagai pelengkap atau pendukung, yaitu dimana materinya diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik dengan tujuan agar semakin memantapkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran yang disajikan pendidik didalam kelas.

Aplikasi yang digunakan cukup memenuhi kebutuhan peserta didik dalam mengembangkan aspek listening, selain karena aplikasinya mudah di dapat dan di akses, terdapat pula fitur yang lengkap yang dapat menunjang kemampuan listening. Seperti di sediakan percakapan sehari-hari yang mudah untuk difahami, terdapat fitur audio pronountiation yang dapat didengarkan setiap waktu untuk mengasah kemampuan telinga peserta didik dalam mendengar percakapan



bahasa inggris. dan juga terdapat fitur games mini yang menambah keseruan dalam penggunaan aplikasi.

Proses pembelajaran digital memungkinkan peserta didik dan guru menggunakan aplikasi mengenai listening dalam pembelajaran Bahasa inggris. Dengan kata lain, listening adalah sebuah keterampilan dasar untuk proses pembelajaran yang berbeda. Keterampilan ini adalah sikap yang aktif yang berlawanan dengan mendengarkan gelombang suara/ bunyi. Tiga langkah dasar listening meliputi mendengar, memahami dan menilai. Beberapa faktor penting yang dibahas dalam listening adalah pengetahuan tentang bentuk linguistik, bunyi huruf bunyi konsonan dan vokal, tekanan kata dan intonasi kalimat.

Selanjutnya aplikasi digital juga dilengkapi dengan pembahasan kuis atau soal. Evaluasi listening melibatkan berbagai macam skills lainnya. Paling tidak pada tataran awal, hal itu melibatkan kemampuan membedakan bunyi atau suara, intonasi dan pola-pola penekanan suara atau bunyi ujaran, dan juga kemampuan memahami teks pendek dan panjang yang diperdengarkan. Pengujian listening melibatkan banyak keterampilan. Contohnya, pada pengujian listening melibatkan peserta didik untuk bisa membedakan suara huruf konsonan dan vokal, membedakan intonasi dan penekanan pola dan pemahaman dari panjang dan pendeknya bacaan teks.



## 2. *Penggunaan Digital Learning dalam Reading*

Selanjutnya, *digital Learning* dapat juga diterapkan pada pembelajaran *reading*. Pada dasarnya, *digital book* atau *e-book* adalah versi elektronik dari teks yang dapat dibaca pada layer desktop atau laptop, PDA atau perangkat portabel lainnya, atau pada perangkat keras pembaca *e-book*. Ebook dapat menggunakan berbagai format file dan dapat menggabungkan fitur lain, seperti annotations, audio dan video, dan hyperlink. Selain itu, *e-book* juga dapat mencakup komentar dan alat berkomunikasi (chatting) yang memungkinkan interaksi antar pembaca, dan mengizinkan pembaca menambahkan link ke sumber dari luar. Beberapa produk *e-book* terikat dengan *software* untuk membacanya.

## 3. *Penggunaan Digital Learning dalam Speaking*

Kecakapan berbicara merupakan salah satu keterampilan yang penting, dimana berbicara (speaking) merupakan ketrampilan agar pesan yang kita sampaikan dapat diterima dengan baik oleh lawan bicara kita. Keterampilan berbicara pada hakikatnya adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan serta menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan. Penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran menggunakan gambar, pengucapan dalam Bahasa Inggris dan video yang menarik serta pengguna akan menyebutkan sebuah kata / kalimat dengan pengucapan yang benar. Jadi, dengan



menggunakan aplikasi dalam proses pembelajaran dapat memudahkan pengajar dan pelajar dalam meningkatkan keterampilan berbicara dalam Bahasa Inggris.

#### 4. *Penggunaan Digital Learning dalam Writing*

Keterampilan menulis bahasa Inggris merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang melibatkan berbagai kemampuan kognitif dan linguistik. Belajar menulis dianggap sebagai pembelajaran yang paling sulit, karena peserta didik diharuskan mengenal dulu komponen kebahasaan dari yang paling kecil (huruf) hingga akhirnya peserta didik mampu mengembangkan dalam bentuk kata, kalimat, hingga paragraf. Secara konvensional, pembelajaran menulis dilakukan dengan pendekatan proses dimana peserta didik mengembangkan karangan secara bertahap, secara umum tahapan tersebut meliputi kegiatan penggalan ide, penyusunan draf, dan perbaikan/revisi. Kegiatan menulis dalam bahasa Inggris adalah suatu proses kognitif dan kreatif. Secara kognitif, proses menulis merupakan suatu proses transaksi antara skema penulis yang terdiri atas berbagai informasi baik informasi linguistik maupun non-linguistik dan tulisan (simbol-simbol sebagai representasi ujaran) yang mengandung potensi makna. Secara kreatif, proses menulis dicirikan oleh munculnya ide-ide baru dan unik yang dirangkai secara unik pula dalam suatu karya tulis (Marhaeni:2009). Berkaitan dengan pembelajaran keterampilan menulis, Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan



mengisyaratkan pembelajaran menulis ditekankan untuk mencapai kompetensi menulis secara efektif dan efisien berbagai jenis karangan dalam berbagai konteks dan tujuan. Pembelajaran menulis bahasa Inggris di SMA dimulai dengan mempelajari dari struktur paling sederhana, yakni membuat kalimat sederhana yang berpedoman pada penggunaan gramatikal yang baik dan benar. Dengan menggunakan aplikasi android atau pembelajaran digital akan mendukung pembelajar Bahasa Inggris dalam mempercepat pencapaian keterampilan menulis dalam Bahasa Inggris. Karena aplikasi android telah dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik dan efisien sehingga membuat pembelajar untuk menggunakan aplikasi pembelajaran menulis dalam Bahasa Inggris.

Jadi, dapat dikatakan bahwa aplikasi pembelajaran digital dapat diterapkan pada empat keterampilan dalam Bahasa Inggris yaitu pada listening, reading, speaking dan writing. Kemudian, salah satu contoh aplikasi yang diterapkan dalam pembelajaran *digital* adalah *Hello English*. Aplikasi yang bernama Hello English merupakan aplikasi edukasi pada smartphone yang membantu pengguna dalam memahami dan mempelajari Bahasa Inggris. Aplikasi buatan Culture Alley ini sudah diunduh hingga 10 juta pengguna dan menjadi aplikasi google terbaik pada tahun 2016. Aplikasi Hello English ini terdapat banyak bahasa untuk menyesuaikan bahasa pengguna ada Bahasa Indonesia, Melayu, India, Spanyol, dan lainnya.



