

PEMBELAJARAN BAHASA DI ERA DIGITAL 4.0

Penulis:

Dwi Wulandari, Irma Maming, Fadhilah Santri,
Imran Akbar, Rahmania Ningsih, Yulis Firawati
NH, Dedi Darmawan, Muhammad Idul,
Irmayanti, Mardhatillah, Nurfadil Arham,
Hannas.

Editor:

Usman Noer



**Penerbit IAIN Parepare Nusantara Press
2022**

PEMBELAJARAN BAHASA DI ERA DIGITAL 4.0

Penulis

Dwi Wulandari, Irma Maming, Fadhilah Santri, Imran Akbar, Rahmania Ningsih, Yulis Firawati NH, Dedi Darmawan, Muhammad Idul, Irmayanti, Mardhatillah, Nurfadil Arham, Hannas.

Editor

Usman Noer

Desain Sampul

Imran Akbar

Penata Letak

Imran Akbar

Copyright IPN Press,

ISBN:9786235781822

230 hlm 14.8 cm x 21 cm

Cetakan I, Februari 2022

Diterbitkan oleh:

IAIN Parepare Nusantara Press

Jalan Amal Bakti No. 08 Soreang

Kota Parepare, Sulawesi Selatan 91132

Email: nusantarapress@iainpare.ac.id

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

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Puji syukur senantiasa kami panjatkan kehadirat Allah swt, atas limpahan rahmat, kekuatan, nikmat dan taufik-Nya sehingga penulisan buku dengan judul ***“Pembelajaran Bahasa Di Era Digital 4.0”*** dapat terselesaikan dengan baik. Salam dan taslim semoga senantiasa tercurahkan kepada Baginda Muhammad saw, para sahabat dan pengikutnya.

Buku ini merupakan hasil dari penganalisaan dan penafsiran bacaan tim penulis terhadap beberapa referensi mulai dari artikel, jurnal, hasil-hasil penelitian lainnya dan buku mengenai IT dalam penggunaannya pada pembelajaran Bahasa. Terdapat 12 bagian dalam buku ini dan setiap bagian memiliki penekanannya masing-masing. Buku ini disusun secara sistematis dan menekankan pada pemanfaatan

teknologi dalam pembelajaran Bahasa, penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa, desain bahan ajar menggunakan teknologi, dll.

Penulis menyadari saat ini masih minim referensi mengenai penggunaan IT dalam pembelajaran bahasa. Oleh karena itu, besar harapan penulis, buku ini dapat bermanfaat dan bernilai serta sekaligus dapat menjadi bahan referensi bacaan bagi para aktivis pendidikan, para pemerhati pendidikan, guru, dosen, mahasiswa dan pembaca lainnya serta masyarakat umum untuk dijadikan sebagai bahan rujukan dalam mengembangkan pengetahuan di bidang teknologi dan pembelajaran.

Dalam upaya penyusunan buku ini, tim penulis tidak terlepas dari banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Bantuan tersebut berupa gagasan, ide maupun saran dari dosen-dosen Pascasarjana di IAIN Parepare yang sekaligus merupakan dosen pengampu matakuliah *IT in Language Teaching*. Oleh karena itu, dalam

kesempatan ini, kami sebagai tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Usman Noer, M.Ag. dan Dr. Zulfah, M.Pd. atas segala ilmu dan bantuannya dalam proses penyusunan hingga penerbitan buku ini.

Akhirnya, kami sebagai penulis dengan segala keterbatasan menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dari penulisan buku ini. Oleh sebab itu, saran dan kritikan dari pembaca yang sifatnya membangun sangat kami harapkan. Semoga dengan karya buku ini dapat bermanfaat bagi kita semua dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dengan sebaik mungkin untuk menjawab tantangan pendidikan global di era digital 4.0.

Amin Ya Rabbal Alamin.

Parepare, 10 Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

Kata Pengantar		iii
Daftar Isi		vi
Bagian 1	Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa <i>Irma Maming</i>	1
Bagian 2	Teknologi dan Pedagogi <i>Fadhilah Santri</i>	21
Bagian 3	Tantangan Penggunaan Teknologi dalam Pengajaran Bahasa Inggris <i>Irmayanti</i>	44
Bagian 4	Computer Assisted Language Learning (CALL) <i>Hannas</i>	62
Bagian 5	Perkembangan Teknologi Pendidikan dalam Pengajaran Bahasa <i>Dedi Darmawan</i>	76
Bagian 6	Pembelajaran Bahasa Mandiri dengan Teknologi <i>Mardhatillah</i>	91
Bagian 7	Sekolah dan Teknologi Elektronik <i>Muhammad Idul</i>	109
Bagian 8	Platform Pembelajaran di Era Industri 4.0 dan di Masa Pandemi Covid-19	125

Bagian 9	<i>Dwi Wulandari</i> Media Komunikasi untuk Pengajaran Bahasa Inggris <i>Imran Akbar</i>	143
Bagian 10	Youtube sebagai Media Pembelajaran <i>Yulis Firawati Nurul Hakim</i>	162
Bagian 11	Desain Bahan Ajar Bahasa Inggris berbasis Youtube <i>Rahmania Ningsih</i>	175
Bagian 12	Desain Video Pembelajaran Bahasa Inggris <i>Nurfadil Arham</i>	203

Sinopsis

Buku ini merupakan hasil dari penganalisaan dan penafsiran bacaan tim penulis terhadap beberapa referensi mulai dari artikel, jurnal, hasil-hasil penelitian lainnya dan buku mengenai IT dalam penggunaannya pada pembelajaran Bahasa. Terdapat 12 bagian dalam buku ini dan setiap bagian memiliki penekanannya masing-masing. Buku ini disusun secara sistematis dan menekankan pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran Bahasa, penggunaan media dalam pembelajaran Bahasa, desain bahan ajar menggunakan teknologi, dll.

Bagian 1

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Keterampilan berbahasa seperti mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca merupakan tujuan dari pembelajaran di mana siswa dituntut untuk menguasai hal tersebut. Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan TIK telah menjadi kebutuhan di seluruh dunia seperti pemerintah, sistem pendidikan, peneliti, guru dan orang tua menganggap teknologi merupakan bagian yang penting dari pendidikan. Penggunaan teknologi menjadi bagian terpenting dari proses pembelajaran di dalam dan di luar kelas. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dengan pesat dapat menghasilkan inovasi-inovasi baru yang menunjang proses pembelajaran serta membantu guru untuk memfasilitasi pembelajaran mulai dari mempersiapkan materi hingga proses belajar mengajar (Ahmadi, 2018).

Pembelajaran jarak jauh yang diterapkan di Indonesia merupakan upaya pemerintah agar tetap melaksanakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, baik penggunaan teknologi yang sederhana sampai teknologi yang canggih. Salah satu contoh penggunaan teknologi

secara digital yaitu internet. Penggunaan internet dapat membantu tenaga pendidik untuk menyusun materi dan metode pembelajaran agar dapat menarik minat dan perhatian siswa agar tetap fokus dalam proses pembelajaran. Pembelajaran jarak jauh berbasis internet dapat berupa *E-learning*, *Zoom*, *G.mett* dan *Discord* (Selwyn, 2011).

Menurut Lam dan Lawrence (2002) dan Pourhosein Gilakjani (2017) dalam Ahmadi, penggunaan teknologi dapat membantu siswa untuk menyesuaikan gaya belajar yang mereka miliki serta dapat mengakses informasi yang tidak dapat diberikan oleh guru. Apabila guru tidak menggunakan teknologi dalam pembelajaran, maka mereka akan bisa mengikuti tren teknologi saat ini dan yang akan datang. Dengan penggunaan teknologi dapat membantu guru agar lebih mudah mengikuti perkembangan yang terjadi dalam pendidikan (Ahmadi, 2018).

Pengertian Teknologi

Kata teknologi memiliki defenisi yang berbeda-beda tergantung para ahli. Kata teknologi dalam pengertian prasejarah, teknologi merupakan penggunaan alat dan kerajinan manusia untuk beradaptasi dan mengendalikan lingkungan mereka. Misalnya pengembangan tombak dan pembuatan lukisan gua. Pada dasarnya penggunaan teknologi dimulai lebih dari 2 juta tahun yang lalu dengan

konversi sumber daya alam menjadi alat-alat sederhana. Teknologi tidak hanya digunakan untuk mempertahankan bentuk kehidupan tetapi juga meningkatkan dan memperbaiki bentuk kehidupan yang ada. Mislnaya penemuan roda sekitar 4000 SM membantu orang-orang untuk berkeliling atau melakukan perjalanan, tetapi seiring dengan perkemabangan zaman orang dapat melakukan perjalanan dengan menggunakan sepeda, motor, mobil, pesawat, dll.

Istilah teknologi berasal yunani kuno '*technologia*' terdiri dari 2 kata yaitu '*techne*' dan '*logia*'. Kata '*techne*' dapat diartikan sebagai keterampilan, kerajinan ataupun seni. Sedangkan '*logia*' dapat diartikan sebagai pemahaman tentang sesuatu atau cabang pengetahuan. Dengan kata lain teknologi dapat diartikan sebagai proses dalam memahami dan melakukan sesuatu serta mengembangkan pengetahuan (Selwyn, 2011).

Terdapat beberapa pengertian dari teknologi diantaranya:

Technology is a systematic application of scientific knowledge to some practical purpose or activity. Defenisi lain tentang teknologi adalah pengetahuan dan tindakan yang sistematis, yang biasanya dari proses industri dan dapat diterapkan pada aktivitas yang berulang (Burgin, 1999).

Dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan suatu proses, metode, atau pengetahuan ang digunakan untuk

melaksanakan suatu tugas. Dengan kata lain teknologi diartikan sebagai tugas belajar atau tujuan instruksional dengan menggunakan proses teknis, metode atau pengetahuan . contoh, siswa dapat menyelesaikan tugas pidatonya dengan menggambar karakteristik objeknya kedalam bahasa target dan siswa dapat menggunakan *tap recorder* untuk merekam pidato mereka kemudian dapat di putar oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan (Altun, 2021).

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Awal mula penggunaan teknologi berupa komputer dalam pembelajaran bahasa khususnya bahasa inggris muncul sekitar tahun 1950-an dan mulai di digunakan pada tahun 1960-an dengan istilah CALL (*Computer-Assisted Language Learning*). Kegiatan pembelajaran berbasis komputer yang biasa disebut dengan istilah *Courseware* yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman dan disimpan pada mainframe untuk diakses oleh siswa berdasarkan kebutuhan mereka (Chapelle, 2001). sejak dari itu muncullah berbagai istilah mengenai penggunaan dan perkembangan teknologi dalam pembelajaran bahasa, seperti yang diperkenalkan Bush & Terry dengan nama *Technology-enhanced language learning (TELL)*, *Mobile-assisted Language Learning (MALL)* yang diperkenalkan oleh Kukulska-Hulme & Shield, sedangkan Warschauer & Kem menamai dengan istilah *Network-based Language Learning* (Siti

Kustini H. ., Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Keterampilan Multiliterasi, 2020).

Secara umum istilah teknologi mewakili media elektronik yang relatif baru seperti komputer, video, dan perangkat keras, jaringan dan perangkat lunak yang terkait. Sebagaimana besar guru menggunakan teknologi di kelas dengan mengkombinasikan media tradisional seperti OHP, slide dan vidiotape dan media baru termasuk teknologi informasi informasi dan komunikasi (Meglinger Howard D, 2002).

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki dampak yang sangat signifikan terutama dalam pembelajaran bahasa, dengan memanfaatkan berbagai platform yang dapat di akses dengan mudah oleh siswa seperti penggunaan aplikasi *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Youtube*, *Line*, *WhatsApp*, *Messenger* and *Tiktok* yang dapat meningkatkan kegiatan literasi dalam pembelajaran bahasa. Menurut Kress dalam kegiatan literasi dapat dipengaruhi berdasarkan keadaan lingkungan, ekonomi, media dan teknologi. Dengan kata lain kegiatan literasi tidak hanya berdasarkan membaca dan menulis menggunakan buku paket, tetapi kegiatan literasi dapat memanfaatkan teknologi secara digital web dengan versi 2.0 (Siti Kustini h. ., 2020).

Seorang guru diwajibkan memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih mendalam dalam penggunaan teknologi sebelum ia mengimplementasikan dalam pembelajaran dan selalu berusaha untuk mengembangkan pengetahuannya mengenai teknologi yang semakin hari semakin canggih atau biasa disebut dengan “generasi Y atau milenial” dimana pembelajaran dapat dilakukan hanya dalam genggam. Artinya guru maupun siswa dapat melakukan kegiatan pembelajaran kapan dan dimana pun dengan menggunakan internet yang bisa diakses melalui gadget. Menurut (Philip Hubbard, *Teacher Education in CALL*), setidaknya guru harus memiliki empat pengetahuan dan keterampilan dalam pengajaran bahasa mengenai penggunaan teknologi diantaranya:

1. Pengetahuan teknik CALL yang berhubungan langsung dengan wawasan guru tentang networking, software dan hardware.
2. Pengetahuan pedagogis CALL yang berkaitan dengan bagaimana penggunaan teknologi misalnya penggunaan komputer yang efisien sehingga bisa menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.
3. Keterampilan teknis CALL berkaitan dengan kemampuan guru untuk mengoperasikan komputer beserta aplikasi yang ada didalamnya.
4. Keterampilan pedagogik CALL berhubungan dengan pengetahuan pedagogis, bagaimana guru merancang bahan ajar, metode yang digunakan

serta tugas yang akan diberikan selama pembelajaran berlangsung.

Misalnya penggunaan komputer dalam pembelajaran dapat memudahkan guru untuk menjelaskan materi pembelajaran yang masih bersifat abstrak kepada siswanya, tetapi dengan menggunakan teknologi dapat mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran dengan menggunakan komputer dapat memberikan beberapa manfaat diantaranya: *memberikan motivasi kepada siswa*, dengan adanya program CALL dapat meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari bahasa melalui berbagai metode seperti game dan kuis sehingga membuat mereka asik dalam belajar. *Dapat melatih kemandirian siswa*, penggunaan komputer membuat siswa untuk belajar secara mandiri tanpa membuat mereka malu di hadapan teman-temannya ketika mereka mengerjakan latihan apabila mereka salah jawab, dan tidak membuat mental mereka down ketika di marahi guru. *Siswa dapat menyesuaikan gaya belajar mereka*, setiap siswa memiliki karakter tersendiri dalam belajar, ada gaya belajar visual, auditori dan kinestetik, tetapi dengan menggunakan media komputer ketika belajar siswa dapat menyesuaikan gaya belajar yang mereka miliki. *Penggunaan komputer dapat mendeteksi error analysis*, guru tidak repot untuk memeriksa tugas/ latihan siswa tetapi dengan menggunakan komputer akan terdeteksi secara langsung. Contoh orang Cina cenderung tidak menggunakan article

a/an ketika menulis, hal ini akan terdeteksi oleh komputer mengenai kesalahan mereka. Hal ini di dasarkan pada penelitian yang dilakukan oleh Belisle, pembelajaran dengan menggunakan media komputer dapat membuat siswa memecahkan permasalahanya serta menjadi komunikator yang baik. Adapun pembahasan lebih lanjut mengenai pembelajaran bahasa mengenai komputer akan di bahasa pada bab IV.

Alat dan Sumber Pembelajaran Bahasa Berbasis Teknologi

Berikut ini beberapa alat dan sumber daya berbasis teknologi yang dapat memberikan kegiatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (Robert A.Reiser, 2017)

1. Perangkat Seluler

Pembelajaran seluler (Hp dan Tablet) akhir-akhir menjadi populer dalam pendidikan K-12. Teknologi seluler memberikan kemampuan untuk mengakses informasi dan sumber daya terlepas dari waktu ataupun lokasi. Siswa dapat memanfaatkan berbagai aplikasi untuk mendokumentasikan pembelajaran mereka serta pembelajaran mudah diakses kapan saja dan kapan saja. Dalam survey 71% menggunakan tablet/Hp untuk kegiatan mengajar. Penggunaan fitur *texting* pada Hp/tablet dapat digunakan untuk berinteraksi dan berkomunikasi antara guru dan siswa.

2. Buku digital

Buku digital/ elektronik adalah buku teks yang berbentuk digital yang berbentuk word, pdf, dll dapat diakses melalui perangkat mobile/komputer. Menurut Komisi Komunikasi Federal (FFC), sekolah AS rata-rata menghabiskan anggaran lebih dari \$7 miliar untuk buku pelajaran pada tahun 2012 saja. Sekolah yang berada di AS selalu mengupgrade buku karena menurutnya buku tersebut sudah ketinggalan lama zaman, jadi untuk memperbaiki masalah ini FFC dan Departemen Pendidikan bekerja sama dengan Digital Textbook Collaborative untuk membuat rencana memfasilitasi K-12 buku teks digital dan meningkatkan *bandwidth* untuk sekolah dan masyarakat, seperti Korea Selatan sudah mulai mentransisikan semua siswanya ke buku teks digital.

3. WEB 2.0

Web 2.0 merupakan istilah yang mulai populer lebih dari satu dekade yang lalu, yang biasa disebut dengan generasi kedua dari WWW (World Wide Web). Web 2.0 dianggap sebagai peningkatan dari internet dari web.1.0. Pada web 1.0 hanya bersifat satu arah dan tidak ada terjalin interaksi. Berbeda dengan web 2.0 yang bersifat komunikasi 2 arah. Ada beberapa fitur dalam web

2.0 diantaranya *Folksonomy* (cotohnya situs berbagi foto Flickr), *rich user Expreience* (contoh google Map), *User as Contributoe* (Contoh Amazon), *Long tail* (contoh google Apps), *User participation* (contoh Youtube), *Basic trust* (contoh Wikipedia) (Hendri, 2014).

Mohamed Amin dalam Ahmad Fkhrudin Mohamed Yusoff, dkk dengan penelitiannya yang berjudul *Penggunaan Aplikasi Web 2.0 dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kursus Mata Pelajaran Umum (MPU) di Politeknik* mengatakan penggunaan teknologi yang berbasis web 2.0 terdapat beberapa situs yang berupa media, jejaringan sosial maupun situs bloggin dan microblogging yang digunakan dalam pembelajaran bahasa diantaranya *Instagram, Flickr youtube, facebook, Tumbler, Twiteer, blogger, Delicious, Linkedin, Edmodo, Ning, Squidoo,instagram, Grouply dan Goofle Wave*. Semua aplikasi tersebut dapat mempermudah dalam pengajaran bahasa. Aplikasi yang dapat dijadikan untuk mengevalausi siswa selama dalam pembelajaran yaitu *Kahoot, Quizizz, Quizalize, Plickers Ed-Puzzle, Zipgrade, Formative*, dan *google* (Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff W. N., 2014).

Dampak Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa

Dengan menggunakan teknologi berbasis TIK dalam pembelajaran bahasa mampu memberikan semangat kepada siswa untuk mengikuti proses pembelajaran tentunya guru mendesign materi tersebut berdasarkan kebutuhan siswa. Tentunya dengan memanfaatkan penggunaan TIK dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif maupun negatif. Adapun tantangan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi guru yaitu mereka di tuntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyajikan materi pembelajaran mulai dari tahap pembelajaran yang akan di lakukan, proses pembelajaran yang akan berlangsung sampai dengan evaluasi/ tugas akan diberikan (Dudeney, 2000). Dampak alat web 2.0 pada pembelajaran K-12 memberikan dampak positif pada pembelajaran siswa lebih menunjukkan bagaimana teknologi Web 2.0 digunakan, dibandingkan dengan alat itu sendiri. Misalnya menggunakan blog untuk peer review atau refleksi diri, atau menggunakan podcas untuk meninjau informasi. Tentunya pencapaian tersebut berkaitan dengan strategi pembelajaran yang digunakan (umpan balik dan ulasan rekan), dari pada penggunaan alat (blog dan podcast) (Ken Foon Hew, 2013).

Pendapat yang lain mengatakan penggunaan teknologi dalam pembelajaran bagi guru memiliki efek

negatif/positif. Penerapan teknologi dalam pembelajaran bagi guru yang tidak memiliki pengalaman tentang teknologi akan merasa kesulitan untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis teknologi dalam kelas. Begitupun sebaliknya guru yang sebelumnya memiliki pengalaman dengan teknologi akan merasa mudah untuk mengimplementasikan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Contoh dalam pembelajaran bahasa dengan materi “ Budaya lokal”, guru dapat memanfaatkan youtube untuk dijadikan sebagai bahan ajar. Penjelasan lebih lanjut akan di bahas di bab XI mengenai merancang bahan ajar bahasa inggris berbasis youtube. Sharpe (2004), telah mensurvei lebih dari seribu guru di sekolah Moskow, melaporkan bahwa sekitar 70% guru mengatakan bahwa penggunaan teknologi memiliki dampak positif dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran, 30% diantaranya tidak menggunakan teknologi.

Sandoltz mengatakan dalam bukunya terdapat beberapa dampak teknologi: terhadap prestasi siswa: 1) siswa dapat menguasai keterampilan dasar, 2) siswa dapat menggunakan teknologi dengan mahir, 3) dapat memotivasi siswa untuk berprestasi lebih tinggi lagi (Judith Haymore Sandholtz, 1997). Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan betapa pentingnya penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Dampak positif dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran menurut siswa, salah satu fitur terbaik dari ponsel adalah kemampuannya untuk mendukung multitasking melalui mengakses materi pelajaran, melakukan penelitian melalui internet, dan dapat berkomunikasi dengan guru maupun teman sebaya selama periode waktu yang seharusnya tidak dapat dilakukan secara nyata (Motiwalla, 2007). Menurut penulis penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu untuk mencari referensi untuk dijadikan sebagai bahan belajar dan pembelajaran tidak hanya fokus informasi dari guru, guru dapat menggunakan/ mengaplikasikan metode mengajar yang di peroleh dari internet dalam pembelajaran, dan pembelajaran dapat dilakukan dengan aplikasi video conference (Zoom and G,meet). Dampak negatif dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu siswa tidak berfikir kritis terhadap sesuatu, dalam mengerjakan tugas yang diberikan mereka hanya memanfaatkan google untuk menjawab pertanyaan tersebut dan kemungkinan akan melakukan plagiat dalam mengerjakan tugas. Dengan penggunaan teknologi dapat menyebabkan *overload* siswa dapat menghabiskan waktunya berjam-jam untuk menggunakan sosial media (Instagram, Facebook, dan Tiktok) .

Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Bahasa di kelas

Para ilmuan telah melakukan penelitian mengenai manfaat menggunakan teknologi dalam pembelajaran dan pengajaran, diantaranya, Menurut Hennessy menyatakan penggunaan TIK dapat memotivasi guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran dengan metode yang baru (Sara Hennessy, 2005). Menurut (R.S.A. Susikaran.M.A., 2013) penerapan teknologi telah mengalami banyak perubahan. Perubahan yang paling mendasar khususnya di metode pengajaran, yang dulunya dalam pembelajaran bahasa hanya menggunakan kapur dan berbicara namun hasilnya tidak cukup efektif, di mana guru hanya berdiri didepan siswa dengan metode ceramah dan menggunakan papan tulis untuk menjelaskan materi ajarnya. Seiring dengan perkembangan zaman penggunaan teknologi telah mengubah metode pengajaran bahasa yang menarik dan lebih produktif, misalnya penggunaan Youtube dapat membantu siswa untuk mempelajari kosa kata, pengucapan, gambar dll (Patel, 2013). Pembahasan lebih lanjut akan dibahas di bab X “Youtube sebagai media Pembelajaran”.

(Kara Dawson, 2008) dan (Abbas Pourhosein Gilakjani, 2013), dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Menurut penulis penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena siswa

lebih puas belajar menggunakan aplikasi dibandingkan dengan menggunakan buku paket. (Brian Dryton, 2010) berpendapat bahwa dengan menggunakan teknologi seperti penggunaan komputer dapat memberikan pengalaman belajar yang dapat meningkatkan perilaku yang tanggung jawab siswa, selain itu dengan teknologi dalam pembelajaran dapat mendorong siswa untuk belajar secara individu dan mandiri. Penggunaan teknologi komputer akan dibahas di bab IV. Tetapi hal tersebut masing-masing memiliki dampak negatif maupun positif dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran begutupun dengan pembelajaran yang dilakukan secara tradisional.

(E.Boyle, 2012) dalam penelitiannya tentang penggunaan teknologi dalam meningkatkan keterampilan membaca dan menulis peserta didik. Hasil penelitian tersebut menemukan bahwa penggunaan alat teknologi dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis pelajaran karena mudah digunakan serta siswa juga dapat belajar lebih cepat dan efisien dari pada menggunakan metode pengajaran tradisional. Adapun hasil penelitian yang dilakukan oleh Alsaleem tentang penggunaan aplikasi WhatsApp, menemukan penggunaan WA dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan dalam keterampilan menulis siswa, keterampilan berbicara, kosa kata dan pilihan.

Dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dulunya guru sebagai *teacher centered*, namun sekarang berpusat pada siswa yang dituntut berperan aktif, berfikir kritis selama pembelajaran yang berlangsung, dengan tujuan siswa dapat berperan aktif selama pembelajaran, meskipun demikian, guru tetap memiliki peran dalam pembelajaran yaitu menjadi pembimbing dan fasilitator bagi siswanya sehingga memiliki manfaat dan pengaruh dalam meningkatkan pembelajaran bahasanya (Mohammad Javad Riasati, 2012).

Referensi

- Abbas Pourhosein Gilakjani, h. L. (2013). Teachers' Use of Technology and Constructivism. *International Journal of Modern Education and Computer Science*, 49-63.
- Ahmad Fkrudin Mohamed Yusoff, W. N. (2014). Penggunaan Aplikasi Web 2.0 Dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kursus MAta Pelajaran Umum (MPU) di Politeknik. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 3-4.
- Ahmadi, M. R. (2018). The Use of Techonology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal Of Research in English Education (IJREE)*, 116.
- Altun, M. (2021). The Use of Technologu in English language Teaching: A Literature Review. *International Journal of Social Sciences and Educational Studies*, 227.
- Brian Dryton, J. K. (2010). After Installation: Ubiquitous Computing and High School Science in Three Experienced, High-Technology Schools. *Journal of Technology, Learning, and Assesment*, 1-57.
- Burgin, M. (1999). Technology in Education. *Researchgate*, 26.

- Chapelle, C. A. (2001). *Computer Applications in Second language Acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge: cambridge University Press.
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and The language classroom (Vol.X)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- E.Boyle, S. E. (2012). *Reading, Writing and Learning in ESL: A resource book for teacher*. New York: Allyn & bacon.
- Hendri. (2014). Pemanfaatan Elearning dengan Aplikasi Web 2.0 Sebagai Sarana Pembelajaran Pada Perguruan Tinggi Di Inndonesia. *Ilmiah Media Processor*, 151-153.
- Judith Haymore Sandholtz, C. R. (1997). *Teachibg with Technology*. New York: Teachers College Press.
- Kara Dawson, C. C. (2008). Florida's EETT Leveraging Laptops Initative and Its Impact on Teaching Practices. *Journal of research on Teachnology in Education*, 143-159.
- Ken Foon Hew, W. S. (2013). *Use of Web 2.0 technologies in K-12 and higher education: the search for evidence-based practice*. educational research review: Elsevier Ltd.

- Meglinger Howard D, P. S. (2002). *Technology & teacher education: A guide for educators and policymakers*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Mohammad Javad Riasati, N. A.-E. (2012). Techonology in Language Education: Benifits and Barrier. *Journal of Education and Practice*, 25-30.
- Motiwalla, L. F. (2007). Mobile learning: A Framework and Evaluation. *Computers & Education*, 581-596.
- Patel, M. C. (2013). Use of Multimedia Techonology in Teachin and Learning communication Skill: An Analysis. *International Journal of Advancements in Research & Technology*, 116-123.
- philip Hubbard, M. L. (Teacher Education in CALL). *Language Learning & Language Teaching : Teacher Education in CALL*. Amsterdam: John Benjamins Publishing.
- R.S.A. Susikaran.M.A., M. (2013). The Use of Multimedias in English Language Teaching. *Journal of Technology for ELT*, 1-2.
- Robert A.Reiser, J. V. (2017). trends and Issues in Instructional Design and Technology. In T. B. Anne ottenbreit-Leftwich, *Integrating technology into K-12 Education* (pp. 177-180). Indian Universty: Pearson.

- Sara Hennessy, R. D. (2005). *emerging teacher strategies for mediating 'Technology-integrated Instructional Conversations': a socio-cultural perspective*. Cambridge UK: Universty of Cambridge.
- Selwyn, N. (2011). *Education and Technology: Key Issues and Debates*. India: Replika Press.
- Siti Kustini, H. ., (2020). Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Meningkatkan Keterampilan Multiliterasi. *Intekna*, 88.

Bagian 2

Teknologi dan Pedagogi

Dampak arus globalisasi kian dirasakan saat ini dengan semakin mudahnya pemenuhan dalam berbagai kebutuhan manusia (Dwiningrum, 2012: 171). Kemajuan dan inovasi bidang ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak pada berbagai bidang, salah satunya adalah Pendidikan. Pengintegrasian teknologi dan pedagogi untuk pembelajaran yang lebih mudah, efektif, efisien dan menarik, dengan demikian terjadinya peningkatan efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang sebelumnya menggunakan model pembelajaran tradisional. Teknologi juga membantu mendorong perubahan pedagogis dan mengatasi masalah yang memengaruhi pembelajaran, pengajaran, dan organisasi sosial. Oleh karena itu, teknologi dapat dilihat sebagai alat dan katalis untuk perubahan pedagogi. Siswa harus merangkul teknologi agar mereka mendapat manfaat dan guru harus terbuka untuk memperkenalkan teknologi ke dalam kelas untuk meningkatkan dan berinovasi dalam praktik pengajaran mereka.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dianggap sangat membantu dan meningkatkan pembelajaran (OECD, 2016: 68). Teknologi dalam pembelajaran menyediakan akses internet sehingga memudahkan siswa dalam pencarian informasi dan pemerolehan pengetahuan

di luar pembelajaran di dalam kelas. Pemanfaatan teknologi dalam proses belajar tentu saja akan mendorong kemandirian siswa dengan memiliki kesempatan besar dalam mengembangkan potensi dan bakat yang dimilikinya. Teknologi memberikan akses informasi dan pencarian pengetahuan seluas-luasnya kepada siswa, misalnya bagaimana cara-cara pelatihan keterampilan berbahasa, latihan berbicara dan mendengarkan penutur asli dalam pembelajaran Bahasa kedua atau Bahasa asing dapat dengan mudah didapatkan melalui internet.

Kemajuan teknologi dalam dunia Pendidikan juga dirasakan memberikan manfaat dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh tanpa harus bertemu langsung. Misalnya dapat dilakukan melalui sebuah platform atau aplikasi berbasis *video conference* sehingga memungkinkan pembelajar dimanapun berada dan kapanpun dapat melaksanakan pertemuan secara virtual sepanjang terhubung ke jaringan computer (Japar, 2018: 24). Perangkat teknologi dapat menyatukan yang terpisah dalam pembelajaran tradisional seperti media pendidikan berupa buku, tulisan, rekaman audio, rekaman video, database, game, dll sehingga memperluas dan mengintegrasikan rentang waktu dan tempat di mana pembelajaran dapat berlangsung.

Konsep Teknologi

Secara harfiah teknologi berasal dari bahasa Yunani yakni *technologia*, terdiri dari dua kata yakni *techne* yang artinya keahlian sedangkan *logia* yang artinya mempelajari sesuatu atau pengetahuan. Apabila diartikan secara sempit, teknologi diartikan sebagai sesuatu yang mengacu pada sebuah benda atau objek berupa alat bantu atau perangkat yang dapat digunakan oleh manusia dalam memudahkan segala aktivitasnya dan mengendalikan segala sesuatu yang ada di sekitarnya (Japar, 2018: 31). Beberapa ahli telah mendefinisikan istilah teknologi. Menurut Kumar, dkk (1999) komponen utama teknologi adalah komponen fisik berupa barang dan komponen informasi berupa pengetahuan dalam manajemen.

(Martono, 2012: 276) mendefinisikan teknologi sebagai pengetahuan tentang cara menciptakan, melakukan dan mengerjakan sesuatu yang bernilai tinggi dan memiliki manfaat serta nilai jual. Inovasi teknologi dalam berbagai bidang kehidupan manusia menyebabkan hampir seluruh aktivitas manusia tidak dapat dipisahkan dari penggunaan teknologi. Teknologi merupakan instrument yang digunakan dalam memenuhi berbagai kebutuhan manusia. Teknologi juga merupakan hasil rasionalitas manusia. Artinya teknologi merupakan hasil rasionalitas manusia. Semakin tinggi tingkat rasionalitas manusia maka teknologi yang diciptakan juga semakin

rumit dan canggih. Pola hidup manusia juga dipengaruhi oleh teknologi yang ada (Ngafifi, 2014: 37). Dahulu manusia melakukan seluruh aktivitasnya dengan mengandalkan fisik namun seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi segala aktivitas tersebut yang membutuhkan fisik terganti dengan bantuan mesin dan perangkat lainnya dalam menjalankannya.

Penguasaan terhadap teknologi oleh sebuah negara menjadi prestise dan indicator keberhasilan negara tersebut. Sebuah negara akan dikatakan maju ketika memiliki teknologi yang canggih dan mutakhir. Hal tersebut bukan menjadi rahasia lagi ketika negara-negara maju seperti Amerika serikat, Korea Selatan, Jepang, Inggris adalah contoh negara-negara yang memilki teknologi yang tinggi. Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa teknologi merupakan pengetahuan yang dihasilkan dalam bentuk benda maupun sebuah perangkat dan alat bantu yang digunakan untuk membantu dalam mewujudkan berbagai kebutuhan manusia.

Mouza dan Lavigne (2012) membagi teknologi menjadi empat jenis berdasarkan potensinya dalam mempengaruhi pembelajaran, yakni a) *learning to understand and to create* adalah teknologi yang bertujuan untuk menciptakan sesuatu yang baru dalam dunia belajar. b) *Learning by collaborating*, dimana dengan teknologi memberikan kemudahan dalam menjalin

kerjasama dan komunikasi antar siswa maupun antara siswa dan guru. Misalnya perangkat genggam, jaringan kelas dan jejaring sosial; c) *wherever and whenever study*, teknologi dapat memudahkan dalam melaksanakan pembelajaran tanpa batasan waktu dan jarak; dan d) *learn by game*, dengan hadirnya teknologi juga memberikan layanan komersil dalam pengembangan permainan digital.

Konsep Pedagogi

Istilah pedagogi sudah tidak asing lagi di kalangan guru dan pihak-pihak yang berkecimpung dalam dunia Pendidikan. Kata pedagogik erat kaitannya dengan Pendidikan sebab perbedaan guru dan orang berilmu lainnya adalah dari segi kompetensi pedagogi. Artinya bahwa pedagogi adalah kompetensi dan kemampuan seseorang dalam mengelola pembelajaran. Secara etimologi, pedagogik dalam Bahasa Yunani kuno, *paedagogoe*, yang terdiri dari dua kata “*paedos*” yang berarti anak dan “*aogos*” yang artinya membimbing, mengantarkan, memimpin. Sehingga, pedagogic artinya memimpin anak. Dalam Bahasa Yunani Kuno, pedagogic adalah penyebutan seorang pembantu rumah tangga yang bertugas mengajari anak majikannya. Dari sinilah asal penggunaan kata pedagogic yang sejatinya sudah merujuk ke pengajaran anak-anak atau bimbingan anak-anak. Dalam artian sempit, pedagogic dimaknai sebagai ilmu Pendidikan atau ilmu mengajar.

Direktorat Profesi Pendidik Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kerja (2006) menggolongkan kompetensi pedagogik guru menjadi 4 kemampuan yakni kemampuan pengetahuan akan peserta didik, kemampuan pengelolaan kelas dan, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik dalam aktualisasi potensi yang dimilikinya. Sejalan dengan direktorat Profesi Pendidik Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kerja, (Wahyudi, 2012: 12) menyatakan bahwa pedagogic merupakan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran yang dimulai dari pelaksanaan hingga evaluasi hasil belajar peserta didik. Sedangkan (Nana Syaodih, 2010: 193) mengartikan isitlah pedagogik sebagai suatu kemampuan dalam menguasai materi atau bahan ajar yang dapat dikaitkan dengan disiplin ilmu itu sendiri dan dari kehidupan masyarakat.