Aplikasi Hello English mempunyai fitur ranking global maupun lokal yang mengurutkan murid - murid berdasarkan koin yang mereka miliki. Koin didapatkan setiap melakukan pembelajaran. Jadi semakin banyak koin yang dimiliki maka semakin tinggi pula rankingnya. Hal ini dapat membuat pengguna lebih semangat lagi dalam mempelajari Bahasa Inggris.

Pada fitur helpline ini Aplikasi *Hello English* biasanya memberikan beberapa kosakata pada topik tertentu tiap harinya yang dapat membantu pengguna untuk menambah pengetahuan vocabulary. Selain memberikan kosakata baru pada Helpline juga terdapat quiz yang biasanya kita ditanya arti dari sebuah phrasal verb yang ditanyakan. Pengguna juga bisa menanyakan masalah yang sedang dihadapi dan akan dijawab paling lambat selama 24 jam. Aplikasi Hello English memiliki banyak materi bahasa inggris. Materi tersebut dibagi menjadi 12 fasa. Tiap fasa memiliki rata - rata 50 topik dan tiap topik memiliki 3 permainan. Tidak hanya menjawab soal ada juga bagian speaking dimana pengguna harus menyebutkan sebuah kata / kalimat dengan pengucapan yang benar. Aplikasi *Hello English* sudah dilengkapi dengan kamus dengan jumlah kata kurang lebih 10.000 kata. Jadi pengguna tidak perlu repot - repot untuk membuka aplikasi lain dalam mencari terjemahan kosakata.





Listening merupakan materi yang penting dalam bahasa Inggris karena kita harus bisa mengetahui apa yang orang katakan pada kita. Untuk dapat menguasai listening kita harus benar-benar memahami kata-kata yang kita dengar. Dalam penelitian ini materi yang akan diperdalam adalah mengenai penyusunan tata bahasa dalam bahasa Inggris khususnya simple present tense dengan indikator peserta didik mampu menyebutkan kata atau frase yang ada pada audio atau video aspek penilaiannya yaitu pemahaman, dan ketelitian.

Aplikasi *Hello English* merupakan media yang membantu peserta didik dalam proses memahami dan menambah ketelitian peserta didik terhadap materi yang disampaikan yaitu tentang simple present tense. Aplikasi *Hello English* ini sangat bermanfaat bagi peserta didik karena konsep dari media ini adalah belajar sambil bermain. Hal ini tentunya akan membuat peserta didik merasa nyaman dan tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan saat mengikuti proses pembelajaran atau dalam proses pembelajaran karena hal tersebut. Aplikasi *Hello English* ini sangat cocok digunakan di matapelajaran Bahasa Inggris karena akan membuat peserta didik lebih aktif dan terpusatkan fokusnya.

Dengan kata lain, aplikasi *Hello English* sendiri merupakan media yang membantu peserta didik dalam proses memahami pelajaran Bahasa Inggris khususnya untuk mengasah kemampuan *listening* pada aspek pemahaman dan



ketelitian. Aplikasi Hello English ini sangat bermanfaat bagi peserta didik karena konsep dari media ini adalah belajar sambil bermain. Hal ini tentunya akan membuat peserta didik merasa nyaman dan tidak akan merasakan jenuh ataupun bosan saat mengikuti proses pembelajaran atau dalam proses pembelajaran. Aplikasi *Hello English* ini sangat cocok digunakan di mata pelajaran Bahasa Inggris karena akan membuat peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan tidak akan merasa bosan dengan materi pelajaran yang banyak. Peserta didik akan merasa senang dalam pembelajaran dengan media permainan. Hal tersebut akan membuat peserta didik akan lebih mudah menerima materi yang disampaikan dan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan.







## **BAB 5**

# **MOBILE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

Penggunaan Mobile Learning dalam pembelajaran merupakan suatu bentuk adaptasi terhadap kebiasaan peserta didik yang sekarang ini banyak beraktivitas dengan HP bahkan sampai ke peserta didik yang ada di pelosok. Seiring berkembangnya penggunaan HP dikalangan peserta didik maka sudah seharusnya pembelajaran juga banyak bersumber dari HP mereka sendiri yang dapat mereka akses dimanapun dan kapanpun. selain itu, Wulan Junita(2019) mengungkapkan bahawa pengembangan media berbentuk *mobile learning* dapat memenuhi tujuan dan isi pembelajaran, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, efisiensi waktu pembelajaran, dan mudah digunakan peserta didik.

Melansir dari laman Resmi Etnologue, pada tahun 2022 terdapat 1452 miliar orang yang menggunakan bahasa Bahasa Inggris dalam interaksi sehari-hari, oleh karena itu bahasa Inggris juga merupakan Bahasa yang paling banyak digunakan dalam berbagai jenis teknologi, termasuk dalam berbagai

aplikasi yang tersedia di Mobile. Seiring dengan banyaknya aplikasi yang menggunakan bahasa Inggris banyak juga aplikasi yang dikembangkan untuk membantu pengguna HP baik itu masyarakat secara umum maupun dalam lembaga pendidikan.

Pembelajaran bahasa Inggris baik di lembaga pendidikan yang ada di Indonesia maupun secara personal peserta didik juga seharusnya mengikuti perkembangan zaman. Tersedianya berbagai macam teknologi termasuk sistem *Mobile Learning* yang bisa dimanfaatkan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris juga mengubah peranan guru dalam mengelola proses belajar dan mengajar, dari guru sebagai pemberi belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.

Berikut adalah contoh penerapan *Mobile Learning* dalam pembelajaran Bahasa Inggris yang dapat diakses secara mudah di *Play store* maupun *Apps Store* yang tersedia di setiap Smartphone baik dari sudut pandang kebutuhan peserta didik maupun dari sudut pandang kebutuhan pendidik/dosen/instruktur.

### **A. Dari sudut peserta didik**

Berbagai Aplikasi telah dimunculkan untuk semua peserta didik yang bersungguh-sungguh dalam belajar, *Mobile* yang peserta didik genggam setiap hari merupakan modal yang sangat besar untuk mengakses berbagai aplikasi/sumber belajar yang dapat membantu meningkatkan pengetahuan atau



mengembangkan skill yang mereka miliki. Bahasa Inggris adalah salah satu dari berbagai macam skill yang sangat mudah untuk di kembangkan dengan metode Mobile Learning secara personal.

### 1. *Duolingo*

Duolingo adalah sistem aplikasi pembelajaran secara online yang menyediakan tugas penerjemahan untuk mempelajari kosakata dan tata bahasa (dalam bentuk mempelajari dan mempraktikkan topik yang diberikan), serta tugas untuk melatih pengucapan dan mendengarkan (Bende, 2017).

Dikutip dari laman Statista, pada Sabtu 1 Oktober 2022, aplikasi Bahasa yang paling banyak digunakan didunia 2022 adalah Duolingo, sebanyak 8,6 juta downloads.

Penggunaan platform aplikasi Duolingo sebagai media peningkatan kemampuan berbahasa diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar bahasa Inggris kapan saja dan dimana saja dengan efektif, efisien, dan menyenangkan.

Sistem belajar yang dikreasikan seperti sebuah permainan atau mengerjakan sebuah kuis, membuat kegiatan belajar tidak membosankan. Terdapat beberapa kemapuan bahasa yang dapat dikembangkan secara personal menggunakan aplikasi ini, seperti kemampuan membaca, mendengarkan, bahkan berbicara.



Kepuasan pemakai Duolingo sangat terlihat dengan banyaknya pengunduhan oleh para pecinta bahasa inggris. Aplikasi ini sangat berguna sebagai pemelajaran elektronik bagi peserta untuk di jangkau di mana saja karena aplikasi ini tidak terikat dengan instansi apa pun dan pemelajarannya bisa dilakukan di mana saja secara mandiri.

Berikut adalah beberapa kelebihan Duolingo menurut Haeriah Syamsuddin(2021):

#### **a) Gratis**

Pada aplikasi Duolingo kita bisa belajar bahasa secara daring dari mulai tingkat dasar, menengah, hingga mahir secara gratis, walaupun sebenarnya tetap menggunakan kuota internet.

Namun, Duolingo juga menyediakan layanan berbayar yang menawarkan kursus daring tanpa iklan, penambahan mastery quiz, dan unggahan Duolingo yang bisa diunduh untuk dibuka kapan saja oleh pengguna..

#### **b) Dimulai dari Materi yang Sangat Mudah**

Peserta didik yang mempelajari bahasa inggris dengan menggunakan aplikasi Duolingo pasti akan memberikan nilai positif dalam memulai pembelajaran individunya. Level yang sangat mudah dan dimulai dengan sesuatu yang tidak rumit memberikan dorongan yang besar agar para peserta didik tetap bisa konsisten untuk menyelesaikan setiap pembelajaran bahasa inggris yang mereka dapatkan. Hal ini dikarenakan belajar



bahasa inggris membutuhkan niat yang kuat, waktu yang tidak sedikit, ketelatenan, dan rasa keingintahuan yang besar.

### c) Setiap Level Berbentuk Permainan Efektif

Duolingo mencoba menarik perhatian setiap pesertadidik dari segala usia dengan memberikan pelajaran dengan metode permainan efektif. Setiap pembelajaran tersebut memiliki beberapa unit dari level dasar hingga level mahir. Setiap level tersebut memiliki beberapa poin dengan tema yang berbeda-beda. Kita tidak akan bisa membuka sebuah poin bila kita belum menyelesaikan satu putaran di poin sebelumnya.

Seperti permainan yang ada di HP sistem duolingo juga memberikan hal yang sama ketika kita sudah sampai satu putaran maka step selanjutnya akan terbuka secara otomatis. Setiap poin ini memiliki lima kali putaran dengan pelajaran yang selalu diulang-ulang. Nah, inilah kelebihanannya. Karena belajar bahasa itu butuh kekonsistenan, dengan pengulangan yang terus dilakukan, materi yang diberikan akan sangat mudah dihafal.

### d) Materi Mendengar yang Bisa Diulang

Aplikasi Duolingo dilengkapi dengan suara *native speaker* yang bisa peserta didik tiru dalam melafalkan kalimat, hingga membuat pelafalan peserta didik mendekati pelafalan penutur aslinya.





Dengan begitu, peserta tidak akan keliru mengucapkan sebuah kata/kalimat. Rekaman penyuaranya ini bisa diulang-ulang sehingga apabila peserta didik masih belum terlalu mendengar, maka suara tersebut bisa diulangi kembali. Satu kelebihan lainnya, apabila peserta didik sedang tidak bisa mengeluarkan suara lewat mikrofon, peserta didik bisa mematikan fungsi suara ini dan menikmati setiap sesi tanpa suara selama satu jam ke depan.

#### **e) Kesalahan yang Bisa Diperbaiki Kembali**

Setiap pemelajar bahasa pasti tidak luput dari kesalahan. Di Duolingo, setiap kali kita melakukan kesalahan, kita bisa mendapat jawaban koreksiannya. Dari situ kita belajar untuk terus memperbaiki kesalahan kita. Di akhir sesi, pertanyaan yang persis sama akan diajukan kembali dan membutuhkan jawaban yang sama juga. Dengan kita mengingat kesalahan dan memperbaiki yang sudah diberikan, diharapkan ke depannya kita tidak akan mengulangi kesalahan yang sama lagi.

#### **f) Contoh yang Ramah Anak**

Karena Duolingo mengklaim batas usia minimal penggunaannya di atas usia empat tahun, contoh yang disajikan sangat ramah anak. Dengan bahasa yang sesuai untuk semua usia, setiap pertanyaan dapat dipahami dengan mudah.

#### **g) Ada Notifikasi Sebagai Pengingat**

Duolingo memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar 15-20 menit sehari. Dalam rentang waktu tersebut,



peserta didik bisa mempelajari bahasa secara konsisten dari hari ke hari. Apabila dalam satu hari peserta didik lupa meluangkan waktu 15-20 menit, akan ada notifikasi yang dikirimkan oleh Duolingo sebagai pengingat. Begitu pun ketika peringkat kita turun, Duolingo juga akan memberikan pengingatnya.

Dari berbagai kelebihan diatas Duolingo menjadi pilhan yang sangat baik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara individu, oleh karena itu duolingo bisa menjadi salah satu aplikasi yang bisa membuktikan bahwa Mobile Learning sangat memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggrisnya.

## 2. *Aplikasi Cake*

Aplikasi cake merupakan aplikasi yang dapat digunakan oleh peserta didik untuk belajar secara mandiri di HP dan secara mudah mendapatkan materi serta teman praktik dalam mengembangkan skill Bahasa Inggris.

Cake merupakan aplikasi untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris bersama bot android maupun video video yang sudah tersedia didalam aplikasi tersebut. Aplikasi ini memiliki banyak fitur seperti Listening, Speaking, Writing serta masih banyak fitur yang lainnya untuk peningkatan kosakata, pengucapan maupun tata bahasa.