Memiliki pedagogi yang terstruktur dengan baik dapat meningkatkan proses belajar mengajar dan dapat tercermin dalam hasil belajar siswa juga. Oleh sebab itu, pemilihan metode pengajaran harus jelas dan dapat membantu siswa memahami materi ajar secara komprehensif Sebagai seorang guru seharusnya memperhatikan seberapa efektif mereka dapat menyampaikan pelajaran kepada siswa dan bagaimana hal itu membantu siswa lebih memahami dan dapat membantu siswa untuk mencapai pelajaran yang lebih dalam dan berharga. Untuk mencapai hal tersebut tentu

saja seorang guru seharusnya dibekali kompetensi pedagogic dimana akan mempertimbangkan cara dalam penyampaian materi atau konten pembelajaran. Desain pengajaran akan didasarkan pada pengalaman pengajaran guru dan konteks tempat pembelajaran berlangsung.

Kurniasih (2017: 20) memberikan fungsi pedagogic sebagai berikut:

- a. Membantu mengenal secara komprehensif tentang situasi Pendidikan atau issue pendidikan yang terjadi saat ini.
- b. Sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kewajibannya.
- c. Menghindari berbagai kesalahan dalam pengajaran baik itu kesalahan teknis maupun konseptual bahkan kesalahan dari pihak pendidik sekalipun.
- d. Pengenalan diri dan melakukan koreksi pribadi.

Saat ini, teknologi yang digunakan untuk meningkatkan dan memfasilitasi pembelajaran dapat ditemukan di mana-mana. Meskipun teknologi akhirnya diintegrasikan ke dalam Pendidikan namun masih menimbulkan berbagai tantangan dan masalah dari segi penggunaannya untuk pengajaran dan pembelajaran. Terlepas dari kenyataan bahwa beberapa sekolah masih terkendala dalam memiliki akses yang siap menerapkan teknologi, inovasi teknologi yang tidak merata di setiap sekolah, anggaran atau biaya, guru yang kurang terlatih dan kebiasaan dalam

penggunaan teknologi yang masih rendah. Hal tersebut tentu saja berimbas pada rendahnya tingkat penggunaan teknologi dalam Pendidikan.

Pedagogi Teknologi Dan Praktik Guru

Di era industry 4.0 mengakibatkan segala bidang kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaan teknologi digital tak terkecuali bidang pendidikan. Memasuki era Pendidikan 4.0, pendidik dituntut untuk mampu mendesain pembelajaran yang melibatkan teknologi atau melibatkan teknologi dalam pembelajaran sebab karakter siswa saat ini sangat dekat dengan penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari mereka. Hal serupa juga disampaikan oleh (Suyanto, 2019) yang mengatakan bahwa teknologi digital sudah tidak asing lagi bagi kalangan siswa saat ini sehingga guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan kebiasaan tersebut untuk menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Guru tidak hanya dituntut untuk mampu menguasai konten pembelajaran atau memiliki pengetahuan konten namun juga dibarengi dengan kemampuan mengelola pembelajaran dengan baik. Memasuki era 4.0 mengarahkan system Pendidikan yang menerapkan teknologi cyber dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Kemampuan guru dalam menguasai teknologi dalam pembelajaran dapat dilihat dari pedagogi teknologi dan

pengetahuan kontennya yang disebut Technological Pedagogical Content Knowledge atau dikenal dengan singkatan TPACK. TPACK merupakan konstruksi teoritis yang mengintegrasikan teknologi, pedagogik, dan materi pelajaran dalam pembelajaran. (Koehler & Mishra, 2009) mendefinisikan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) sebagai kompetensi yang seharusnya dimiliki guru dalam mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi ke dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pelaksanaannya, guru perlu memiliki tiga sumber pengetahuan, yakni pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogi dan pengetahuan konten. Penerapan Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) dianggap dapat membantu guru dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan pengintegrasian teknologi, pedagogi dan pembelajaran (Bahriah & Yunita, 2019).

Dalam mengeksplor konteks pengajaran yang bervariasi, ada beberapa karakteristik yang muncul yang mendukung ataupun menghambat guru dalam pedagogi teknologi serta instruksi pengajaran yang berkualitas. Peningkatan pedagogi dan kualitas pengajaran guru menurut (Zinger, dkk. 2017) adalah dengan mempertimbangkan beberapa program peningkatan kualitas keprofesionalitasan dan kemampuan pedagogi guru seperti program Pendidikan guru pra-jabatan dan pengembangan profesional guru

dalam jabatan. Zinger, dkk melihat keterjangkauan dalam program pra-layanan dan dalam-layanan yang ada, dan membuat rekomendasi untuk program produktif tersebut untuk dapat meningkatkan pedagogi teknologi guru.

Guru yang baik adalah guru yang tidak perlu menjadi ahli dalam semua bidang teknologi atau bahkan banyak mode teknologi, namun mereka sebaiknya ahli dalam memanfaatkan teknologi yang relevan dan berguna sehingga mereka memiliki keahlian yang memadai untuk terlibat dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan bermakna (Hakverdi-can & Dana, 2012). Selain itu, penelitian telah menemukan peningkatan tingkat keterampilan dan penguasaan penggunaan teknologi di kelas bahkan dengan akses terbatas ketika guru memiliki profesional guru dan desain instruksional (Schrum & Levin, 2013). Pengintegrasian keterampilan guru dalam mengajar dan penggunaan teknologi dapat dilakukan ketika kultur sekolah dan masyarakat mendukung pengintegrasian teknologi di dalam kelas (Zhao, Pugh, Sheldon, & Byers, 2002).

Penggunaan teknologi dalam sebuah pembelajaran memerlukan adanya penyesuaian antara kultur sekolah, siswa maupun konteks masyarakat sekitar. Strategi mengajar guru seharusnya disesuaikan dengan siapa yang akan diajar dan apa yang akan diajarkan. Guru akan menentukan pendekatan, metode dan strategi apa yang relevan dan sesuai dengan pembelajaran menggunakan

teknologi. Pedagogi yang tepat untuk penggunaan teknologi di kelas membutuhkan pendekatan yang berpusat pada peserta didik (Sutherland 2004; Chang dan Wang 2009). Pedagogi yang berpusat pada siswa melibatkan siswa secara aktif terlibat dalam konstruksi pengetahuan. Fullan dan Smith (2000) menguraikan perbedaan antara instruksi pengetahuan dan konstruksi pengetahuan. Pada dasarnya, instruksi pengetahuan dipandang sebagai transfer pemikiran dari orang yang berpengetahuan kepada orang yang tidak, dan pekerjaan guru dianggap sebagai instruksi langsung. Konstruksi pengetahuan memandang belajar sebagai proses pribadi, reflektif, dan transformatif di mana pekerjaan guru terdiri dari memfasilitasi kemampuan siswa untuk mengintegrasikan ide, pengalaman, dan sudut pandang menjadi sesuatu yang baru.

“In a knowledge construction setting, technology becomes a tool to help students access information, communicate information and collaborate with others. In today’s classrooms there is certainly the need for some knowledge instruction but a great deal of student activity might involve knowledge construction given the explosion of information” Di dalam setting konstruksi pengetahuan, teknologi menjadi alat untuk membantu siswa mengakses informasi, mengomunikasikan informasi, dan berkolaborasi dengan orang lain. Di ruang kelas saat ini tentu saja ada kebutuhan untuk beberapa instruksi pengetahuan tetapi banyak aktivitas siswa yang mungkin melibatkan konstruksi pengetahuan

mengingat banyaknya informasi. (Fullan & Smith, 2000)

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi membawa perubahan besar dalam pedagogi dan pendidikan. Guru sebagai pengelola pembelajaran tidak lagi menjadi satu-satunya tempat siswa dalam mencari informasi. Guru yang sebelumnya menjadi pusat pembelajaran beralih menjadi fasilitator dan motivator bagi siswa dengan mengarahkan atau mendukung siswa agar memiliki kompetensi kemampuan analisis. Guru wajib memadai untuk menyampaikan materi pelajaran dengan benar dengan menggunakan teknologi informasi. Teknologi menjadi alat untuk membantu siswa dalam mentransfer informasi, mencari dan mengkomunikasikannya. Pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja namun dengan adanya teknologi, siswa menjadi berperan aktif dalam proses penerimaan informasi dan pengetahuan serta menjadi lebih berfikir kritis selama pembelajaran berlangsung.

Penggunaan teknologi dapat mendukung dan meningkatkan pembelajaran. Dengan akses ke komputer dan Internet, siswa dapat mencari informasi dan memperoleh pengetahuan seluas-luasnya di luar dari apa yang tersedia melalui guru dan buku teks. Teknologi juga memberi siswa cara baru untuk melatih keterampilan mereka dan menjadi lebih inovatif dan kreatif, seperti

membuat halaman web pribadi atau publikasi online, memprogram komputer, berbicara dan mendengarkan penutur asli saat mempelajari bahasa kedua, dan/atau menyiapkan presentasi multimedia, baik sendiri maupun sebagai bagian dari tim yang terhubung dari jarak jauh (*video conference*). Perangkat teknologi menyatukan media pendidikan yang terpisah secara tradisional menjadi satu misalnya buku, tulisan, rekaman audio, rekaman video, dll. Namun dengan perangkat teknologi media-media tersebut diakses dan didapatkan dengan mudah secara luas kapanpun dan dimanapun selama pembelajaran berlangsung (Livingstone, 2011).

Selama dekade terakhir, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah sering mendorong inovasi dalam praktik pedagogis guru. Misalnya, TIK telah berfungsi sebagai insentif bagi guru untuk mengadopsi metode yang berpusat pada siswa seperti pembelajaran otentik dan berbasis proyek dan digunakan dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna, pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*problem-based learning*) dan pembelajaran inkuiri. Terinspirasi dari pendekatan pembelajaran tersebut, para ahli berpendapat bahwa teknologi dapat menjadi katalis untuk perubahan dalam praktik pedagogis guru (Beauchamp & Kennewell, 2010). Teknologi memang dapat memfasilitasi pendekatan-pendekatan pedagogis yang saat ini ada, namun teknologi juga dapat menghadirkan cara baru dalam kegiatan

pembelajaran yang sebelumnya tidak pernah terbayangkan. Dengan kata lain, interaksi antara teknologi dan pedagogi akan dapat membawa perubahan terhadap cara guru mengajar dan cara siswa belajar. Namun, para ahli lapangan memperkirakan bahwa guru yang menggunakan TIK akan terlibat dalam pengajaran yang kurang linier sehingga mereka menyarankan untuk lebih mengedepankan pedagogi terlebih dahulu sebelum menggunakan teknologi. Hal tersebut bisa saja terjadi ketika guru menempatkan teknologi hanya sebagai fitur dan media semata dalam mentransfer pengetahuan. Guru seharusnya dapat menyelaraskan pendekatan pedagogis dan penggunaan teknologi untuk menciptakan sebuah pembelajaran yang bermakna dan menarik bagi siswa.

Perubahan metode pengajaran guru dari bentuk tradisional kemudian bertransformasi menjadi pendekatan digital terjadi dengan alasan adanya penggunaan dan adaptasi digital pada pedagogi Pendidikan yang dianggap dapat memenuhi kebutuhan dan karakteristik peserta didik saat ini yang mengalami perubahan besar dari dampak digitalisasi di segala bidang. Namun, dalam proses transformasi dari bentuk pengajaran bersifat tradisional kearah digitalisasi menerapkan berbagai cara yang bervariasi tergantung pada keputusan guru dan pihak sekolah dalam melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran yang monoton dan hanya berpusat pada guru serta materi ajar hanya berasal dari satu sumber

dianggap tidak mampu untuk mengakomodir kemampuan siswa secara menyeluruh. Siswa tidak diberikan kesempatan untuk mengembangkan potensi dan daya kritisnya terhadap pembelajaran yang berlangsung. Kemampuan siswa dalam mengubungkan materi ajar dengan kehidupan nyata siswa juga sangat penting diperhatikan untuk mewujudkan pembelajaran yang bermakna. Pembelajaran bisa diberikan dengan mengajak siswa melihat dan menghubungkan kehidupan nyata dengan materi ajar yang diberikan sehingga mereka secara tidak langsung melibatkan pengetahuan dan pengalamannya untuk melihat sisi materi dari versi yang berbeda.

Pengintegrasian teknologi di kelas dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna menarik bagi peserta didik. Praktek guru di dalam kelas dalam kaitannya dengan pengembangan potensi siswa dapat dilakukan dengan beberapa proses berikut: (Alwi Hilir, 2021: 67)

- a. Melibatkan teknologi dalam berbagai proses belajar dan mengajar dalam berbagai konteks situasi.
- b. Mentransfer materi kepada peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran. Misalnya dengan menggunakan media pembelajaran seperti power point.
- c. Menerapkan teknologi dalam menciptakan sebuah karya dari peserta didik maupun guru dalam

mempraktekan sebuah bahan ajar. Misalnya guru menggunakan video pembelajaran mengenai proses fotosintesis atau ketika peserta didik menggunakan aplikasi canva dalam membuat desain kartu ucapan dalam Bahasa Inggris.

- d. Berinovasi dengan memanfaatkan teknologi. Misalnya, membuat channel youtube dengan konten edukasi pembelajaran grammar atau ketika siswa membuat program yang sekiranya bermanfaat di masa yang akan datang. Hal ini tentu saja membutuhkan pengetahuan yang luas dan mendalam oleh peserta didik melihat dan memprediksi seperti apa kebutuhan dan tuntutan di masa yang akan datang. Oleh sebab itu, diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mempersiapkan peserta didik yang paham akan teknologi dan penggunaannya. Beberapa strategi pembelajaran abad 21 yang dapat diadaptasi menurut (Alwi Hilir, 2021: 68) adalah sebagai berikut:

- 1) Mengedepankan pembelajaran yang lebih mendalam (*deeper learning*) yakni pembelajaran dimana siswa memahami materi secara mendalam sehingga mampu mengambil pokok-pokok penting pembahasan dan intisari dari apa yang telah dipelajarinya dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

- 2) Mengupayakan penerapan strategi pedagogi dengan baik dengan melibatkan praktik belajar secara mendalam (*deeper learning*). Hal ini dimaksudkan agar nantinya siswa mampu survive dalam kehidupan bermasyarakat, berpengetahuan dan berpeluan dalam mencapai sebuah kesuksesan besar.
- 3) Melakukan transisi dari pembelajaran langsung ke model pembelajaran inquiry. Strategi ini mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna karena peserta didik dilibatkan untuk aktif dalam memecahkan suatu permasalahan
- 4) Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dimaksudkan sebagai upaya dalam meningkatkan kemampuan teknologi sebagai bagian dari kompetensi guru abad 21.
- 5) Penggunaan teknologi, baik produk teknologi yang digunakan dalam pembelajaran maupun proses pembelajaran itu sendiri diharapkan dapat meningkatkan pencapaian dan keterlibatan siswa. Pemanfaatan teknologi dapat membantu dalam penerimaan informasi dan pengetahuan menjadi lebih cepat dan mudah dengan koneksi internet misalnya siswa dapat dengan mudah menemukan sumber belajar di manapun dan kapanpun yang sesuai dengan minatnya. Pemanfaatan teknologi juga

membantu memudahkan proses penilaian misalnya proses penilaian dengan banyak peserta tes sehingga untuk mengefektifkan dan mengefisiensikan waktu dan tenaga maka diperlukan teknologi sebagai alat untuk mempermudah proses pemberian nilai.

- 6) Dalam pengembangan potensi didik, Pendidikan informal dan pengalaman berperan penting sehingga pembelajaran yang diterapkan kepada peserta didik sebaiknya mempertimbangkan pengalaman belajar siswa di luar kelas. Pengembangan potensi dapat dilakukan dengan kursus, pengembangan diri melalui kegiatan ekstrakurikuler dll. Semua kegiatan tersebut sangat membantu dalam pengembangan potensi peserta didik.
- 7) Memanfaatkan teknologi dalam proses penilaian akan sangat membantu baik penilaian yang dilakukan sehingga dapat mengjangkau ketercapaian pembelajaran secara mendalam, misalnya penilaian kognitif, afektif dan keterampilan peserta didik. Oleh sebab itu, penilaian tidak akan hanya didasarkan pada hasil capaian pembelajaran semata namun melibatkan penilaian terhadap proses pencapaian tersebut.

- 8) Fasilitas dan sarana pembelajaran sangat mendukung ketercapaian kompetensi yang diharapkan di abad 21.

Referensi

- Bahriah, E. S., & Yunita, L. (2019). "Investigating the Competencies of Technological Pedagogical Content Knowledge and Self-Efficacy of Chemistry Teachers" *Journal of Physics: Conference Series*, 1233(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1233/1/012021>
- Beauchamp, G., & Kennewell, S. (2010). "Interactivity in the classroom and its impact on learning". *Computers & Education*, 54, 759–766.
- Chang, C. and H. Wang (2009). "Issues of inquiry learning in digital learning environments" *British Journal of Educational Technology* 40(1): 169-173.
- Dwiningrum, S.I.A. (2012). *Ilmu Sosial & Budaya Dasar I* (Yogyakarta: UNY Press).
- Fullan, M. and G. Smith (2000). "Technology and the problem of change." *Curriculum Matters*: 2-5.
- Hakverdi-can, M., & Dana, T.M. (2012). "Exemplary science teachers' use of technology. The Turkish Online Journal of Educational Technology", 11(1), 94–112.

- Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan: peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Lakeisha.
- Japar, Muhammad (2018). *Teknologi dan Informasi Pendidikan* (Jakarta: Laboratorium Sosial Politik Press).
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2006). “Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge” *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Kumar, V., Kumar, U., & Persaud, A. (1999). “Building Technological Capability through Importing Technology: The Case of Indonesian Manufacturing Industry”. *Journal of Technology Transfer*, 24, 81-96.
<http://dx.doi.org/10.1023/A:1007728921126>
- Kurniasih (2017) *Kompetensi Pedagogik*. Bandung: Percikan Ilmu.
- Livingstone, S. (2011), “Critical reflections on the benefits of ICT in education”, *Oxford Review of Education*, Vol. 38/1, 9-24.
- Martono, Nanang (2012). *Sosiologi perubahan sosial: perspektif klasik, modern, postmodern, dan*

postcolonial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Mouza, Chrystalla, and N. Lavigne, eds. 2012. *Emerging technologies for the classroom: A learning sciences perspective* (Springer Science & Business Media).

Ngafifi, Muhammad. (2014) “Kemajuan teknologi dan pola hidup manusia dalam perspektif sosial budaya” *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi* Vol.2, No.1.

OECD (2016) *Innovating Education and Educating for Innovation: The Power of Digital Technologies and Skills* (Paris: OECD Publishing).