Di aplikasi Cake peserta didik dapat belajar bahasa inggris secara langsung dari native speaker melalui video



pendek yang di update setiap hari. Berikut adalah beberapa kelebihan Aplikasi Cake menurut Anisa Fitria et al (2021)

- a. Peserta didik dapat belajar ungkapan maupun frasa bahasa inggris dari video pendek yang hanya menghabiskan waktu beberapa saat untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris.
- b. Cake juga menawarkan fitur untuk latihan berbicara bahasa inggris seolah-olah peserta didik berbicara dengan native speaker.
- c. Aplikasi cake juga bisa digunakan untuk memeriksa kesalahan pronunciation dengan teknologi Artificial Intelligence yang bisa langsung memberikan feedback atau koreksi dari apa yang telah diucapkan.
- d. Aplikasi cake gratis dan tidak ada iklan yang mengganggu.

Dari fitur-fitur serta kelebihan yang telah diungkapkan diatas, aplikasi cake merupakan salah satu bentuk Aplikasi yang bisa menjadi media bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri menggunakan HP yang mereka miliki. jadi sumber belajar bagi peserta didik di zaman ini tidak harus berfokus pada buku saja, tetapi juga harus memanfaatkan teknologi yang ada karena selain simpel juga mempermudah peserta didik untuk mendapatkan berbagai materi yang menarik dalam genggamannya.



## **B. Dari sudut pendidik/dosen/instruktur**

Semakin berkembangnya teknologi di zaman sekarang membuat para tenaga pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Learning Management System (LMS) sekarang ini merupakan sistem yang harus dimiliki pendidik sebagai tanda bahwa pendidik memang memiliki sikap inovatif dalam menciptakan suasana belajar bagi peserta didik (Mika Andika 2019). LMS memiliki pengertian dasar sebagai aplikasi perangkat lunak yang secara otomatis dapat menangani administrasi, pelaksanaan dan pelaporan dari sebuah aktivitas pelatihan/pembelajaran (Syaakir et al 2013). Sebenarnya banyak aplikasi LMS yang sudah tidak asing lagi bagi pendidik dan peserta didik seperti Edlink, Edmodo Google Classroom dan yang tak kalah menarik adalah Power Point yang di sinkronkan dengan iSpring Suite 10.

### **1. Sevima Edlink**

Sevima Edlink merupakan media Pembelajaran elektronik baik berbentuk website maupun Aplikasi Mobile. Aplikasi ini dibuat oleh PT. Sentra Vidya Utama (SEVIMA) sebuah perusahaan pengembang teknologi informasi yang didirikan pada tahun 2004.

Sevima Edlink adalah Aplikasi yang secara khusus dibuat untuk dunia pendidikan guna membantu pendidik dalam proses pembelajaran baik di dalam kelas maupun secara daring. Dengan adanya aplikasi ini pendidik dan peserta didik



sangat dimudahkan dalam berbagi informasi, materi pelajaran/ perkuliahan, dan meberi dan mengumpulkan tugas menjadi lebih mudah hanya melalui genggaman tangan.

Adapun fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi Sevima Edlink adalah kelas, materi ajar, forum diskusi, tugas, penilaian, quiz, serta fitur berbagi. Dengan banyaknya berbagai fitur yang tersedia di Sevima Edlink tentu dapat membantu dan mendukung proses pembelajaran daring seperti *live Conference*, diskusi, tanya jawab, *Presentase*, penugasan, absensi kehadiran yang tercatat otomatis dan lain-lain.

Dalam penggunaannya Sevima Edlink memiliki sistem yang sistematis dalam mengelola pembelajaran. Adapun sistem aplikasi Sevima Edlink yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran menurut Srie Shailly Meilindha (2021) yaitu:

#### **a) Penyampaian materi ajar**

Penyampaian materi ajar merupakan unsur terpenting dalam suatu pembelajaran, oleh karena itu, dalam penyampaianya pendidik harus melakukan berbagai upaya agar peserta didik secara mudah mampu menguasai materi yang disampaikan. Dengan fitur yang tersedia di aplikasi Sevima Edlink dosen secara mudah dapat menyampaikan materi ajar dalam berbagai bentuk, seperti Video pembelajaran, gambar, *Link*, maupun dokumen. Selain itu, pendidik juga dapat menggunakan *Live Conference* untuk menyampaikan materi ajar



sekaligus membangun interaksi secara katif antara pendidik dan peserta didik.

#### **b) Melakukan diskusi dan tanya jawab**

Ketika pendidik tidak menggunakan *Live Conference*, maka terdapat forum diskusi yang dapat digunakan untuk berdiskusi dan tanya jawab terkait materi yang dikirim oleh pendidik sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan

#### **c) Melakukan evaluasi**

Untuk mengukur tingkat pemahaman dan keaktifan peserta didik, Sevima Edlink telah menyediakan fitur yang secara otomatis dapat mendeteksi peserta didik yang aktif dalam membaca materi, juga terdapat fitur tugas harian yang dilengkapi dengan ketentuan batas waktu untuk mengumpulkan.

#### **d) Melakukan absensi kehadiran**

Absensi kehadiran sebenarnya dapat terdeteksi secara otomatis pada laporan pembelajara akan tetapi juga terdapat fitur yang dapat digunakan untuk basensi yaitu *scan* kode QR dimana ketika peserta didik scan, maka akan langsung tercatat hadir dalam pertemuan.

Dengan memahami sistem pembelajaran diatas, secara mudah dapat diterapkan dalam berbagai materi dalam



pembelajaran bahasa inggris, baik itu 4 skill yang ada (*Speaking, Reading, Writing, Listening*) maupun aspek-aspek lain dalam bahasa inggris dapat dilakukan menggunakan aplikasi Sevima Edlink sebagai bentuk pengaplikasian Mobile Learning dalam pembelajaran khususnya peningkatan kemampuan bahasa inggris.

## 2. *Gogle classroom*

Google classroom adalah salah satu produk dari google. Google Classroom merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki Akun Google. Google juga tidak mau kalah dalam berkontribusi dalam mengembangkan sistem belajar secara daring menggunakan HP sehingga Google juga meluncurkan Aplikasi *google classroom* yang memiliki fitur menarik untuk meningkatkan kemampuan Bahasa inggris terutama bagi peserta didik.

Google Classroom memudahkan peserta didik dan guru agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas. Google Classroom adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh Google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas serta menyesuaikan dengan perkembangan kehidupan sosial.

Dengan menggunakan google classroom guru bisa membuat kelas secara daring, mengajak peserta didik gabung



dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari peserta didik baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada peserta didik, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain.