Schrum, L., & Levin, B.B. (2013). “Teachers’ technology professional development: Lessons learned from exemplary schools”. *TechTrends*, 57(1), 38–42. doi:10.1007/s11528-012-0629-6

Sukmadinata, N. S,. 2010. *Pengembangan Kurikulum Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cet-12.

Suyonto, S (2019) “Pengembangan Kompetensi Guru Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0”. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi Dan Saintek Ke – IV*, April, hal. 23–31.

Tim Direktorat Profesi Pendidik Dirjen Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan, 2006.

Wahyudi, Imam (2012) *Panduan Lengkap Uji Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT. Prestasi.

Zhao, Y., Pugh, K., Sheldon, S., & Byers, J. L. (2002). "Conditions for classroom technology innovations". *Teachers College Record*, 104(3), 482–515. doi:10.1111/1467-9620.00170.

Zinger, D., Tate, T. & Warschauer, M. (2017). "Learning and teaching with technology: technological pedagogy and teacher practice". *In the SAGE handbook of research on teacher education* (Vol. 2, pp. 577-593). SAGE Publications Ltd, <https://dx.doi.org/10.4135/9781529716627>.

Bagian 3

Tantangan Penggunaan Teknologi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris

Saat ini Teknologi telah melekat menjadi bagian hidup manusia. Manusia tidak dapat lepas dari penggunaan teknologi seperti ponsel cerdas, tablet, laptop dan komputer yang merupakan alat-alat produk modern di era globalisasi. Perkembangan teknologi mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia dalam menjalani aktifitas keseharian seperti perekonomian, pemerintahan, industri dan pendidikan.

Menurut Sudarsri (2018) menyatakan bahwa ilmu pengetahuan berkembang dari waktu ke waktu. Kemajuan ilmu pengetahuan ini membantu terciptanya teknologi-teknologi baru yang mencerminkan kemajuan zaman. Hingga saat ini, teknologi yang dikembangkan sudah memasuki tahap digital. Setiap profesi, termasuk pendidikan, sudah mulai menggunakan teknologi untuk membantu para pekerja, khususnya di Indonesia.

Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan sebagai media pembelajaran dan penunjang dalam proses administrasi. Teknologi digunakan di dalam kelas tidak hanya untuk membantu guru dalam menyajikan informasi atau materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana atau media komunikasi antara pendidik dan siswa, seperti

dalam hal pengajaran bahasa Inggris, untuk membantu siswa menguasai keterampilan komunikasi seperti berbicara, mendengarkan, dan membaca. Penguasaan penerapan teknologi sangat penting baik dalam menulis maupun berbicara.

Pengertian Teknologi Pendidikan

Di era globalisasi, penggunaan teknologi bukanlah hal baru. Dalam bidang pendidikan, sebagai tempat lahirnya teknologi sudah sewajarnya teknologi digunakan untuk membantu penerapan pembelajaran. Dari sinilah muncul istilah teknologi pendidikan.

Teknologi adalah suatu cara sistematis untuk merencanakan, menggunakan, dan mengevaluasi semua kegiatan belajar mengajar dengan memperhatikan baik teknis maupun sumber daya manusia serta interaksi di antaranya, sehingga diperoleh bentuk pendidikan yang lebih efektif (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Sedangkan teknologi pendidikan, menurut Yusuf (2012) merupakan pendekatan sistemik yang membantu dalam penyelesaian tantangan pembelajaran. Sudut pandang ini mirip dengan Selwyn (2011) yang mengklaim bahwa teknologi pendidikan bukan tentang perangkat, mesin, komputer atau alat perangkat lainnya, tetapi tentang proses dan prosedur yang mengarah pada hasil yang diinginkan. Menurut beberapa pandangan di atas, teknologi pendidikan adalah suatu sistem yang dimanfaatkan untuk

mendukung pembelajaran guna mencapai hasil yang diinginkan.

Penggunaan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Perspektif pemanfaatan teknologi dalam aspek pedagogis diartikan sebagai penggunaan dan penerapan teknologi untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar. Untuk pembelajaran bahasa Inggris Penggunaan teknologi dimulai pada tahun 1960-an, dan istilah Computer-Assisted Language Learning (CALL) digunakan pada awal tahun 1980-an (Chapelle, 2001).

Guru dapat menggunakan teknologi untuk membantu siswa selama proses belajar mengajar, antara lain dapat memberikan umpan balik terhadap tugas siswa, melaksanakan pembelajaran kolaboratif, menyajikan teks otentik, meningkatkan prestasi siswa, melakukan pembelajaran interaktif. , meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa, serta memberikan banyak kesempatan untuk eksplorasi dan pembelajaran global (Warschauer dan Healey, 1998). Tugas guru dalam hal ini adalah memutuskan perangkat teknologi mana yang akan digunakan oleh siswa dan mempertimbangkan secara matang bagaimana siswa menggunakan teknologi tersebut sehingga dapat membantu proses belajarnya secara maksimal. Guru akan selalu mencapai hasil belajar yang memuaskan dengan merencanakan kegiatan belajar

mengajar yang sistematis dan menawarkan umpan balik yang tepat.

Menurut Hubbard dan Levy (2006), guru harus mempunyai pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris, seperti:

1. Pengetahuan teknik CALL : Pengetahuan dan pemahaman yang komprehensif tentang perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan .
2. Pengetahuan pedagogis CALL: Pengetahuan dan pemahaman yang menyeluruh dan mendalam tentang penggunaan teknologi komputer secara efektif dalam proses pembelajaran.
3. Keterampilan teknis CALL: Kemampuan untuk menggunakan pengetahuan teknis dan pengalaman dalam mengoperasikan komputer dan aplikasinya.
4. Keterampilan pedagogik CALL: Kemampuan menggunakan pengetahuan teknis dan pengalaman menentukan bahan, materi, dan tugas yang efektif serta memonitor dan menilai hasil belajar yang diperoleh secara tepat.

Seorang guru diharapkan memiliki pengetahuan dan kemampuan yang kokoh dalam menggunakan teknologi sebelum mengimplementasikannya di dalam kelas, sesuai dengan penjelasan di atas. Guru harus selalu berupaya untuk meningkatkan bakat profesional mereka, terutama

dalam hal menggabungkan teknologi dalam kegiatan pembelajarannya. Dengan pemanfaatan teknologi secara profesional di dalam kelas, peningkatan keterampilan dan keterampilan multiliterasi siswa, khususnya keterampilan menggunakan multimedia dalam komunikasi dapat tercapai.

Peran Teknologi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris

Di dalam dan di luar kelas, penggunaan teknologi telah menjadi elemen integral dari proses pembelajaran. Setiap kelas bahasa menggunakan teknologi dalam berbagai cara. Teknologi sedang digunakan untuk membantu dan meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. Dengan menggunakan teknologi, pendidik dapat menyesuaikan kegiatan kelas untuk meningkatkan pembelajaran bahasa, Ahmadi (2018). Munculnya teknologi multimedia dan penggunaannya untuk mengajar telah bertepatan dengan kemajuan pesat ilmu pengetahuan dan teknologi serta penerapannya pada pengajaran, tampilan audio, visual, dan efek animasi membawa warna tersendiri untuk pengajaran bahasa Inggris dan menyediakan platform yang menguntungkan untuk reformasi dan eksplorasi model pengajaran bahasa Inggris di era baru ini, Andre Suhardiana (2019: 92)

Teknologi selalu vital dalam proses belajar mengajar serta aspek penting dari profesi guru yang dapat mereka terapkan untuk membantu siswa belajar lebih efektif.

Istilah 'integrasi' sangat penting ketika membahas teknologi dalam proses belajar mengajar. Dengan teknologi yang semakin terintegrasi ke dalam kehidupan kita sehari-hari, inilah saatnya untuk mempertimbangkan kembali gagasan untuk memasukkan teknologi ke dalam kurikulum dan berusaha untuk menanamkan teknologi ke dalam pengajaran untuk membantu proses pembelajaran. Artinya, sejak awal perencanaan pengalaman belajar hingga proses belajar mengajar, teknologi merupakan aspek intrinsik dari pengalaman belajar dan menjadi perhatian besar bagi pengajar. Lockyer & Eady (Dalam Ahmadi, 2018: 116)

Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kemampuan bahasa Inggris semakin mendapat dukungan baik dari sekolah swasta maupun negeri, dan sudah mulai diterapkannya berbagai media dalam pembelajaran bahasa Inggris (Andre Suhardiana, 2019). Penggunaan semua media harus didukung dengan ketersediaan perangkat teknologi yang akan digunakan untuk menyajikan materi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menampilkan gambar, video, audio, dan akses internet (walaupun tidak selalu harus menggunakan internet). Jika semua itu terpenuhi, maka pendidik akan lebih mudah berinteraksi dengan peserta didiknya, dengan peralatan ini pendidik akan mendapatkan manfaat dari sumber daya dan peralatan digital secara efisien. Sehingga peserta didik dapat menggunakan teknologi modern secara individual,

dapat merevisi dan merasakan materi otentik yang diberikan oleh pendidik baik saat di sekolah maupun di rumah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih terlibat dan puas dengan hasil yang diperoleh. Itulah sebabnya baik pendidik maupun peserta didik harus memiliki akses ke berbagai multimedia melalui perangkat teknologi yang berbeda. Nilai penggunaan multimedia di kelas dianggap penting, terutama oleh generasi muda dan guru bahasa Inggris, yang memahami dan mendukung konsep penggunaan teknologi di kelas, tetapi generasi tua mengkritik dan menampik keberadaannya. Pertama dan terpenting, mengintegrasikan sumber daya digital dapat menyesuaikan dengan kebutuhan khusus siswa dengan memungkinkan mereka untuk menerapkan beragam cara dan pendekatan. Hal ini memungkinkan untuk modifikasi berdasarkan harapan, minat, atau kebutuhan khusus pembelajar bahasa. Latihan-latihan semacam itu tidak hanya menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif, tetapi juga melatih bahasa mereka di dalam dan di luar kelas. Selain itu, mereka memperkenalkan anak-anak pada keterampilan linguistik di lingkungan yang nyaman. Hal ini dapat membantu mereka mengatasi kendala bahasa karena tidak lagi terisolir, Andre Suhardiana (2019: 97-98).

Tantangan Teknologi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Kemajuan teknologi yang semakin maju pasti menimbulkan berbagai akibat yang menguntungkan dan merugikan. Ada berbagai sudut pandang tentang penggunaan teknologi dalam pendidikan. Selwyn (2011) berpendapat bahwa teknologi internet memiliki dampak langsung pada cara kita bekerja, mengakses dan memperdagangkan informasi, berbelanja, bertemu orang, dan memelihara serta mengatur interaksi sosial yang ada.

Dengan internet, seseorang dapat belajar atau menempuh pendidikan jarak jauh. Menurut Selwyn (2011), teknologi telah "secara radikal mengubah" tiga bidang utama kehidupan sosial, bukan sekadar "menambah" sistem sosial yang ada. Keterampilan berbicara dan komunikasi merupakan salah satu kemampuan yang diperoleh di sekolah, namun peran teknologi dalam pendidikan terkadang dapat menjadi penghambat sehingga mengurangi keterampilan komunikasi siswa, karena hanya berinteraksi dengan mesin atau aplikasi.

Menurut Reinking (1994), jika guru memahami dan dapat menggunakan teknologi di kelas untuk menyampaikan materi pembelajaran, mereka harus memikirkan kembali praktik mereka sendiri dan merefleksikan bagaimana mereka mengajar dan menggunakan pendekatan pengajaran berdasarkan bagaimana mereka dapat

memperoleh kemampuan baru. dalam menggabungkan teknologi ke dalam kelas Guru harus menggabungkan teori dan praktek di dalam kelas, dan mereka harus mencurahkan waktu dan sumber daya untuk belajar tentang bagaimana menerima potensi dan tantangan dari penggunaan teknologi di kelas.

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, banyak pengetahuan dan informasi baru dapat ditemukan dengan sangat cepat melalui teknologi komputer saat ini atau di masa sekarang, dan subjek tentang bagaimana membangun dan meningkatkan kapasitas seseorang untuk memanfaatkan komputer dipandang sebagai isu utama. dalam pendidikan guru, Son (2004). Ini diperlukan untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan aplikasi komputer secara umum, termasuk program perangkat lunak, gadget internet yang kompeten dan terpercaya yang mencakup berbagai topik seperti kesadaran teknologi, dalam pendidikan guru bahasa Inggris, tolak ukur untuk memahami kesuksesan, komponen komputer, konsep data program, metode komputasi, file, dokumen, dan operasi gambar, operasi multimedia, evaluasi sumber daya, dan komunikasi dengan orang lain, Baron (2006).

Dalam mencakup pengembangan pengetahuan dan keterampilan untuk memanfaatkan aplikasi komputer secara umum, terutama program perangkat lunak, gadget internet yang kompeten dan andal, yang mencakup

banyak faktor seperti kesadaran teknologi, untuk pendidikan guru bahasa Inggris.

Berdasarkan permasalahan tersebut, ada masalah yang perlu diteliti, seperti potensi dan tantangan guru bahasa Inggris dan penguasaannya terhadap teknologi, seiring dengan perkembangan dunia pendidikan teknologi, sehingga ada tanggapan tentang apa yang dimaksud dengan penggunaan teknologi komputer. untuk guru bahasa Inggris dan pertanyaan tentang cara mengatasi rintangan penggunaan teknologi di kelas untuk membantu siswa mengembangkan potensi mereka dan meningkatkan kemampuan mereka dalam pembelajaran di kelas. Salah satu masalah dalam pendidikan yang kita rasakan atau setidaknya kita pertanyakan adalah sejauh mana pendidikan formal relevan terhadap lingkungan sekolah, khususnya potensi dan keterbatasan yang dihadapi pengajar bahasa Inggris dalam menggunakan teknologi di dalam kelas. Rumusan masalah yang dikemukakan adalah: (1) sejauh mana guru bahasa Inggris menguasai penggunaan teknologi, dan (2) apa kendala yang dialami guru bahasa Inggris saat menerapkan teknologi di kelas.

Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Potensi Dan Tantangan Guru Dalam Penggunaan Teknologi

Sumber Daya Pendidikan. Sarana pendidikan meliputi gedung, ruang kelas, meja, tempat duduk, serta alat dan media pembelajaran yang langsung digunakan dan

menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, Pranitya (2008). Proses belajar di abad kedua puluh satu mengharuskan "belajar untuk mengetahui (learning to know), belajar untuk melakukan (learning to do), dan belajar untuk menjadi (learning to be) belajar untuk mengembangkan dan menyediakan bersama (learning to develop skills. ability), Soedijarto (2000). Hal ini menunjukkan bahwa penyediaan fasilitas pendidikan yang memadai merupakan komponen penting dalam kemungkinan dan masalah guru menggunakan teknologi, karena ketersediaan fasilitas akan memberikan dukungan yang kuat untuk keberhasilan pembelajaran. Bagaimana siswa dapat meningkatkan pengetahuan mereka sebanyak mungkin ketika fasilitas tidak memadai, seperti pada poin pertama di atas, "learning to know"? Bagaimana mereka akan menemukan lebih banyak referensi ilmiah ketika ilmu yang mereka memiliki begitu sedikit atau terbatas? Kemudian, saat kita beralih ke poin kedua, "Learning To Do," atau belajar untuk menyelesaikan atau menerapkan apa yang telah dipelajari siswa, muncul pertanyaan bagaimana anak-anak dapat bekerja dengan informasi yang terbatas karena mereka belajar tanpa peralatan pendukung belajar, yang tidak benar. satu-satunya fasilitas penunjang adalah teknologi media. Kesimpulannya, fasilitas sangat penting di sekolah karena membantu kegiatan belajar mengajar.

Upaya Peningkatan Kinerja Guru Salah satu cara untuk meningkatkan potensi guru adalah melalui pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh sekolah dan pemerintah, sehingga setiap guru memiliki pemahaman yang utuh tentang pengajaran dalam menghadapi perubahan pendekatan pengajaran. Selama kemampuan seorang guru belum mampu mencapai potensinya secara maksimal, guru yang bersangkutan harus terus menjalani pelatihan. Mengingat sifat pekerjaan mereka yang menuntut, guru harus terus-menerus memperbarui pengetahuan, wawasan, dan kemampuan mereka untuk mencapai potensi penuh mereka, memastikan bahwa kualitas guru tetap menjadi salah satu aspek pendidikan yang paling penting Suryanto (2001).

Kompetensi Pedagogik Guru Bahasa Inggris

Kriteria berikut ini diperlukan dalam seorang guru bahasa Inggris : (1) Ia harus pecinta bahasa Inggris, (2) Ia harus memiliki pemahaman yang baik tentang bahasa Inggris serta sastra, (3) Ia harus terbiasa dengan berbagai metode pengajaran bahasa Inggris, (4) Ia harus memiliki dan kemampuan dan keterampilan untuk mengajar secara metodis dan sistematis, Patel dan Jain (2008). Berdasarkan uraian sebelumnya, kompetensi guru bahasa Inggris meliputi: kecintaan terhadap bahasa Inggris, pengetahuan bahasa Inggris, pengetahuan tentang berbagai strategi pengajaran bahasa Inggris, dan kapasitas untuk mengajar bahasa Inggris. Tentu saja, masih banyak

lagi faktor yang mempengaruhi komponen-komponen yang disebutkan di atas untuk menghasilkan guru bahasa Inggris yang efektif. Kriteria yang harus dilengkapi dan ditambahkan ialah bakat dan kemampuan lain, seperti kemampuan untuk menggunakan berbagai audio visual, tahu bagaimana ber bahasa Inggris dengan benar, tahu bagaimana menulis dengan benar, dan memahami kemampuan siswa.

Pengembangan Profesi Guru

Melihat dari teknik yang digunakan, kegiatan pengembangan profesional guru secara garis besar dapat dibagi menjadi tiga, yaitu pengembangan intensif, pengembangan kooperatif, dan pengembangan mandiri, Glatthorn (1990). Namun, hanya pengembangan intensif yang dibahas dalam teori ini. Pengembangan intensif (intensive development) sama halnya pengembangan yang dilakukan secara ekstensif oleh pimpinan guru dan yang mengfokuskan pada kebutuhan guru. Strategi ini biasanya dilaksanakan secara sistematis, dimulai dengan perencanaan dan pengembangan melalui implementasi, evaluasi, dan pertemuan umpan balik atau refleksi. Pelatihan, penataran, seminar, lokakarya, dan strategi pembangunan lainnya digunakan, menurut Reimas and Villages (2003).

Integrasi Teknologi Informasi dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Mengapa pembelajaran yang ditingkatkan TIK begitu penting? Menurut PBB, tantangan pendidikan abad 21 adalah menciptakan masyarakat berbasis pengetahuan yang meliputi: 1. literasi media dan literasi TIK (ICT and media literacy skills), 2. keterampilan berpikir kritis (critical thinking skills) , 3. keterampilan memecahkan masalah, 4. keterampilan komunikasi yang efektif, dan 5. keterampilan kolaboratif, UNESCO (2002). Menurut PBB, penggabungan TIK dalam proses pembelajaran dapat membantu membangun lima karakteristik masyarakat abad ke-21. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) digunakan dalam pendidikan untuk membantu siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih sukses, efisien, dan menyenangkan. Akibatnya, TIK dipandang sebagai alat daripada tujuan dalam dan dari diri mereka sendiri. Karena bahasa Inggris digunakan sebagai media komunikasi dengan individu dari seluruh dunia, guru harus memanfaatkan TIK dalam prose pengajaran bahasa Inggris.

Referensi

- Ahmadi (2018). The Use of Technology in English Language Learning : A Literature Review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2) 115-125.
- Baron, Georges-Louis. (2006) ICT competencies, for students and teachers: dilemmas, paradoxes and perspectives: The French case.
- Chapelle, C. A. (2001). Computer Applications in Second Language Acquisition: Foundations For Teaching, Testing And Research. Cambridge: Cambridge University Press.
- Glatthorn, A.A. 1990. Supervisory Leadership: Introduction to Instructional Supervision. New York: Harper Collins Publishers.
- Hubbard, Philip, and Levy, M. (2006). The Scope of CALL Education. In Philip Hubbard and M. Levy (Eds.), *Teacher Education in CALL* (pp. 3-21). Amsterdam, The Netherlands: John Benjamins.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (Online). <http://kbbi.web.id/> diakses pada 31 Januari 2022.

- Patel, F., M. & Jain, M., P. (2008). English Language Teaching. Methods, Tools, & Techniques. Jaipur: Sunrise.
- Pranitya. 2008. Kontribusi Fasilitas Belajar dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Kimia pada Siswa SMA Negeri 1 Karangnongko Kabupaten Klaten. Tesis tidak diterbitkan. Surakarta: Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Reimas and Villages, E. (2003). Teacher Professional Development: an International Review of The Literature. Paris: UNESCO: International Institute For Educational Planning.
- Reinking D. (1994). Electronic literacy. <https://repository.uksw.edu> Diakses pada tanggal 31 Januari 2022
- Selwyn, Neil. 2011. Education and Technology Key Issues and Debates, India: Replika Press Pvt Ltd.
- Sudarsri, Lestari. 2018. Peran Teknologi Dalam Pendidikan Di Era Globalisasi, (Online). <http://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edurelinga> diakses pada 31 Januari 2022.

- Suhardiana (2019). Peran Teknologi dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar* , 4 (1) 92-102.
- Suryanto. 2001. Calon Guru dan Guru Profesional. Yogyakarta : Multi Pressindo.
- Soedijarto. 2000. Pendidikan Nasional sebagai Wahana Mencerdaskan kehidupan bangsa dan membangun Peradaban Negara dan bangsa, Jakarta: Cinaps.
- Son, J.-B. (2004). Teacher development in e-learning environments. In J.-B. Son (Ed.), Computer-assisted language learning: Concepts, contexts and practices (pp. 107-122). Lincoln, NE: iUniverse.
- Reimas and Villages, E. (2003). Teacher Professional Development: an International Review of The Literature. Paris: UNESCO: International Institute For Educational Planning.
- UNESCO (2002), ” Information and Communication Technologies in Teacher Education: a Planning Guide”, Division of Higher Education.

Warschauer, M., and Healey, D. (1998). Computers and Language Learning: an overview. Language Teaching.

Bagian 4

Computer Assisted Language Learning (CALL)

Computer-assisted language learning (CALL) dalam British atau Computer-Aided Instruction (CAI)/ Computer-Aided Language Instruction (CALI) dalam Amerika secara singkat didefinisikan sebagai “Pencarian dan studi aplikasi computer dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa” (John Higgins, 1983).

Computer-assisted language learning (CALL). CALL diisi dengan area yang tidak diketahui dan membutuhkan eksplorasi (Hassan Soleimani, 2021). Bahkan di mana banyak rincian belum dibuat jelas atau perlu dibuat lebih jelas sebagai faktor-faktor lain dan kondisi berubah, seperti pengenalan teknologi baru dan adopsi yang lebih luas dari teknologi yang ada. Bidang CALL juga terus mengalami perubahan karena inovasi teknologi yang menciptakan peluang untuk meninjau kembali temuan lama, untuk melakukan penelitian baru dan untuk menantang keyakinan yang mapan tentang cara-cara di mana pengajaran dan Pembelajaran dapat dilakukan baik dengan dan tanpa guru manusia. Pada saat yang sama, kemajuan di bidang paralel menginformasikan CALL dan membantu mengarahkan agenda penelitian. Computer Assisted Language Learning) adalah pemanfaatan

komputer sebagai alat bantu belajar bahasa. Menurut Turner & Taylor (2000), CALL mempunyai dua kategori yang luas, CALL yang “tradisional” dan CALL yang menggunakan sumber “generic (asli)”.

Sejarah

CALL kembali pada tahun 1960-an, ketika pertama kali diperkenalkan pada komputer mainframe universitas. Proyek PLATO, yang dimulai di University of Illinois pada tahun 1960, Pengembangan CALL (Marty 1981). Munculnya komputer mikro pada akhir 1970-an membawa komputasi dalam jangkauan khalayak yang lebih luas, menghasilkan ledakan dalam pengembangan CALL program dan kesibukan publikasi buku tentang CALL pada awal 1980-an.

Ada beberapa dokumen sejarah CALL. Sanders (1995) mencakup periode dari pertengahan 1960-an hingga pertengahan 1990-an, dengan fokus pada CALL di Amerika Utara. Dokumen Delcloque (2000) sejarah CALL di seluruh dunia, dari awal pada 1960-an hingga awal milenium. Davies (2005) melihat kembali masa lalu CALL dan mencoba untuk memprediksi di mana itu akan berproses lagi. Hubbard (2009) menawarkan kompilasi 74 artikel utama dan kutipan buku, awalnya diterbitkan dalam tahun 1988-2007, yang memberikan gambaran komprehensif tentang berbagai ide dan penelitian terkemuka hasil yang telah memberikan pengaruh pada

pengembangan CALL atau yang menunjukkan janji dalam melakukannya di masa depan. Ulasan yang dipublikasikan tentang koleksi Hubbard dapat ditemukan di *Language Learning & Technology* 14, 3 (2010).

Tipologi dan fase

Selama tahun 1980-an dan 1990-an, beberapa upaya dilakukan untuk membangun tipologi CALL. Berbagai macam jenis program CALL diidentifikasi oleh Davies & Higgins (1985), Jones & Fortescue (1987), Hardisty & Windeatt (1989) dan Levy (1997). Ini termasuk pengisian kesenjangan dan program cloze, program pilihan ganda, program format bebas (entri teks), petualangan dan simulasi, labirin aksi, program penyusunan ulang kalimat, program eksplorasi dan "Cloze total", sejenis program di mana pelajar harus merekonstruksi seluruh teks. Sebagian besar program awal ini masih ada di modernisasi versi.

Sebagian besar program CALL di fase pertama Warschauer & Healey, Behavioristic CALL (1960-an hingga 1970-an), terdiri dari bahan bor-dan-praktek di mana komputer disajikan stimulus dan pelajar. memberikan jawaban.

Pertama, Keduanya hanya bisa dilakukan melalui teks, Komputer akan menganalisis yang di input oleh siswa dan meberikan umpan balik, dan yang lebih canggih lagi computer akan memberikan

informasi kesalahan siswa dan akan di berikan perbaikan.

Kedua, Pendekatan komunikatif yang menjadi menonjol pada akhir 1970-an dan 1980-an (Underwood 1984). Dalam Pendekatan komunikatif fokusnya adalah menggunakan bahasa dari pada analisis bahasa, dan tata bahasa diajarkan secara implisit dan bukan secara eksplisit. Hal ini juga memungkinkan orisinalitas dan fleksibilitas dalam siswa output dari bahasa.

Ketiga, Mencoba untuk mengatasi kritik terhadap pendekatan komunikatif dengan mengintegrasikan pengajaran keterampilan bahasa ke dalam tugas atau proyek untuk memberikan arahan dan koherensi. Hal ini juga bertepatan dengan perkembangan multimedia. teknologi (menyediakan teks, grafik, suara dan animasi) serta komunikasi yang dimediasi computer (CMC).

Flashcards

Penggunaan dasar CALL adalah dalam akuisisi kosakata menggunakan kartu flash, yang membutuhkan program yang cukup sederhana. Program semacam itu sering menggunakan pengulangan spasi, teknik di mana pelajar disajikan dengan item kosakata yang perlu berkomitmen untuk memori pada interval yang semakin lama sampai

jangka Panjang retensi tercapai. Hal ini telah menyebabkan pengembangan sejumlah aplikasi yang dikenal sebagai Spasi Sistem pengulangan (SRS).

Software design and pedagogy

Bedah halnya, pertimbangan yang cermat harus diberikan pada pedagogi dalam merancang perangkat lunak CALL, tetapi penerbit Perangkat lunak CALL cenderung mengikuti tren terbaru, terlepas dari keinginannya. Selain itu, pendekatan untuk mengajar bahasa asing terus berubah, kemunculan kembali ke tata bahasa-terjemahan, melalui metode langsung, audio-lingualism dan berbagai pendekatan lainnya, untuk pendekatan komunikatif yang lebih baru dan konstruktivisme (Decoo 2001).

Merancang dan membuat perangkat lunak CALL adalah tugas yang lumayan sulit, membutuhkan orang yang ahli. Proyek pengembangan CALL utama biasanya dikelola oleh tim:

1. Seorang spesialis (juga dikenal sebagai penyedia konten) - biasanya seorang guru bahasa yang bertanggung jawab untuk menyediakan konten dan masukan pedagogis. Lebih dari satu subjek spesialis diperlukan untuk proyek CALL yang lebih besar.
2. Seorang programmer yang akrab dengan bahasa pemrograman atau alat authoring yang dipilih.
3. Seorang desainer grafis, untuk menghasilkan gambar dan ikon, dan untuk memberi saran tentang font,

- warna, layer tata letak, dll. Seorang desainer grafis, untuk menghasilkan gambar dan ikon, dan untuk memberi saran tentang font, warna, layer tata letak, dll.
4. Seorang fotografer profesional atau, setidaknya, seorang fotografer amatir yang sangat baik. Desainer grafis sering memiliki latar belakang fotografi juga.
 5. Seorang desainer instruksional. Mengembangkan paket CALL lebih dari sekadar meletakkan buku teks ke dalam komputer. Seorang desainer instruksional mungkin akan memiliki latar belakang dalam kognitif, psikologi dan teknologi media, dan akan dapat memberi saran kepada spesialis subjek di tim tentang penggunaan yang tepat dari teknologi yang dipilih (Gimeno & Davies 2010).

Multimedia

Selama tahun 1970-an dan 1980-an mikrokomputer standar tidak mampu menghasilkan suara dan mereka memiliki kemampuan grafis yang buruk. Ini merupakan langkah mundur bagi guru bahasa, yang pada saat ini telah menjadi terbiasa menggunakan berbagai media yang berbeda di kelas bahasa asing. Oleh karena itu, komputer multimedia pada awal 1990-an merupakan terobosan besar karena memungkinkan teks, gambar, suara dan video yang akan dikombinasikan dalam satu perangkat dan integrasi dari empat keterampilan dasar mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis (Davies 2011).

Contoh program CALL untuk komputer multimedia yang diterbitkan pada CD-ROM dan DVD dari pertengahan 1990-an dan seterusnya dijelaskan oleh Davies (2010). Program CALL masih diterbitkan pada CD-ROM dan DVD, tetapi CALL multimedia berbasis web sekarang hampir menggantikan media ini.

Internet

Sejak awal 2000-an telah terjadi ledakan dalam pengembangan apa yang disebut aplikasi Web 2.0. Berlawanan dengan pendapat populer, Web 2.0 bukanlah versi baru dari Web, melainkan menyiratkan pergeseran penekanan dari penjelajahan Web, yang pada dasarnya adalah proses satu arah (dari Web ke pengguna akhir), untuk digunakan aplikasi Web dengan cara yang sama seperti seseorang menggunakan aplikasi pada komputer desktop. Ini juga berarti lebih banyak interaksi dan sebagainya. Walker, Davies & Hewer (2011) contoh-contoh berikut dari Aplikasi Web 2.0 yang digunakan guru bahasa:

1. Penyimpanan dan berbagi gambar.
2. Bookmark social
3. Daftar diskusi, blog, wiki, jejaring social
4. Ruang obrolan, MUD, MOO, dan MUVES (dunia maya)
5. Podcasting
6. Alat audio

7. Aplikasi berbagi video dan alat tangkapan layar (mengacu pada tangkapan layar video alat dan alat screenshot)
8. Alat animasi – strip komik, film, dll.
9. Mashups
10. Pembelajaran bahasa berbantu blog (BALL)

Manfaat dan Kerugian Penerapan CALL

Belajar Bahasa Inggris melalui CALL mempunyai banyak keuntungan untuk para siswa. Di samping pelajaran yang dimediasi komputer sangat memotivasi siswa, Internet juga membuka peluang siswa ke arah riset dan menempatkan bahan-bahan asli tersebut untuk mengembangkan ketrampilan membaca, mendengarkan, menulis seperti halnya memperkaya kosa kata mereka (Carrier, 1997). Walaupun belajar bahasa yang dimediasi komputer atau CALL menyediakan banyak keuntungan bagi pelajar dan guru, tetapi CALL juga mempunyai beberapa kerugian dimana para guru harus menyadari penghalang pengimplementasiannya di kelas, khususnya di Indonesia. Penghalangnya:

1. Ketiadaan peralatan yang tersedia di sekolah (Carrier, 1997).
2. Baik yang tradisional dan berbahan asli memerlukan sejumlah komputer, dan kebanyakan sekolah di Indonesia belum memiliki dalam jumlah yang memadai. Untuk kelas Indonesia, ini berarti bahwa

masing-masing sekolah perlu menyediakan 44-50 komputer karena ada sekitar 44-50 para siswa pada setiap kelas atau sedikitnya 20-25 komputer jika satu komputer dirancang untuk setiap dua siswa. Bahkan Internet memerlukan modem untuk dihubungkan dengan jaringan telepon, yang berarti bahwa sekolah harus membelanjakan lebih banyak uang pada rekening bulanan telepon.

3. kenyataan bahwa masih banyak guru yang pesimis terhadap penguasaan teknologi komputer. Mereka merasa terlalu banyak yang harus dikuasai dan juga anggapan bahwa para siswa mungkin mempunyai pengetahuan lebih banyak tentang teknologi komputer (Carrier,1997).

Referensi

Butler-Pascoe M. E. (2011) "The history of CALL: the intertwining paths of technology and second/foreign language teaching", *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)* 1, 1: 16–32: <http://www.igi-global.com/ijcallt>

BYKI (Before You Know It): A personalized language-learning system, designed to promote language proficiency by expanding the learner's vocabulary. The system makes use of a flashcard interface and tracks everything that has been learned, automatically presenting and re-presenting the material at appropriate intervals: <http://www.byki.com/>

Davies G. & Higgins J. (1985) *Using computers in language learning: a teacher's guide*, London: CILT.

Davies G. (2005) *Computer Assisted Language Learning: Where are we now and where are we going?* [Online]: http://www.camsoftpartners.co.uk/docs/UCALL_Keynote.htm

- Decoo W. (2001) On the mortality of language learning methods. Paper given as the James L. Barker lecture on 8 November 2001 at Brigham Young University [Online]: <https://web.archive.org/web/20080208190123/http://webh01.ua.ac.be/didascalia/mortality.htm>
- Delcloque P. (2000) History of CALL [Online]: http://www.ict4lt.org/en/History_of_CALL.pdf
- Egbert J., Chao C.-C., & Hanson-Smith E. (2007) Introduction: Foundations for Teaching and Learning. In Egbert J. & E. Hanson-Smith (eds.) CALL environments: Research, practice, and critical issues (2nd edition). Alexandria, VA: TESOL. (pp. 1-14).
- Gimeno-Sanz A. & Davies G. (2010) CALL software design and implementation. Module 3.2 in Davies G. (ed.) Information and Communications Technology for Language Teachers (ICT4LT), Slough, Thames Valley University [Online]: http://www.ict4lt.org/en/en_mod3-2.htm
- Hardisty D. & Windeatt S. (1989) CALL, Oxford: Oxford University Press

Hassan Soleimani, Computer Assisted Language Learning: Theory and Practice, ayame Noor University, 2021

Higgins, John (1983). "Computer assisted language learning". *Language Teaching*. 16 (2): 102–114. doi:10.1017/S0261444800009988(<https://doi.org/10.1017/S0261444800009988>).

Hubbard P. (2009) (ed.) *Computer-assisted language learning*, Volumes I-IV, Routledge: London and New York: <http://www.stanford.edu/~efs/calcc/>

Jones C. & Fortescue S. (1987) *Using computers in the language classroom*, Harlow: Longman

Language Learning & Technology (2010) 14, 3, pp. 14-18 [Online]: <http://llt.msu.edu/issues/october2010/index.html>

Levy M. (1997) *CALL: context and conceptualisation*, Oxford: Oxford University Press.

Marty, F (1981). "Reflections on the use of computers in second language acquisition". *System*. 9 (2): 85–98. doi:10.1016/0346-251x(81)90023-3 ([https://doi.org/10.1016/0346-251x\(81\)90023-3](https://doi.org/10.1016/0346-251x(81)90023-3)).

Mounteney M. Spaced repetition learning systems (SRS):
<http://www.omniglot.com/language/srs.php>.
Accessed 14 July 2011.

phase-6: A flashcard system that presents vocabulary at
phased intervals, aiding long-term retention.
<http://www.phase-6.com/> 34. Decoo W. (2001)

Sanders R. (ed.) (1995) Thirty years of computer-assisted
language instruction, Festschrift for John R.
Russell, CALICO Journal Special Issue, 12, 4.

Schneider E.W. & Bennion J.L. (1984) "Veni, vidi, vici,
via videodisc: a simulator for instructional
courseware". In Wyatt D.H. (ed.) Computer-
assisted language instruction, Oxford: Pergamon.