Selain memudahkan guru, Google Classroom dapat pula mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik dapat saling berbagi informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran atau kebutuhan pengembangan diri peserta didik. Disisi lain , guru dapat menempatkan bahan bahan belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik. Sesuai dengan kebutuhan, guru dapat pula memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengakses bahan belajar tertentu maupun soal-soal ujian yang hanya dapat diakses oleh peserta didik sekali saja dan dalam rentangan waktu tertentu pula.

Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan google classroom memiliki dampak yang positif dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang semakin meningkat setiap harinya melalui tugas dan kuis. Persepsi peserta didik mengenai mata pelajaran yang dilakukan melalui daring menggunakan aplikasi Google classroom yaitu peserta didik merasa senang menggunakan Google classroom karena mudah dan





guru/pendidik tidak memberatkan dengan memberikan banyak tugas, Google classroom bersifat fleksibel yaitu mudah di akses dimana saja dan kapan saja, terkendala akses Internet dari tidak adanya jaringan data maupun smartphone yang digunakan sebagai pendukung semua peserta didik untuk pelaksanaan pembelajaran *e-learning*.

Adapun kelebihan aplikasi *Google Classroom* yang dapat mendukung terlaksananya proses pembelajaran bahasa inggris berbasis mobile menurut Christopher Pappas(2015) adalah:

- a. Aplikasinya mudah digunakan terutama di HP
- b. Efektif dalam berkomunikasi dan menyalurkan berbagai materi atau informasi.
- c. Menghemat waktu dalam pengumpulan tugas
- d. Meningkatkan kerja sama dan komunikasi
- e. Tidak memerlukan kertas yang banyak
- f. Ramah dan aman
- g. Mempunyai sistem komen yang menarik
- h. Bisa digunakan semua orang, pengajar maupun peserta didik.

### 3. Edmodo

Edmodo adalah platform pembelajaran yang ditemukan oleh Jeff O'Hara and Nicolas Borg pada tahun 2008 untuk guru, peserta didik, dan sekolah yang berbasis sosial media. Edmodo secara tidak langsung memiliki kemiripan dengan facebook



hanya saja lebih bersifat edukatif dan lebih banyak digunakan untuk kepentingan dunia pendidikan.

Berbicara tentang fitur yang dimiliki, Edmodo juga memiliki banyak fitur yang dapat digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran. Fitur-fitur tersebut dapat dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guru dan peserta didik. Fitur-fitur yang ada pada edmodo antara lain group (grup), library (perpustakaan), note (catatan), assignment (penugasan), alert (pengumuman), dan lain sebagainya.

Selain fitur yang cukup memadai untuk menerapkan sistem pembelajaran *Mobile Learning* Edmodo bisa diakses menggunakan mobile baik pada smartphone Android maupun iPhone. seperti beberapa aplikasi sebelumnya, edmodo juga menerapkan sistem *Learning Management System (LMS)*. Pada intinya edmodo menyediakan berbagai kegiatan kelas yang dapat dilaksanakan guru bersama peserta didik dalam kegiatan pembelajaran, disisi lain edmodo juga memfasilitasi orang tua agar bisa memantau semua aktifitas anaknya di edmodo asalkan punya parent code untuk anaknya.

Selanjutnya terkait penggunaannya, sebenarnya Aplikasi Edmodo dirancang untuk mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran berbasis *online* menggunakan Mobile dan juga memberikan ruang kepada orang tua peserta didik untuk bisa bergabung dalam sebuah platform yang sama. Berikut adalah cara penggunaan Aplikasi Edmodo mulai dari



proses pendaftaran sampai penggunaan dalam pembelajaran bahasa Inggris .

Penggunaan Aplikasi Edmodo adalah:

- a. Sebelum bisa menggunakan aplikasi ini kita terlebih dahulu harus mendaftarkan diri, dimana terdapat 3 pilihan yaitu : kita sebagai guru/I'm teacher, pilihan kedua adalah kita sebagai peserta didik/I'm student, dan yang terakhir kita sebagai orang tua/I'm Parent. Cara mendaftarnya hampir sama, oleh karena itu saya memberikan contoh mendaftar dan menggunakan Edmodo untuk guru.
- b. Selanjutnya yaitu kita harus membuka situs [www.edmodo.com](http://www.edmodo.com) ini bisa kita akses dari smartphone dan juga laptop.
- c. Lalu pilih saya guru atau I'm Teacher (bisa juga memilih I'm student, dan I'm parent) seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya,
- d. Masukkan E-mail dan buat Password (kata sandi) yang mudah diingat, dan klik daftar/Sign Up.
- e. Setelah Sign up, kemudian klik izinkan/Allow, dan isi biodata diri.
- f. Kemudian klik membuat akun
- g. Akan diminta untuk mengisi sekolah tempat kita mengajar. Jika sekolah yang kita tuju belum tersedia



maka kita bisa membuat nama sekolah/universitas dan informasi lainnya.

- h. Lalu klik “Step up My first class” untuk membuat kelas pertama. Kita juga bisa mengakses Edmodo dengan mengunduh Aplikasi di smartphone kita. Tampilannya akan mudah dipahami, serta lebih mudah untuk dipakai.

Pemanfaatan aplikasi Edmodo bisa dilakukan oleh guru pembelajaran apa saja, terutama dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Selanjutnya akan dicontohkan bagaimana pemanfaatan aplikasi Edmodo dalam proses pembelajaran bahasa Inggris pada tingkat SMA. Berdasarkan penjelasan pada materi sebelumnya bahwa guru dapat mengakses materi, juga bisa memberikan tugas serta kuis, bahkan bisa membuat group kecil untuk diskusi dan mengerjakan tugas berkelompok dengan memanfaatkan aplikasi Edmodo sebagai media pembelajaran. Maka berikut adalah penjabaran bagaimana pemanfaatan aplikasi Edmodo dengan mengambil contoh pembelajaran Bahasa Inggris dengan materi *Speech*.

Hal pertama yang harus dilakukan oleh guru adalah dengan mengunggah materi baik berupa power point maupun video Pembelajaran, yang memuat penjelasan tentang materi pidato itu sendiri. Setelah peserta didik menyimak materi yang ada, maka sebaiknya guru melakukan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan



melalui media pembelajaran yang ada, maka guru perlu melakukan evaluasi, juga bisa berbasis mobile dengan membuat pertanyaan untuk dijawab peserta didik.

Selanjutnya sebagai bahan pertimbangan dengan aplikasi lain, berikut beberapa Kelebihan Edmodo menurut Putri Fitriyani (2017)

- a. *User Interface*, Aplikasi edmodo relatif mudah digunakan terutama bagi peserta didik karena mengadaptasi tampilan facebook
- b. *Compatibility*. untuk membantu peserta didik melihat materi sebelum di download, Edmodo juga mendukung preview berbagai macam jenis format file seperti: pptx, html, pdf, swf dan sebagainya
- c. Aplikasi Edmodo sangat mendukung Pembelajaran berbasis *Mobile Learning*, karena bukan hanya tersedia di PC tetapi juga tersedia aplikasi Android.

Setiap adanya kelebihan, maka di sisi lain juga ada kekurangan, oleh karena itu Putri Fitriyani (2017) juga memaparkan beberapa Kekurangan Edmodo sebagai berikut.

- a. Tidak mendukung pengguna untuk dapat berbagi (*Sharing*) dalam proses belajar karena Edmodo tidak terintegrasi dengan sosial media apapun, seperti facebook, twitter atau google plus.



- b. Edmodo Tidak menyediakan video Conference untuk melakukan interaksi secara langsung antara guru dan semua peserta didik.
- c. Walaupun hanya ingin mengakses materi, Edmodo juga tetap memerlukan koneksi jaringan internet untuk bisa mengaksesnya.

#### 4. *Microsoft Power point dan iSpring Suite 10*

Dari berbagai aplikasi yang dibuat oleh perusahaan-perusahaan tertentu diatas, ternyata teknologi yang semakin maju sekarang ini juga memfasilitasi guru untuk menungkan kreatifitasnya dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Selain itu, sudah menjadi tuntutan bagi guru untuk mampu menyediakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan kehidupan peserta didik agar pembelajaran lebih efektif dan efisien (Ramli Abdullah,2016).

Micrososft powerpoint merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* sebagai media presentase yang banyak digunakan saat ini (Sukiman,2011:213), hal tersebut dikarenakan banyaknya kelebihan serta kemudahan yang disediakan untuk kelancaran sebuah presentase secara daring maupun luring. Penyajian yang menarik dari powerpoint seperti permainan warna, huruf dan animasi mebuat PowerPoint dikategorikan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif (Farah Oktaviana et al, 2022).



Dengan demikian, untuk membuktikan kreativitas guru dalam mendesain sebuah pembelajaran, guru sebaiknya menyusun dan mendesain materi belajar menggunakan powerpoint sesuai dengan minat dan hobby peserta didik karena menurut Farah Oktaviana et al (2022), salah satu masalah dalam pembelajaran bahasa inggris adalah sebagian besar pelaksanaan proses pembelajaran bahasa inggris masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah atau catatan singkat di papan tulis tanpa menggunakan media pembelajaran. Inilah yang mengakibatkan peserta didik tidak dapat menerapkan materi yang mereka dapatkan di sekolah.

Dalam mendesain materi pembelajaran, guru harus mengingat bahwa desain tersebut akan dipelajari oleh peserta didik menggunakan HP atau sistem Mobile Learning, oleh karena itu guru harus mendesain materi tidak dengan ukuran biasanya pada tampilan microsoft powerpoint, akan tetapi desain yang dibuat harus mengikut dengan ukuran layar aplikasi-aplikasi android. Terdapat 2 skala ukuran yang dapat digunakan sesuai dengan permintaan yang ada powerpoint masing-masing Laptop tempat mendesain, yang pertama menggunakan skala *inch* dengan ukuran 5,625 (lebar) dan 10 (Panjang), kemudian yang kedua menggunakan skala Cm dengan ukuran 9,5 (lebar) dan 16,3 (panjang).

Setelah guru menyusun dan mendesain materi ajar menggunakan powerpoint, maka untuk mengetahui apakah



materi yang didesain dan presentasikan guru benar-benar sudah dikuasai oleh peserta didik, maka perlu dilaksanakan evaluasi (Ina Magdalena,2020). Olehkarena itu powerpoint bisa diintegrasikan dengan Aplikasi iSpring Suite 10 yang memiliki fungsi sebagai alat bantu bagi guru untuk membuat berbagai jenis latihan yang berbentuk *quiz*.

iSpring Suite 10 menyediakan berbagai macam jenis *quiz* yang dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman peserta didik terhadap materi yang disediakan, seperti *Multiple Choice* (pilihan ganda), *True/False* (benar/salah), *Matching* (Memasangkan), *Fill in the Blanks* (Mengisi teks yang kosong), *Essay* (uraian) dan masih banyak lagi jenis kuis yang lain. Dengan beragamnya bentuk kuis di iSpring Suite 10 benar benar memberikan ruang serta kesempatan bagi guru untuk membuat serta mendesain bentuk evaluasi dalam pembelajarannya.

Setelah materi selesai di microsoft power point serta bahan evaluasi yang dibuat pada iSpring Suite 10 yang sudah terintegrasi dengan microsoft powerpoint, maka langkah selanjutnya adalah mengubah desain pembelajaran tersebut menjadi sebuah aplikasi android, sehingga mudah dijangkau peserta didik. Aplikasi yang digunakan adalah APK 2 Builder, aplikasi inilah yang akan mengkonversi hasil desain materi dan evaluasi guru ke bentuk Aplikasi android, akan tetapi untuk mengkonversi hasil desain tersebut dibutuhkan pelatihan khusus agar segala proses bisa terlaksana dengan baik





Dengan dibutuhkannya pelatihan khusus dalam penciptaan aplikasi tersebut maka sebelum guru melakukan desain materi menggunakan powerpoint untuk persiapan mobile learning, jauh lebih baik ketika menerima pelatihan desain materi hingga mengkonversi ke aplikasi android.

Ketika dibandingkan dengan beberapa aplikasi sebelumnya, Aplikasi Microsoft yang satu ini memang yang paling susah/merepotkan guru ketika ingin menggunakannya terutama dalam sistem pembelajaran *Mobile Learning*, karena banyak proses yang harus dilalui, mulai dari Instal aplikasi pendukung, mendesain materi hingga mengkonversi desain materi ke bentuk Aplikasi Android ditambah lagi butuh pelatihan khusus untuk menggunakannya. Akan tetapi, Aplikasi inilah yang benar-benar bisa memberikan kebebasan bagi guru untuk mendesain materi agar mudah dipahami peserta didik.

Aplikasi-aplikasi diatas sudah sangat cukup untuk digunakan oleh pendidik dalam menyusun materi pembelajarannya, di dalam kelas aplikasi-aplikasi tersebut juga memudahkan pendidik untuk menarik peserta didik belajar karena mereka belajar menggunakan media yang mereka senangi (HP) karena kondisi dan situasi yang seperti itulah yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Di sisi lain aplikasi-aplikasi tersebut sangat memudahkan peserta didik



dalam mengakses berbagai materi yang telah di susun oleh pendidik kapanpun dan dimanapun.