Turner, L. 2000, Metodologi Pengajaran Bahasa B:
Panduan Studi Deakin University, Geelong, Vic.,

Underwood J. (1984) Linguistics, computers and the
language teacher: a communicative approach,
Rowley, Massachusetts: Newbury House.

Warschauer M. (1996) "Computer-assisted language
learning: an introduction". In Fotos S. (ed.)
Multimedia language teaching, Tokyo: Logos
International [Online]:
<http://www.ict4lt.org/en/warschauer.htm>

Warschauer, M.; Healey, D. (1998). "Computers and language learning: an overview". *Language Teaching*. 31 (2): 57–71.
doi:10.1017/s0261444800012970
(<https://doi.org/10.1017/s0261444800012970>).

Bagian 5

Perkembangan Teknologi Pendidikan Dalam Pengajaran Bahasa

Dengan kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan, cara pandang guru beralih dari pola pikir yang bersifat tradisional ke pola pikir yang lebih modern (Henriksen, Mishra & Fisser, 2016). Hal ini akan berdampak dalam kemajuan pendidikan suatu negara. Teknologi selalu memainkan kiprah krusial pada proses belajar dan mengajar. Ketika teknologi menjadi lebih lazim dalam kehidupan kita sehari-hari, penting untuk mempertimbangkan kembali konsep memasukkan teknologi ke dalam kurikulum dan sebagai gantinya mencoba menerapkan teknologi ke dalam pengajaran untuk membantu proses pembelajaran. Abukhattala (2016) menyatakan bahwa kemajuan teknologi dan pertumbuhan pendidikan telah mempercepat perubahan metode yang berpusat pada guru menjadi berpusat kepada siswa dalam lingkup pembelajaran dan pengajaran Bahasa. Teknologi dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan yang realistis dan menarik bagi pembelajar bahasa sekaligus meningkatkan kesadaran bahasa mereka. Teknologi membantu pembelajar bahasa untuk berpartisipasi secara aktif, memungkinkan mereka untuk melatih keterampilan bahasa mereka di luar kelas. Pembelajaran bahasa telah berkembang dan ditingkatkan

dengan adanya penggunaan teknologi. Maka dari itu, Menurut Hilton (2016) para guru harus menyesuaikan kegiatan kelas dengan penggunaan teknologi atau mereka dapat melakukan pendekatan integrasi teknologi secara sistematis dan reflektif, yang dapat meningkatkan proses pembelajaran Bahasa. Guru harus percaya diri memanfaatkan teknologi baru untuk mengajarkan konsep lama dalam pengajaran bahasa, serta bagaimana penerapannya dalam dunia pendidikan saat ini. Berdasarkan uraian tersebut, bisa disimpulkan bahwa teknologi dan bahasa mempunyai interaksi causal yang erat.

Definisi Teknologi Dalam Pengajaran Bahasa

Teknologi dalam pendidikan juga disebut sebagai teknologi pendidikan atau *Ed Tech* (Miglani & Burch, 2019). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, teknologi dalam pendidikan merupakan suatu metode sistematis untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi semua kegiatan belajar mengajar dengan tetap memperhatikan baik teknis maupun sumber daya manusia dan interaksinya untuk mencapai bentuk pendidikan yang lebih efektif. Jacobsen & Hlynka (2009) mendefinisikan teknologi pendidikan sebagai studi dan praktik etis untuk membantu pembelajaran dan meningkatkan kinerja melalui penciptaan, penggunaan, dan pengelolaan proses dan sumber daya teknologi yang sesuai. Malik dan Agarwal (2012) menyatakan bahwa istilah "Teknologi"

tidak hanya mengacu pada penggunaan alat dan metode mutakhir termasuk laptop, papan tulis interaktif, telepon pintar; internet, wi-fi dan lain-lain, yang banyak diminati oleh siswa modern saat ini karena kemampuan belajar mereka, tetapi juga efisien dan berhasil meningkatkan sistem manajemen pembelajaran, skema distribusi informasi, efektivitas guru dan manajemen siswa, mekanisme umpan balik, dan kinerja penilaian. Jadi, definisi pengajaran bahasa dalam teknologi pendidikan merupakan proses memasukkan teknologi ke dalam dunia pendidikan khususnya dalam pengajaran bahasa untuk memperluas lingkungan belajar bagi siswa.

Penggunaan Teknologi Dalam Pengajaran Bahasa

Ahmadi & Reza (2018) mengatakan bahwa teknologi yang digunakan didalam dunia pendidikan dimaksudkan untuk membantu pengajaran dan pembelajaran; Integrasi alat pembelajaran digital ke dalam kelas. Teknologi pendidikan dapat mengubah pendidikan dengan memperkenalkan gaya baru pembelajaran terhubung. Gagasan ini menghubungkan para guru dengan siswa serta informasi profesional, sumber daya, dan sistem untuk membantu mereka meningkatkan pendidikan dan mempersonalisasi pembelajaran bahasa menjadi lebih baik. Pernyataan tersebut juga didukung oleh Hussin (2018) yang mengatakan bahwa mengintegrasikan lebih banyak teknologi kontemporer akan mendorong para guru

untuk lebih kreatif dalam mengembangkan kelasnya dan menjadikan pembelajaran lebih menarik.

Berikut ini merupakan kriteria dasar pembelajaran bahasa yang harus dipenuhi untuk memanfaatkan potensi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) modern (Ratheeswari, 2018):

1. Di ruang kelas, sekolah, dan lembaga pendidikan guru, siswa dan guru harus memiliki akses yang cukup ke perangkat digital dan Internet.
2. Guru dan siswa harus memiliki akses ke konten digital yang berkualitas tinggi, bermakna, dan relevan.
3. Guru harus berpengetahuan dan terampil untuk menggunakan alat dan sumber daya digital baru untuk membantu semua siswa dalam memenuhi persyaratan akademik yang dibutuhkan.

Penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa tidak perlu diragukan lagi (Selvarani & Sivan, 2013) karena:

1. Memberikan rasa realitas dan bekerja sangat efektif, yang secara substansial menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar di dalam kegiatan kelas.
2. Upaya untuk mengintegrasikan pendidikan dan pembelajaran dan memberikan lebih banyak kesempatan bagi siswa.

3. Mengaktifkan pemikiran siswa dan membantu mereka mengubah pembelajaran bahasa menjadi pengembangan kapasitas.
4. Dalam praktik sosial, mendorong kemampuan berpikir positif dan komunikasi siswa. Pengetahuan siswa diperluas untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang budaya Barat.
5. Membekali siswa dengan pengetahuan, mendorong pertukaran informasi di antara siswa serta mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi dan komunikasi kelas.
6. Memperkaya bahan ajar, memaksimalkan waktu kelas, mengurangi pola pengajaran "berpusat pada guru", dan secara fundamental meningkatkan efisiensi kelas.
7. Melampaui ruang dan waktu, hal ini dapat menghasilkan suasana yang lebih hidup, visual, realistis bagi pelajar bahasa sekaligus mengurangi waktu kelas dan meningkatkan pengetahuan kelas.
8. Peran siswa ditekankan dan nilai "interaksi" antara guru dan siswa diutamakan.
9. Menciptakan dasar yang baik untuk interaksi guru-siswa dengan menyediakan lingkungan linguistik untuk meningkatkan metodologi pengajaran di kelas.

10. Membantu siswa dalam memanfaatkan teknologi baru, seperti menggunakan jaringan untuk menghubungi guru dan menerima tanggapan melalui email.

Ada beberapa cara di mana teknologi dapat dimanfaatkan dalam pengajaran bahasa (Richards, 2015) seperti:

1. Pembelajaran berbasis proyek menggunakan teknologi.
2. Penggunaan perangkat seluler di dalam kelas.
3. Penilaian portofolio elektronik.
4. Presentasi *PowerPoint* (PPT).
5. Belajar dengan Perangkat Seluler dan Genggam seperti ponsel, pemutar mp3, dan tablet.
6. Penggunaan papan tulis interaktif secara kreatif.
7. Penilaian akhir berbasis video.
8. Proyek berbasis web dan penelitian online kolaboratif.
9. Media buatan siswa seperti podcast, video, dan slideshow.
10. Alat online kolaboratif seperti Wiki atau Google Documents.
11. Penggunaan media sosial seperti Facebook, Instagram, dll.

Dampak Teknologi dalam Pengajaran Bahasa

Beberapa proses telah terkomputerisasi khususnya dalam pengajaran bahasa, memungkinkan para guru dapat

berinteraksi dengan siswa jauh lebih efektif dan menarik di dalam kelas. Analisis yang cermat terhadap fungsi teknologi di sektor pendidikan diharapkan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik dari pencapaian individu siswa, sehingga meningkatkan kinerja kelas secara keseluruhan. Siswa akan mendapat manfaat dari teknologi dengan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan kolaboratif. Siswa dapat belajar dengan melakukan dan berpikir kritis daripada menghafal informasi. bermain game edukasi serta melatih keterampilan percakapan di lingkungan virtual, atau melakukan kunjungan lapangan secara virtual. Pentingnya teknologi dalam pendidikan bagi guru tidak terbatas artinya peran guru memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap bagaimana guru menggunakan teknologi di kelasnya (Englund, Olofsson & Price, 2017). Siswa dapat menggunakan sumber belajar online kapan saja. Cara ini juga dapat membantu para guru dalam menentukan siswa mana yang mungkin membutuhkan tambahan pembelajaran Bahasa.

Paparan diatas sesuai dengan pandangan yang diungkapkan oleh Ilter (2015) bahwa ketika teknologi dimanfaatkan dengan benar, maka akan berdampak baik pada linguistik siswa. Teknologi menghubungkan siswa dengan dunia nyata. Dalam lingkungan modern, teknologi sangat penting. karena tidak hanya mengajarkan bahasa baru tetapi juga mendukung pembelajar dalam

memperoleh artefak budaya baru. Sebagai hasil dari teknologi, siswa dapat lebih termotivasi dan terlibat.

Pentingnya Teknologi dalam Pengajaran Bahasa

Teknologi memberi siswa akses cepat terhadap pengetahuan, pembelajaran, dan peluang untuk mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Chun, Kern & Smith (2016) mengatakan bahwa ketika guru dan siswa memanfaatkan teknologi untuk suatu tujuan daripada untuk kepentingannya sendiri, maka mereka pasti akan terlibat dalam beberapa tingkat pemikiran kritis. hal ini memungkinkan siswa untuk belajar banyak topik baru dan memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang sulit. Penjelasan tersebut sejalan dengan apa yang diungkapkan oleh Craddock (2018) bahwa teknologi bermanfaat di kelas dengan menginspirasi penelitian, memfasilitasi komunikasi, menghasilkan produk pendidikan, dan memfasilitasi ekspresi diri siswa. Siswa dapat memperoleh keterampilan profesional abad ke-21 untuk karir masa depan mereka melalui penggunaan teknologi dalam pembelajaran bahasa di dalam dan di luar kelas.

Berikut adalah beberapa manfaat mengintegrasikan teknologi ke dalam pelajaran bahasa di kelas:

1. Partisipasi siswa dapat meningkat, dan kolaborasi banyak diterapkan dalam penggunaannya.

2. Mempersiapkan siswa untuk karir dimasa yang akan datang.
3. Meningkatkan hasil pengajaran dengan menghubungkan guru dan siswa.
4. Pengajaran yang bervariasi sangat dianjurkan.

Prayudi, Hakiki, Putra, Anzka, & Ihsan (2021) mengatakan bahwa penggunaan teknologi di kelas dapat membantu siswa memperoleh berbagai keterampilan pokok. Jadi, teknologi tidak hanya digunakan untuk mempelajari berbagai macam hal, tetapi juga dapat digunakan dalam pendidikan untuk membuat para siswa lebih produktif, mudah beradaptasi, dan tertarik pada proses pembelajaran. Selain itu, Farizi (2016) juga menjelaskan bahwa ada beberapa dampak dari penggunaan teknologi pendidikan yang diterapkan di lingkungan sekolah atau kampus, khususnya dalam pengajaran bahasa. Beberapa dampak tersebut adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan pembelajaran yang bersifat praktis, dukungan manusia, dan lingkungan fisik untuk mendukung pencapaian keterampilan abad ke-21;
2. Mendukung komunitas pembelajaran profesional yang memungkinkan guru untuk berkolaborasi, berbagi pengalaman praktik terbaik, dan mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 ke dalam praktik kelas;

3. Memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan konteks abad ke-21 dunia nyata (misalnya, melalui pembelajaran berbasis proyek atau sejenisnya); dan
4. Memberikan akses belajar yang adil bagi semua siswa

Tantangan Pengajaran Bahasa dengan Teknologi

Menurut Garzon, Martínez, Ortega, Marin & Gomez (2020) kesulitan paling umum yang dihadapi guru bahasa saat menerapkan teknologi adalah:

1. Keragaman perangkat keras dan perangkat lunak, serta akses ke gadget dan Internet, yang dimanfaatkan oleh guru dan siswa;
2. Masalah administrasi seperti siswa lupa membawa gadget, password hilang, mencari bantuan teknis, dan sebagainya;
3. Harapan pemangku kepentingan, manajemen, dan guru beragam.
4. Keinginan guru untuk mengadopsi teknologi atau teknik baru di kelas bervariasi;
5. Ada kelangkaan pelatihan guru tentang penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa.
6. Masalah yang berkaitan dengan mendorong pelajar (misalnya, untuk menyelesaikan kursus online mandiri atau menggunakan aplikasi seluler baru);

7. Pasar yang sangat kompetitif dan ramai, dengan adopsi dan pengajaran bahasa, pendekatan yang sangat berbeda dari sekolah ke sekolah atau bahkan kelas ke kelas.

Dalam pelaksanaan pengajaran bahasa dengan menggunakan teknologi, tidak hanya guru yang mengalami masalah akan tetapi siswa juga menghadapi berbagai masalah seperti yang dijelaskan oleh Rasheed, Kamsin, & Abdullah (2020) sebagai berikut:

1. Siswa menghadapi berbagai permasalahan kecakapan dan kompetensi teknologi.
2. Siswa mengalami kesulitan karena kurangnya keterampilan teknis dan
3. Siswa menemukan beberapa kompleksitas pada teknologi itu sendiri.

Referensi

- Abukhattala, I. (2016). The use of technology in language classrooms in Libya. *International Journal of Social Science and Humanity*, 6(4), 262.
- Ahmadi, D., & Reza, M. (2018). The use of technology in English language learning: A literature review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125.
- Craddock, I. M. (2018). Immersive virtual reality, Google Expeditions, and English language learning. *Library Technology Reports*, 54(4), 7-9.
- Chun, D., Kern, R., & Smith, B. (2016). Technology in language use, language teaching, and language learning. *The Modern Language Journal*, 100(S1), 64-80.
- Englund, C., Olofsson, A. D., & Price, L. (2017). Teaching with technology in higher education: understanding conceptual change and development in practice. *Higher Education Research & Development*, 36(1), 73-87.
- Farizi, M. (2016). Developing the 21st-century social studies skills through technology integration. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(1), 16-30.

- Garzon Artacho, E., Martínez, T. S., Ortega Martin, J. L., Marin Marin, J. A., & Gomez Garcia, G. (2020). Teacher training in lifelong learning—The importance of digital competence in the encouragement of teaching innovation. *Sustainability*, 12(7), 2852.
- Henriksen, D., Mishra, P., & Fisser, P. (2016). Infusing creativity and technology in 21st-century education: A systemic view for a change. *Journal of Educational Technology & Society*, 19(3), 27-37.
- Hilton, J. T. (2016). A case study of the application of SAMR and TPACK for reflection on technology integration into two social studies classrooms. *The Social Studies*, 107(2), 68-73.
- Hlynka, D., & Jacobsen, M. (2009). What is educational technology, anyway? A commentary on the new AECT definition of the field.
- Hussin, A. A. (2018). Education 4.0 made simple: Ideas for teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia dalam jaringan. (n.d.). KBBI daring: <http://kbbi.web.id/teknologi> (Januari 23, 2022)

- İlter, B. G. (2015). How does technology affect the language learning process at an early age? *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 199, 311-316.
- Malik, S., & Agarwal, A. (2012). Use of multimedia as a new educational technology tool-A study. *International Journal of Information and Education Technology*, 2(5), 468.
- Miglani, N., & Burch, P. (2019). Educational technology in India: The field and teacher's sensemaking. *Contemporary Education Dialogue*, 16(1), 26-53.
- Prayudi, R. A., Hakiki, A. K., Putra, N. R. D., Anzka, T. O., & Ihsan, M. T. (2021). The Use of Technology in English Teaching & Learning Process. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 1(2), 102-111.
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020, January). Students and teachers' challenges of using technology in blended learning environments. In *Proceedings of the 2020 the 3rd International Conference on Computers in Management and Business* (pp. 195-200).
- Ratheeswari, K. (2018). Information communication technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 45-47.

Richards, J. C. (2015). Technology in language teaching today. *Indonesian JELT*, 10(1), 18-32.

Selvarani, C. S., & Sivan, K. V. (2013). Technology to Support English Language Teaching and Learning. *Journal of technology for ELT*, 3(1).

Bagian 6

Pembelajaran Bahasa Mandiri Dengan Teknologi

Teknologi menjadi salah satu instrumen penting untuk mendukung kegiatan belajar. Kehadiran teknologi dapat membantu guru ataupun peserta didik dalam mencapai tujuan belajarnya. Guna memanfaatkan kehadiran teknologi maka persepsi guru dan peserta didik harus berubah. Pertama, kegiatan belajar harus berpusat kepada siswa, kedua guru dan peserta didik harus bekerjasama dengan menggunakan teknologi untuk menciptakan sebuah “komunitas” yang mendidik, mendorong, dan mendukung proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memanfaatkan teknologi akan lebih banyak memberdayakan kemampuan siswa guna memaksimalkan potensi dirinya dalam belajar.

Salah satu kegiatan belajar yang dapat dikembangkan untuk memberdayakan peserta didik dengan menggunakan teknologi adalah kegiatan belajar mandiri. Belajar mandiri dilakukan untuk mengembangkan potensi

yang ada di dalam diri peserta didik sesuai dengan bakat ataupun minat dan cara belajar yang disenangi oleh peserta didik. Pemanfaatan teknologi menjadi instrument penting dalam keberhasilan belajar mandiri. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam mendukung kegiatan belajar mandiri adalah dalam pembelajaran bahasa dengan adanya teknologi siswa akan lebih mudah dalam menemukan situs-situs pembelajaran sehingga dapat memudahkan siswa untuk menyerap materi pembelajaran.