Dengan adanya beberapa contoh pembelajaran bahasa inggris dengan sitem *Mobile Learning* diatas, diharapkan seluruh guru maupun peserta didik bisa memanfaatkan media-media pembelajaran berbasis android agar materi yang dipelajari bisa benar-benar dipahami oleh seluruh peserta didik.







## DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, Ramli. “Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran” 4, no. 1 (2016).

Adri, Muhammad. 2007. Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Pembelajaran. Makalah dalam rangka Semiloka Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi FT Padang, 22-23 Agustus 2007. (<http://muhammadadri.wordpress.com>.) diambil tanggal 8 November 2009.

Andhika. 2005. Apa itu Internet ? ([www.andhika.com](http://www.andhika.com)). diambil 25 Februari 2006.

Andika, Mika, and Media Pembelajaran. “Mobile Learning Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris,” 2019, 546–58.

Anonim, 2005. Kamus Istilah Internet. ([www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)). diambil 24 Februari 2006.

Anonim. 2005. Sekilas Perkembangan Internet di Indonesia. (www.jurnal-kopertis4.org.) diambil 24 Februari 2006.

Arif A Mangkoesapoetro. 2004. Pemanfaatan Media Massa Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Di Tingkat Persekolahan. (<http://artikel.us/mangkoes6-04-2.html>). diambil 27 Februari 2006.

Arsyad, A. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Arsyad, Azhar (2009). Media Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. Pengguna Internet Indonesia Tahun 2021, Sebanyak 198,4 Juta (87,9%). 2021, diakses dalam <http://www.apjii.or.id/v2/read/content/info-terkini/301/pengguna-internet-indonesia-tahun-2021-sebanyak-198.html>.

Astutik, Qomariyah. Perilaku Penggunaan Internet pada Kalangan Remaja di Perkotaan “skripsi”. Surabaya, 2009

Balai Pengembangan Multimedia, Mobil Edukasi Sebuah Model Pembelajaran Berbasis Multimedia, Semarang, 2009.



Bawden. Information And Digital Literacies: A Review Of Concepts", Journal of Documentation, Vol. 57 Iss 2 pp. 218–259. 2001, diakses dalam <http://www.emeraldinsight.com.ezproxy.ugm.ac.id/doi/pdfplus/10.1108/EUM0000000007083>.

Belajar Menurut Keragaman Peserta didik Dan Orang Tua : Studi Kasus SMALB Pangudi Luhur Jakarta. Jurnal Faktor Exacta., pp 1-16.

Boudjadar, T. (2015). ICT in the Writing Classroom: The Pros and the Cons. International Journal of Applied Linguistics and English Literature, 4 (1), 8- 13. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijalel.v.4n.1p.8>

Daryanto. (2010). Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media.

Diptoadi, Veronica L, Susanto Teopilus dan Hartono Pranyoto. Kontribusi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Memperbaiki Pengaksesan PBTJJ: Sebuah Studi Kasus. (<http://www.pustekkom.go.id/teknodik/t10/10-10.htm>). Diambil 31 Juli 2003.

Fauzi, A. 2008. Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta: Graha Ilmu.



Fitria, Anisa, Asri Dwimaulidiyanti, and Salwa Nur Mohamad Sapitri. "THE IMPLEMENTATION OF CAKE APPLICATION IN LEARNING ENGLISH," 2021, 118–23.

Fitriasari, Putri. "Aplikasi Edmodo Sebagai Pembelajaran *E-learning*," no. 2011 (2017).

Gilster. 1997. *Digital Literacy*. New York: Wiley

Hakim, Abdul. Surabaya Deklarasikan sebagai Kota Literasi. 2014, diakses dalam <http://www.antaranews.com/berita/432307/surabaya-deklarasikan> sebagai-kota-literasi

Hamka. 2015. Penggunaan Internet Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa IAIN Palu. *Jurnal Studia Islamika* .Vol. 12, No. 1, pp 95-119.

Hardjito. Internet untuk Pembelajaran. (<http://www.pustekkom.go.id/teknodik/t10/10-3.htm>) diambil 31 Juli 2003.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., Smaldino, S. E. 2002. *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson Education.



Izzudin, Ahmad Maulana. 2013. Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Video Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Praktik Service Engine dan Komponen- Komponennya. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Online),([http://lib.unnes.ac.id/188\\_40/1/5201409006.pdf](http://lib.unnes.ac.id/188_40/1/5201409006.pdf)) diakses pada tanggal 25 November 2018.

Jones, Rodney H. & Hafner, Christoph A. Understanding Digital Literacies: A Practical Introduction. New York: Routledge, 2012.

Junita, Wulan. "Penggunaan Mobile Learning Sebagai Media Dalam Pembelajaran," n.d., 602–9.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). <http://kbbi.web.id/> diakses pada 23 November 2018.

Kemkominfo. Pengguna Internet di Indonesia 63 Juta Orang. 2013 diakses dalam [http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita\\_satker#.VZSiYv48o4Q](http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker#.VZSiYv48o4Q)

Kemkominfo. Siaran Pers Tentang Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Interne. 2021, diakses dalam <http://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siara>





[n+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-22014+tentang+Riset+Kominfo+dan+UNICEF+Mengenai+Perilaku+Anak+dan+Remaja+Dalam+Menggunakan+Internet+/0/siaran\\_pers#.VKB3JV4AA](#)

Lankshear, Colin & Knobel, Michele (eds). Digital Literacy And Digital Literacies: Policy, Pedagogy And Research Considerations For Education. New York: Peter Lang, 2008.

Lutfiansyah (2016). Penggunaan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Inggris Android Pada Pembelajaran Bahasa Inggris (Pengamatan Terhadap Sumber Belajar Berbasis Android Melalui Media Mobile Smarthpone). Eduscience 16 Volume 2 Nomor 1.

Magdalena, Ina, Hadana Nur Fauzi, Raafiza Putri, and Universitas Muhammadiyah Tangerang. "PENTINGNYA EVALUASI DALAM PEMBELAJARAN DAN AKIBAT MEMANIPULASINYA" 2 (2020): 244–57.

Mathar, Taufiq. Authors Collaboration in Digital Literacy from 1997 to 2013: a Bibliometric Study. 2014, diakses dalam <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/khizanah-al-hikmah/article/download/131/105>



Mayer, Richarud. Teguh Wahyu Utomo (Eds). (2009).  
Multimedia Learning PrinsipPrinsip dan  
Aplikasi.Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Meilindha, Srie Shailly. "Efektivitas Penggunaan Sevima Edlink  
Dalam Proses Pembelajaran Pada Mahasiswa Prodi PAI  
FTIK IAIN Langsa," 2021.