Dengan perkembangan pesat sains dan teknologi, munculnya teknologi multimedia dan aplikasinya untuk mengajar, menampilkan audio, visual, serta efek animasi membawa warna tersendiri dalam pengajaran bahasa dan menetapkan platform yang menguntungkan untuk reformasi dan eksplorasi pada model pengajaran bahasa di era baru. Terbukti bahwa teknologi multimedia memainkan peran positif dalam mempromosikan aktivitas dan inisiatif siswa dalam proses pembelajaran bahasa di kelas. Dockstader (2008:76) menyatakan bahwa inovasi teknologi telah berjalan dengan baik dengan pertumbuhan

bahasa dan mengubah cara siswa berkomunikasi adalah wajar untuk menyatakan bahwa pertumbuhan internet telah memfasilitasi pertumbuhan bahasa Inggris dan hal ini terjadi pada saat komputer tidak lagi menjadi domain eksklusif dari beberapa orang yang berdedikasi, tetapi lebih tersedia untuk banyak orang. Larsen Freeman (2011:34) menegaskan bahwa dengan ini telah terjadi proliferasi literatur yang sangat signifikan mengenai penggunaan teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris. Sebagian besar penelitian ilmiah terpublikasi pada Jurnal dengan tegas menerima teknologi sebagai bagian paling penting dalam mengajar. Artinya, ada kecenderungan untuk menekankan proses pembelajaran pada peran teknologi yang tak terelakkan dalam pedagogi. Dan sebagai hasilnya jika kita mengabaikan perkembangan teknologi, maka ketertinggalan kita akan terus berlanjut dan akan sulit untuk dapat mengejar, terlepas dari segala disiplin atau cabang ilmu yang dipelajari. Untuk alasan ini, penting bagi guru bahasa untuk memahami dan menguasai teknologi terbaru dan terbaik dan memiliki pengetahuan penuh tentang apa yang tersedia dalam situasi tertentu. Guru dapat menggunakan teknologi

multimedia untuk memberikan ceramah yang lebih berwarna dan menstimulasi.

Pembelajaran mandiri merupakan pembelajaran yang mengoptimalkan atau memperdayakan potensi mahasiswa dalam proses belajar yang dilakukan secara individu. Definisi ini berkaitan dengan definisi oleh salah satu model pembelajaran mandiri yang biasa disebut sebagai Self-Directed Learning (SDL). Melalui penerapan SDL peserta belajar diberikan otonomi dalam mengelola belajarnya yang nantinya mengarah pada kemandirian belajar. Otonomi mahasiswa dalam SDL secara garis besarnya mencakup (1) planning, (2) monitoring, dan (3) evaluating (Mok & Lung, 2005; Chaeruman, 2007; Sunarto, 2008). Model SDL menyadarkan dan memberdayakan mahasiswa sebagai pebelajar usia dewasa, yaitu belajar adalah tanggung jawab mereka sendiri sehingga proses belajar yang dilakukan juga optimal yang berimbas pada peningkatan proses dan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Sunarto (2008) yang menyatakan bahwa jika seseorang memiliki peluang untuk mengembangkan kemandirian belajarnya secara

maksimal, maka dia akan dapat mengelola belajarnya dengan baik sehingga hasil yang nantinya didapatkan akan optimal. Peran pengajar dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator dan mediator (Slavin, 1995; Suarni, 2005; Song & Hill, 2007; dalam Sunarto, 2008).

Hasil penelitian yang dilakukan Hyland & Kranzow (2011) mengungkapkan bahwa SDL memberi pengaruh positif terhadap performa akademik pada mahasiswa tingkat pendidikan sarjana dan pascasarjana. Pada model SDL, mahasiswa memiliki inisiatif, dengan atau tanpa bantuan orang lain untuk menganalisis kebutuhan belajarnya sendiri, merumuskan tujuan belajarnya sendiri, mengidentifikasi sumber-sumber belajar, memilih dan melaksanakan strategi belajar yang sesuai serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri (Knowles, dalam Zulharman, 2010). Model SDL lebih menekankan pada keterampilan, proses, dan sistem dibandingkan dengan pemenuhan isi dan tes. Pembelajaran mandiri dalam hal ini yang merupakan model pembelajaran SDL tentu harus didukung oleh yang lain. Pembelajaran mandiri akan sangat bermanfaat untuk pemberdayaan kompetensi

mahasiswa yang juga selanjutnya merupakan pengembangan diri mahasiswa berdasarkan keinginan dan tujuan belajar yang ditetapkan oleh setiap mahasiswa. Namun demikian, pembelajaran mandiri dengan model SDL ini tentu harus didukung oleh kegiatan yang lain guna mengefektifkan kegiatan belajar mandiri yang dicanangkan oleh setiap mahasiswa. Pembelajaran dengan model SDL efektif dilakukan jika dikombinasikan dengan konteks pendidikan berbasis online (Bracey, 2010). Pendidikan berbasis online yang dimaksudkan dalam tulisan ini adalah kegiatan literasi digital guna mendukung keberlangsungan model SDL yang digunakan oleh mahasiswa.

Self-directed learning atau belajar mandiri merupakan kesiapan atau kesediaan seseorang untuk belajar mandiri yang terdiri dari komponen sikap yang berinisiatif belajar dengan atau tanpa bantuan orang lain yang dapat merumuskan tujuan pembelajaran, mengidentifikasi sumber pembelajaran, memilih dan melaksanakan strategi pembelajaran yang sesuai dan mengevaluasi tujuan pembelajarannya. Belajar mandiri pada dasarnya

dijelaskan dalam dua perspektif yaitu belajar mandiri sebagai sebuah proses pembelajaran yang menjadikan pembelajar bertanggung jawab penuh dalam merencanakan, melaksanakan, memiliki kebebasan penuh untuk mengontrol materi pembelajaran yang penting serta mengevaluasinya. Perspektif lainnya, belajar mandiri sebagai karakteristik pribadi peserta didik yang memiliki ciri yang bertanggung jawab dan aktif dalam proses pembelajaran. Keduanya saling berinteraksi dan dipengaruhi juga dengan lingkungan sosial berupa peran dan kebijakan institusi penyelenggara. Selain bertanggung jawab dan aktif terhadap pembelajaran, peserta didik harus memiliki karakteristik yang terbuka terhadap peluang pembelajaran, peserta didik yang inisiatif dalam belajar, memiliki tujuan yang jelas, memiliki keterampilan belajar dan kemampuan penyelesaian masalah yang baik.

Sarana Belajar Mandiri

Sarana belajar mandiri atau yang lebih populer dengan sebutan Self-Access Centre (SAC) telah berhasil memasuki sistem pendidikan, baik pendidikan dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. SAC didirikan

untuk memungkinkan pelajar dapat belajar mandiri baik secara individu maupun berkelompok. Di dalam SAC pelajar dapat memilih sendiri materi pelajaran yang ingin didalami, materi yang dapat menunjang pemahaman terhadap materi pelajaran pada saat tatap muka, dan materi yang tidak secara langsung memenuhi kebutuhan individu pelajar pada saat tatap muka. SAC dapat diterima dalam sistem pendidikan secara umum atas dasar bahwa pelajar adalah individu yang memiliki kebutuhan, minat, dan tipe yang berbeda-beda. Dasar ini telah dibuat sebagai acuan dalam pengembangan serta mendesain materi pelajaran yang digunakan di dalam SAC.

Materi pelajaran dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna yang berbeda baik dari segi latar belakang pendidikan, minat, kemampuan, cara belajar, dll. Lebih penting lagi bahwa materi pelajaran yang dikembangkan, baik latihan maupun aktifitas lainnya, disusun dan dirancang sedemikian rupa sehingga dapat digunakan secara individu, dan pengguna dapat secara langsung mengukur tingkat keberhasilannya. Pengukuran dimaksud dapat dilakukan dengan

membandingkan secara langsung hasil pekerjaan dengan kunci jawaban yang tersedia pada masing-masing latihan atau kegiatan. Agar materi pelajaran dalam sarana belajar mandiri dapat berfungsi dengan efektif, Sheerin (1989) memberikan beberapa saran dalam pengembangan dan desain materi untuk digunakan di dalam SAC. Saran ini meliputi;

1. Tujuan yang jelas. Tujuan yang jelas dalam materi yang dikembangkan atau didesain bermanfaat untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pengguna, apakah materi tersebut dapat memenuhi kebutuhannya atau tidak,
2. Instruksi yang jelas. Kejelasan dalam memformulasikan instruksi membantu pengguna materi di dalam SAC untuk memilih materi yang sesuai dengan tingkat pemahamannya. Instruksi yang jelas sebaiknya diikuti dengan contoh untuk memberikan pemahaman yang tepat tentang latihan atau aktifitas yang dikerjakan,
3. Tampilan yang menarik. Materi yang dirancang untuk digunakan dalam SAC harus menarik. Tampilan materi sebaiknya dapat mengundang

perhatian pengguna yang membangkitkan rasa percaya diri dalam menggunakannya,

4. Latihan/kegiatan yang bermanfaat. Latihan/kegiatan dalam SAC dirancang sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan pengguna,
5. Prosedur. Prosedur dalam mengerjakan kegiatan yang dirancang Linguistik Indonesia, Tahun ke 24, No. 2, Agustus 2006 3 harus mempertimbangkan bahwa sasaran dalam pengadaan SAC adalah untuk membiasakan pengguna lebih mandiri, dengan demikian ada baiknya diberi kesempatan kepada pengguna untuk menerapkan cara belajar sendiri,
6. Umpan balik. Pada saat belajar di dalam SAC, pada dasarnya guru tidak selalu berada di SAC. Oleh sebab itu, umpan balik sebaiknya terdapat dalam materi yang dirancang. Umpan balik dimaksud dapat berupa kunci jawaban terhadap kagiatan-kegiatan/latihan-latihan yang dirancang, sedangkan jika materi yang dirancang adalah

untuk latihan mendengar maka transkrip/teks harus tersedia,

7. Materi yang seimbang. Dalam merencanakan materi harus dipertimbangkan keseimbangan terhadap materi, mulai dari tingkat kemampuan hingga kebutuhan pengguna. Akan tetapi, perlu digarisbawahi bahwa sebaik apapun materi yang telah direncanakan, apabila SAC diperkenalkan untuk pertama sekali, perlu ada sosialisasi dan pengenalan awal terhadap penggunaan materi untuk mendapatkan hasil yang diinginkan.

Pembelajaran Bahasa melalui Pembelajaran Mandiri Bebasis Literasi Digital Berdasarkan hasil penelitian, bahwa SDL lebih sering diuji dalam konteks pendidikan berbasis online (Bracey, 2010). Menurut Biggs (2003) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan memberi kontribusi terhadap peningkatan keterampilan SDL manusia. Melalui pemanfaatan teknologi dan perangkat digital, individu diberikan ruang untuk mengembangkan keterampilan SDL melalui berbagai kegiatan dan sumber daya yang ada seperti partisipasi

dalam kelompok belajar online, kegiatan menulis reflektif serta dialog online (Hiemstra, 1994). Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara SDL dengan performa belajar pada peserta didik yang belajar dalam lingkungan berbasis online (Chou & Chen dalam Hyland & Kranzow, 2011). Seminar Tahunan Linguistik 2018.

Di era digital seperti sekarang ini, belajar mandiri bukan lagi menjadi masalah. Sumber-sumber referensi atau bahan kuliah dapat dengan mudah diakses dan diperoleh melalui media internet. Fenomena ini memunculkan sumber referensi ilmiah yang tersedia dalam bentuk digital dan bisa diakses untuk mendapatkan jutaan bahkan milyaran sumber informasi yang berguna untuk perkuliahan (Hanum, 2014). Perkembangan teknologi ini, memungkinkan mahasiswa untuk bisa mengakses semua informasi dari dalam negeri maupun luar negeri, yang bertaraf nasional ataupun internasional. Semakin banyak sumber belajar yang dimiliki mahasiswa, maka bisa membantu proses kelancaran belajarnya sehingga mempercepat masa studinya (Setiyani, 2010).

Pembelajaran bahasa, khususnya pembelajaran bahasa Indonesia menjadi salah satu yang dapat dimanfaatkan guna mengembangkan keterampilan literasi mahasiswa. Terlebih kegiatan literasi sangat identik dengan keterampilan berbahasa yaitu keterampilan membaca dan menyimak (reseptif) serta keterampilan menulis dan berbicara (produktif). Penjelasan yang dikembangkan secara konseptual dan berdasarkan hasil penelitian di atas telah mendudukan literasi digital dan model pembelajaran mandiri (SDL) secara jelas. Keterampilan literasi digital ini dapat dimanfaatkan mahasiswa dalam mengakses, memahami, menyebarluaskan, dan membuat informasi dalam konten digital. Keterampilan literasi digital dapat dimanfaatkan dalam konteks belajar mandiri untuk aktivitas produktif seperti menulis ataupun untuk kebutuhan membaca (reseptif). Meski pada dasarnya kebutuhan akan menghasilkan tulisan yang baik harus didukung oleh kegiatan membaca yang baik pula. Sehingga kegiatan belajar mandiri yang ditopang oleh keterampilan literasi digital yang mumpuni sangat dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) menjadi kompetensi yang wajib dikuasai oleh mahasiswa. Jika dihubungkan dengan literasi digital maka ketrampilan membaca, menyimak dan menulis dilakukan dengan media digital. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berbahasa secara mandiri melalui bantuan konten-konten digital yang dapat diakses oleh setiap individu. Pembelajaran bahasa dapat memberikan keterampilan tambahan kepada mahasiswa guna mengenali konten-konten informasi yang bersifat hoax dan ilmiah. Keterampilan ini sangat berguna untuk mendukung kegiatan literasi digital oleh mahasiswa yang dilakukan secara mandiri.

Referensi

- Hafner, Christoph, Alice Chik, & Rodney H. Jones. 2015. *Digital Literacies and language learning*. *Journal: Language Learning & Technology*. October 2015, Volume 19, Number 3. Diakses tanggal 2 April 2018.
<http://llt.msu.edu/issues/october2015/commentary.pdf>
- Bawden, D. (2001). *Information and digital literacies: a review of concepts*. *Journal of documentation*, 57(2), 218-259. Diakses pada tanggal 18 Februari 2018.
- Biggs, J. (2003). *Teaching for Quality Learning at University Second edition*. Buckingham: The Society for Research into Higher Education and Open University Press.
- Bracey, P. 2010. *Self-directed learning vs. Self-regulated learning : twins or just friends*. Departemen of learning technologies, college of information University of North Texas, e-learn world

conference. Diakses pada tanggal 20 Februari 2018.

Chaeruman, U. A. 2007. *Suatu Pendidikan Dengan Sistem Belajar Mandiri*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 6 (2): 7-37.

Dockstader, J. 2008. *Teachers of the 21st Century Know the What, Why, and How of Technology Integration*. Retrieved from <http://thetech.mit.edu/Chemicool>.

Gremmo, Marie-Jose dan Philip Roley. 1995. “*Autonomy, self-direction and self-access in language teaching and learning: The history of an idea*.” System, Vol. 23, No. 2.

Hiemstra, R. (1994). *Self Directed learning*. Diakses pada tanggal 10 Februari 2018 dari: ccnmtl.columbia.edu/projects/pl3p/Self-Directed%20Learning.pdf

Hyland, N & Kranzow, J. 2011. *Faculty And Student Views Of Using Digital Tools To Enhance*

SelfDirected Learning And Critical Thinking.International Journal of Self-Directed Learning Volume 8, Number 2, Diakses pada tanggal 20 Februari 2018 dari: sdlglobal.com/IJSDL/IJSDL8.2.pdf

Larsen- Freeman, D., & Anderson, M. 2011. *Techniques and Principles in Language Teaching*. Oxford: OUP.

Martin, Allan. (2008). *Digital Literacy and the 'Digital Society'* dalam Lankshear, C and Knobel, M (ed). *Digital literacies: concepts, policies and practices*. Die Deutsche Bibliothek.

Setiyani, R. (2010). *Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan Fakultas Ekonomi UNNES.Diakses pada tanggal 18 Februari 2018 dari : journal.unnes.ac.id

Suardana, I Kade. 2012. *Implementasi model belajar mandiri untuk Meningkatkan aktivitas, hasil, dan Kemandirian belajar mahasiswa*. Jurnal

Pendidikan dan Pengajaran, Jilid 45, Nomor 1, April 2012, hlm.56-65. Diakses pada tanggal 20 Februari 2018.
file:///C:/Users/Haliq/Downloads/1785- 3235-1-SM%20(2).pdf

Sunarto. 2008. *Kemandirian belajar*. Diakses pada tanggal 18 Februari 2018.
<http://banjarnegarambs.wordpress.com/kemandirianbelajar-siswa/>. UNESCO.2005. Education for All : Literacy for Life. diakses pada tanggal 8 Februari 2018
<http://www.uis.unesco.org/Library/Documents/gmr06-en.pdf>.

Zulharman. 2008. *Self-Directed Learning*. online. Diakses pada tanggal 20 Februari 2018.
<http://zulharman79.wordpress.com/2008/05/14/self-directed-learning-sdl-atau-belajarmandiri.htm>

Bagian 7

Sekolah dan Teknologi Elektronik

Sekolah Berbasis Teknologi

Perkembangan teknologi saat ini, dimana hampir kegiatan disekolah menggunakan teknologi maka sulit untuk mengabaikan keberadaan dan kontribusi teknologi terhadap proses pengajaran. Media pembelajaran seperti video, lembar kerja, e-learning, aplikasi, dan situs web, serta perangkat teknologi lainnya sangatlah bermanfaat. Saat ini, para guru cenderung menggunakan alat-alat seperti video, lembar kerja, e-learning, aplikasi, dan situs web, yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer pribadi, atau telepon selular. Hal ini dapat membantu lingkungan kelas dan dapat menunjang kegiatan belajar.

Menurut Diah Nuril Azizah dan M. Syafiq Humaisy penggunaan media pembelajaran berupa teknologi sangatlah penting sebagai penunjang proses pembelajaran, mengacu pada UU nomor 20 tahun 2003 pasal 40 ayat 2 tentang sistem pendidikan nasional, pendidikan merupakan sistem yang telah disusun secara sistematis agar mampu menciptakan kondisi belajar dan proses belajar mengajar yang aktif untuk mengembangkan potensi dalam diri peserta didik. Hal ini adalah upaya yang dilakukan sekolah untuk mewujudkan peserta didik

yang berkualitas sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan masyarakat saat ini, serta menyesuaikan potensi dan kondisi di daerah siswa, maka sekolah semestinya secara bertahap mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi.