Munir, (2008). Kurikulum Berbasis Teknologi Inforamsi dan  
Komunikasi. Bandung: SPS Universitas Pendidikan  
Indonesia

Nasution, Laila Hadri. 2006. Pemanfaatan Internet Guna  
Mendukung Kegiatan Perkuliahan Mahasiswa Program  
Pascasarjana UNIMED.  
<http://library.usu.ac.id/downloads/fs/06005176.pdf>.  
diambil tanggal 8 November 2009.

Ni'am, Syaakir, Helmie Arif Wibawa, and Sukmawati Nur  
Endah. "Pengembangan Aplikasi Learning Managemrnt  
System Pada SMP IT Harapan Bunda Semarang" 2, no. 1  
(2013).

Nikolopoulou, A. 2010. Education for Sustainable  
Development: challenges, strategies, and practices in a  
globalizing world. New Delhi: Vivek Mehra.



Novianto, Iik. Perilaku Penggunaan Internet Di Kalangan Mahasiswa: Studi deskriptif tentang perilaku penggunaan internet dikalangan mahasiswa perguruan tinggi negeri (FISIP UNAIR) dengan perguruan tinggi swasta (FISIP UPN) untuk memenuhi kebutuhan informasinya “skripsi”. Surabaya, 2011, diakses dalam <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/Jurnal%20IIK%20Novianto.pdf>.

Oktaviana, Farah, Erwin Rahayu, and Dian Indihadi. “POINT TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA INGGRIS DI SD,” 2022, 442–48.

Pappas, Christopher. “Google Classroom Review: Pros And Cons Of Using Google Classroom in Elearning,” 2015. <https://elearningindustry.com/google-classroom-review-pros-and-cons-of-using-google-classroom-in-elearning>.

Philip Rechdalle. 2005. Internet dan Pendidikan. (www.pendidikan.net). Diambil 24 Februari 2006.

Priambodo, G. 2013. Pengaruh Penerapan *E-learning* Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Efektivitas.

Purnomo, P. 1996. Strategi Pengajaran. (<http://www.sabda.org/pepak/pustaka/030214.htm>) diambil tanggal 31 Juli 2003)



Quinn, Clark (2000). *Mobile Learning*. US: The Mc Graww-Hill Companies.

Rahardjo, Budi, 2001. *Internet Untuk Pendidikan*.  
<http://cert.or.id/~budi/articles/internet-pendidikan.doc>

Rahayuningrum, Rosalia Hera. Tanpa tahun. *Penggunaan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbantuan Komputer untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Peserta didik Kelas VIIF di SMP Negeri 2 Imogiri Bantul*. Makalah disajikan dalam lomba dan seminar matematika XIX UNY (Online), (<http://eprints.uny.ac.id/669/1/Makalah%20Peserta%205%20%20Rosalia%20Hera%20Rahayuningrum,%20S.Pd.pdf>) diakses pada tanggal 25 November 2018.

Robso, Robby;” *Mobile Learning And Handheld Devices In The Classroom* “,Eduworks Corporation, Corvallis, Oregon, USA;IMS Australia, 2003.

Sadiman, Arief, Raharjo, Anung Haryono, Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta. Rajawali Pers.

Santyasa, I Wayan. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah disajikan dalam workshop media pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri



Banjar Angkan Klungkung, Bali 10 Januari 2007.  
(Online),([http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PEND.\\_LUAR\\_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI\\_PURWASASMITA/MEDIA\\_PEMBELAJARAN.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PEND._LUAR_SEKOLAH/194704171973032-MULIATI_PURWASASMITA/MEDIA_PEMBELAJARAN.pdf)) diakses pada 25 November 2018.

Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates. India: Replika Press Pvt Ltd.

Shahab, Alwi. 2000. Internet Bagi Profesi Kedokteran. Jakarta: EGC Soenhadji, Imam Murtono dkk. 2008. Prediksi Keyakinan Mahasiswa Akan Manfaat Fasilitas Studensite Dengan Pendekatan Technology Acceptance Model. Yogyakarta: Seminar Nasional Aplikasi Tehnologi Informasi (SNATI 21 Juni 2008). Hal 25-30.

Situmorang, Robinson, (2013), Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan komunikasi, Jakarta, Penerbit Kencana Prenada Media Grop.

Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, James D. Russel. 2008. Instructional Technology And Media For Learning. Ninth edition. New Jersey. Pearson – Merill Prentice Hall.



Subrahmanyam, Kaveri & Smahel, David. Digital Youth: The Role of Media in Development. London: Springer Science & Business Media, 2010.

Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002.

Sugihartati, Rahma. Perkembangan Masyarakat Informasi dan Teori Sosial Kontemporer. Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2014.

Sugiyanto, I Gede. 2008. Kelengkapan Sumber Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan geografi Jurusan Pendidikan Geografi Jurusan IPS FKIP UNILA Tahun 2008. JPIPS Vol. 9, No. 1, Juni 2008. hal 68 – 72.

Syamsuddin, Haeriah. “Dulingo, Dari Navajo, Esperanto, Hingga Swahili,” 2021. <https://www.kompasiana.com/efritanelvist/6075ae248ede480b69211223/duolingo-dari-navajo-esperanto-hingga-swahili>.

Tamburaka, Apriadi. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa.Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013. UNESCO. Education for All : Literacy for Life. 2005, diakses dalam <http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>.



Toffler, A.1992. *The Future Shock*. Terjemahan Hermawan Sulistyono. Jakarta: Pantja Simpati.

Warsita, Bambang, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*, Jakarta: Penerbit Reneka Cipta, 2008.

Wempen, Faithe. *Digital Literacy for Dummies*. New Jersey: John Wiley & Sons, 2015

Wijaya, Stevanus Wisnu, *Mobile learning Sebagai Model Pembelajaran Alternatif Bagi Pemulihan Pendidikan di Daerah Bencana Alam Gempa Bumi Yogyakarta*, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, 2006

Yusuf, Moh. 2012. Peranan Teknologi Pendidikan dalam Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), 1 (1): 65-74. ([http://www.uinalauddin.ac.id/download6.%20M.%20Yusuf%20T.\\_PERANAN%20TEKNOLOGI.pdf](http://www.uinalauddin.ac.id/download6.%20M.%20Yusuf%20T._PERANAN%20TEKNOLOGI.pdf)) diakses pada 23 November 2018.