Salah satu pendukung sistem pendidikan nasional juga dijelaskan bahwa dibutuhkan alat atau media pembelajaran, media tersebut bisa berupa teknologi. Teknologi elektronik yang sering digunakan dalam dunia pendidikan yaitu, komputer, laptop, proyektor dan gadget. Salah satu yang menunjang infrastruktur teknologi di sekolah adalah penggunaan dana yang difungsikan sesuai kebutuhan.

Menurut Warsita pengembangan sistem dan model pembelajaran berbasis teknologi baik bersifat offline maupun yang bersifat online diperlukan pertimbangan dan penilaian dari berbagai aspek, seperti keberhasilan, pendanaan dan tenaga pendidik. Menurut I Ketut Sudarsana (2018) dalam membuat suatu kebijakan pembelajaran berbasis teknologi, sekolah juga perlu mempertimbangkan keberhasilan, sejauh mana implementasi tersebut akan memberikan keberhasilan bagi sekolah, guru, pegawai dan terutama keuntungan yang akan diperoleh peserta didik dalam meningkatkan kualitas hasil belajar.

Menurut Soesianto dan Indrajit terdapat beberapa konsep yang menjadi landasan pengimplementasian kurikulum atau pembelajaran berbasis teknologi untuk kegiatan pendidikan dan beberapa diantara sekolah sudah menerapkan dan menetapkan hal tersebut mulai tingkat dasar hingga di tingkat perguruan tinggi. Penggunaan teknologi ini telah memberikan efek langsung yang dapat dilihat terhadap sistem penyelenggaraan pendidikan saat ini yang mengarah pada peningkatan mutu sumberdaya manusia.

Khususnya bagi guru yang mengajar di jenjang sekolah menengah atas, perlu pengetahuan dalam penggunaan teknologi agar membantu dalam proses pembelajaran. Terutama teknologi yang digunakan sebagai alat pendukung untuk kelancaran pembelajaran di kelas. Sehingga pelajaran yang disampaikan antara teori dengan fakta di lapangan jelas keterkaitannya.

Menurut Sudarman, siswa menjadikan teknologi berbasis internet sebagai salah satu sumber ilmu. Teknologi berbasis internet dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini melalui Dinas Pendidikan Nasional sedang mengejar target, yaitu dengan dibentuknya Information and Comunication Technology (ICT) yang tersebar di perkotaan bahkan di daerah pelosok wilayah Indonesia, sehingga diharapkan seluruh sekolah tingkat dasar hingga perguruan tinggi dapat menggunakan teknologi tersebut. Hal ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang

sangat berarti bagi kemajuan ilmu pengetahuan di seluruh wilayah Indonesia.

Perkembangan teknologi yang berkembang secara pesat banyak membawa pengaruh dalam proses pembelajaran, termasuk penggunaan alat elektronik seperti gadget, laptop, komputer dan LCD proyektor untuk penyampaian materi ajar. Alat elektronik telah dipergunakan secara luas di berbagai penjuru dunia dan berbagai kalangan masyarakat. Dalam konteks pendidikan, alat elektronik tersebut umumnya dipergunakan sebagai alat komunikasi, keperluan administrasi dan akademik.

Penggunaan Perangkat Elektronik di Sekolah

Penggunaan perangkat elektronik yang dapat digunakan di sekolah seperti gadget, komputer, laptop dan LCD.

1. Penggunaan Gadget di Sekolah

Agung Rimba Kurniawan, Faizal Chan dkk (2019) Gadget adalah media atau alat komunikasi modern yang digunakan untuk mempermudah komunikasi dan mendapatkan informasi yang cepat tanpa mempersulit dan memperlambat penggunaannya. Menurut (Reiskisari, 2014) Gadget salah satu teknologi yang paling banyak disukai dan dimiliki oleh guru atau peserta didik, karena memiliki banyak manfaat dan mudah untuk diakses. Akan tetapi penggunaan gadget saat ini dalam dunia pendidikan masih banyak menuai kontroversi

dimana rata-rata sekolah mempunyai kebijakan yang melarang peserta didik membawa gadget ke sekolah.

Secara peraturan yang telah ditetapkan sekolah sudah menegaskan bahwa peserta didik tidak diperbolehkan menggunakan gadget. Peraturan tersebut berlandaskan pada peraturan dari pemerintah tentang pelarangan peserta didik membawa gadget. Hal ini dianggap bahwa penggunaan gadget di sekolah dianggap lebih memberikan dampak negatif dibandingkan dampak positifnya.

Namun, jika dilihat dari manfaat media pembelajaran menggunakan gadget di sekolah sangat dibutuhkan mengingat beberapa pertimbangan baik dari aspek positif maupun negatifnya. Pada dampak positif penggunaan gadget dalam pembelajaran peserta didik lebih mandiri, mudah dan cepat memperoleh informasi pembelajaran. Maka hal ini akan memberikan motivasi pada peserta didik dalam memperoleh materi dan belajar secara mandiri.

Menurut Fifit Fitriyansah, dengan menggunakan media teknologi elektronik gadget diharapkan mampu membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Muhammad Nuhman Mahfud dan Aprilya Wulansari penggunaan gadget dalam proses belajar mengajar adalah salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih

menyenangkan, aktif, efisien dan efektif sebagaimana prinsip dalam pembelajaran bahwa belajar merupakan kegiatan yang menyenangkan.

Jadi pemanfaatan media pembelajaran gadget disekolah sangat diharapkan baik guru maupun peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran yang aktif, efisien, efektif dan menyenangkan.

2. Penggunaan Komputer di Sekolah

Dalam kamus besar Bahasa Indonesia komputer merupakan alat elektronik otomatis yang dapat mengolah data secara cepat sesuai yang diinginkan dan memberikan hasil pengolahan, biasanya terdiri atas bagian penyimpanan, pemasukan, pengeluaran dan pengontrolan.

Beberapa ahli pendidikan berpendapat bahwa komputer sebagai media pembelajaran memiliki potensi yang sangat besar untuk membantu proses pendidikan. Komputer sebagai media untuk membantu proses pembelajaran yang memiliki beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media elektronik lain, beberapa keistimewaan itu antara lain sebagai berikut.

Menurut Maria Ulpah komputer sebagai media teknologi yang cukup strategis untuk dapat membantu pembelajaran di jenjang pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Namun demikian, di samping berbagai kelebihan komputer dalam pembelajaran, perlu diantisipasi juga

beberapa kelemahan komputer dalam membantu proses pembelajaran. Hal ini perlu agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan instruksional yang direncanakan sebelumnya dan menghasilkan peserta didik berkualitas.

Menurut Bagio Budiardjo (1991) komputer dapat berperan sebagai media yang efektif untuk menumbuhkan minat dan kreativitas siswa dalam pembelajaran. Komputer juga dapat menjadikan peserta didik berpartisipasi aktif dalam pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan komputer sebagai media pembelajaran, seringkali peserta didik berhasil mempelajari materi yang sama banyaknya dengan waktu yang lebih sedikit. Menurut Henderson (2022) dalam penelitian yang dilakukan, mahasiswa yang belajar dengan media komputer mempunyai kemampuan mengingat materi kuliah dalam waktu yang lebih lama dan dapat menggunakannya dalam bidang-bidang lain. Komputer juga mampu membantu peserta didik untuk mengulangi pelajaran dengan tujuan memperkuat proses belajar dan melatih daya ingat.

Sementara itu, Willett & Netusil mengatakan bahwa peserta didik yang latihan menggunakan komputer dalam belajar musik juga mendapatkan hasil yang secara signifikan lebih baik dibandingkan peserta didik yang tidak menggunakan komputer.

Komputer saat ini merupakan salah satu perangkat yang penting bagi penunjang pembelajaran bagi siswa. penggunaan komputer dalam proses pembelajaran semakin populer. Hal ini terjadi bukan saja karena kemajuan baik dalam hardware-nya maupun dalam bidang software-nya yang semakin membuat nyaman pemakiannya dengan berbagai fasilitas program di dalamnya.

Menurut Evans arus globalisasi yang tidak terbandung, berimplikasi bukan hanya pada sistem komunikasi dan transportasi saja akan tetapi juga pada aspek sosial, ekonomi, politik dan hasil kebudayaan, yang diantaranya pada penyelenggaraan sistem pendidikan.

Disekolah tentunya memiliki laboratorium komputer, namun belum digunakan sebagaimana mestinya. Dapat diketahui laboratorium komputer sangat efektif dalam peningkatan kompetensi peserta didik.

3. Penggunaan Laptop di Sekolah

Salah satu teknologi canggih yang terus berkembang di dunia akademik dan pekerjaan adalah laptop. Penggunaan laptop untuk mendukung proses pembelajaran belum banyak dimiliki oleh guru dan guru masih kurang dalam memahami dan cara mengoperasikan teknologi tersebut.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan Imam Abdul Syukur guru SD, SMP, SMA, dan SMK mayoritas

menyatakan jarang menggunakan laptop untuk proses belajar mengajar. Namun, jika dibandingkan antarjenjang, guru SD dan SMP kurang dalam menggunakan laptop sedangkan guru SMA/Sederajat lebih sering menggunakan laptop dalam proses belajar. Rata-rata guru yang kurang dalam penggunaan laptop dalam proses pembelajaran adalah guru yang berusia 45 tahun. Salah satu alasan lainnya adalah guru belum memiliki laptop.

Namun, kendala yang paling besar dihadapi ialah kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan laptop. Menurut Robiyono dkk (2021) Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi terus mengalami perkembangan, hal ini perlu diperhatikan oleh tenaga pendidik untuk lebih berusaha meningkatkan kemampuan dalam penggunaan teknologi yang dalam hal ini penggunaan laptop. Hal ini terlihat karena guru yang memiliki laptop, lebih memiliki motivasi tinggi untuk belajar tentang ilmu teknologi dan mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar.

Laptop merupakan teknologi elektronik interaktif yang mampu membantu peserta didik untuk lebih kreatif, aktif, belajar menyenangkan, tidak membosankan dan meningkatkan minat belajar sehingga hasil belajar peserta didik lebih baik. Sehingga diperlukan adanya hal tersebut untuk mendukung peserta didik dalam membentuk pribadi yang aktif, berwawasan tinggi dan mengikuti perkembangan yang ada.

Dalam proses pembelajaran tidak hanya guru yang berperan aktif di dalam kelas untuk menyampaikan materi, tetapi peserta didik juga sangat dibutuhkan dalam proses pembentukan pengetahuan melalui interaksinya dengan menggunakan atau memanfaatkan berbagai teknologi yang ada. Menurut Nisrina, Yeni Puspitasari dan Mawaddha dapat dilihat dari beberapa dampak positif laptop dibawah ini:

- a. Menemukan dan mengasah minat bakat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
- b. Meningkatkan pengetahuan dan teknologi canggih kepada peserta didik.
- c. Pemikiran peserta didik lebih maju dan kritis dengan adanya pengetahuan yang selalu berkembang dan berubah yang di peroleh oleh teknologi.
- d. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang tidak terjangkau atau belum dipahami.
- e. Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.
- f. Pendidik atau guru dapat bertukar pikirang dan pengetahuan bersama melalui teknologi.
- g. Materi ajar tidak hanya berasal dari buku saja. Dimana peserta didik diharapkan mencari materi ajar melalui media lain seperti internet.
- h. Peserta didik tidak tidak hanya menerima pengetahuan dari guru saja mengenai apa yang sedang dipelajari,

namun peserta didik dapat menggunakan teknologi untuk menambah pengetahuan lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan elektronik laptop dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan hasil belajar para peserta didik serta para guru dapat memperkaya wawasan dan meningkatkan keterampilan dalam mengajar. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih cepat dalam memahami atau mengoperasikan laptop dalam proses belajar mengajar. Menurut Asiah (2016) guru diharapkan untuk mempelajari penggunaan laptop. Karena penggunaan perangkat keras seperti laptop dalam proses pembelajaran sangat berguna untuk menambah keilmuan guru secara pribadi. Menurut Dhawan (2020) pembelajaran berbasis teknologi dapat membantu guru untuk memahami dan menggunakan berbagai perangkat teknologi dalam mengajar dan mempercepat peserta didik dalam memahami materi.

4. Penggunaan LCD Proyektor di Sekolah

Menurut Heriyadi (2022) LCD merupakan salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk menampilkan materi berbentuk tulisan atau gambar dengan menggunakan alat bantu yaitu proyektor.

Penggunaan media pembelajaran LCD proyektor dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas dapat menjadi alat yang membantu guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dan manfaat IPTEK. Menurut Nenden

Rosmalasari media LCD proyektor mampu menciptakan proses belajar mengajar lebih aktif, efektif dan efisien, sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai dengan baik, peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan dan desain materi pelajaran yang ditampilkan pada layar proyektor mampu menarik perhatian sehingga semangat belajar peserta didik menjadi meningkat. Peserta didik juga merasa senang karena di era industry 4.0 ini lebih senang dengan pembelajaran yang menggunakan media audio-visual.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Heriyadi (2022), menarik kesimpulan bahwa menyampaikan materi pembelajaran tentang ibadah menggunakan media LCD Proyektor dengan memberikan contoh atau menampilkan video tentang ibadah solat berjamaah, mengabungkan animasi-anaimasi gambar, pengolahan warna dan huruf dengan sebuah gerakan sehingga peserta didik lebih fokus dalam memperhatikan materi sehingga pembelajaran mudah di pahami.

Salah satu penggunaan media LCD proyektor yaitu guru dalam mempersiapkan atau menyusun materi dalam bentuk power point atau aplikasi canva yang mudah diaplikasikan. Selain itu, guru bisa mengaplikasikan ilmu IT yang dimiliki untuk membuat sebuah video pembelajaran, gambar, maupun suara yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.

Di samping itu, yang menjadi alasan mengapa penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran belum terlaksanakan dengan baik adalah keterbatasan fasilitas yang dimiliki oleh sekolah seperti teknologi elektronik LCD Proyektor di sekolah. Hali ini semestinya yang harus menjadi perhatian pemerintah untuk melakukan pengadaan di sekolah-sekolah, khususnya di desa atau pedalaman agar sistem pembelajaran di Indonesia bisa lebih maju.

Referensi

- Budiardjo Bagio. (1991). *Komputer dan Masyarakat*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Chan Chan dan Agung Rimba Kurniawan, dkk. (2019). Jurnal Tunas Pendidikan. *Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget di Sekolah Dasar*, Vol.2. No. 1.
- Depdikbud. (1989). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hartini. (2006). *Efektivitas Laboratorium Komputer dalam Peningkatan Kompetensi Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Kabupaten Tana Toraja*. Jurnal Kependidikan Media.
- Henderson, dkk via Tengku Zawawi bin Tengku Zainal. (2022). *Peranan Komputer dalam Pendidikan Matematik*. <http://josie653.tripod.com/kdp.htm>
- Heriyadi. (2022). *Pengaruh Media LCD Proyektor terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran PAI Materi Ibadah SMP Muhammadiyah Sumber Harta Kabupaten Musi Rawas*. Al - Kindi Journal of Islamic Vol. 1 No. 1.
- Humaisy M. Syafiq dan Diah Nuril Azizah. (2020). *Journal of Social Science and Education*

(Kebijakan Sekolah Terhadap Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran IPS Terpadu. Volume 1 Issue 2.

Lipscomb Scott D. (2022). Advances in Music Technology. *The Effect of Multimedia on Musical Learning and Musicological Investigation*. <http://music.utsa.edu/tdml/conf-I/I-Lipscomb/I-Lipscomb-html>

Mawaddha, Nisrina, dan Yeni Puspitasari. (2019). *Laptop Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi di Sekolah Dasar*. Universitas PGRI Palembang.

Nur dan Asiah. (2016). *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui E - Learning Di SMA Buda ya Bandar Lampung*. Jurnal MUDARRISUNA. Media Kajian Pendidikan Agama Islam 6.1.

Robiyono dkk. (2021). *Strategi Kepala Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 5 Nomor 1.

Rosmalasari Nenden. (2022). *Penggunaan Media LCD Proyektor dalam Pembelajaran*. <https://www.kompasiana.com/nenden20850>.

- Shivangi dan Dhawan. (2022). *Online learning: A panacea in the time of COVID-19 crisis*. Journal of Educational Technology Systems 49.1.
- Sudarsana I Ketut. (2018). Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan. *Optimalisasi Penggunaan Teknologi Dalam Implementasi Kurikulum Di Sekolah (Persepektif Teori Konstruktivisme*. Volume 1 Nomor 1.
- Syukur Imam Abdul. (2014). *Profesionalisme Guru Dalam Mengimplementasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten Nganjuk*. Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan. Vol. 20, Nomor 2.
- Ulpah Maria. (2017). *Penggunaan Komputer Penggunaan Komputer sebagai Media Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi*. INSANIA Vol. 12 No. 1, Januari-April 2007
- Wulansari Aprilya dan Muhammad Nuhman Mahfud. (2018). *Penggunaan Gadget untuk Menciptakan Pembelajaran yang Efektif*. Seminar Nasional Pendidikan.

Bagian 8

Platform Pembelajaran di Era Industri 4.0 dan di Masa Pandemi Covid-19

Virus corona (covid-19) telah merebak di Indonesia di awal tahun 2020 yang mengakibatkan pemerintah melakukan kebijakan untuk memutuskan rantai penyebaran virus corona. Kebijakan-kebijakan tersebut berupa social and physical distancing, isolasi mandiri, serta pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Kebijakan ini berimbas pada semua aktivitas kehidupan masyarakat untuk tetap di rumah (stay at home), termasuk pada aktivitas pendidikan. Hal ini menjadi tanggungjawab pemerintah, khususnya di bidang pendidikan untuk menciptakan sebuah inovasi yang berkaitan dengan kegiatan belajar mengajar. Salah satu inovasi yang dapat dikembangkan serta diimplikasikan untuk seluruh institusi pendidikan adalah pembelajaran daring (online) (Jamaluddin, D et al., 2020).

Menurut Yanti et al. (2020) Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang mewujudkan pembelajaran yang dapat dijangkau oleh kelompok yang padat serta luas dengan menggunakan jaringan internet. Dalam perkembangan pembelajaran daring diterapkan pembelajaran yang sistemnya berbasis *web* atau digital. Dengan menerapkan pembelajaran yang berbasis *web* atau digital dinilai

memiliki potensi pengembangan yang baik di masa sekarang, maupun di masa yang akan datang (Munir, 2017). Agar proses pembelajaran daring bekerja dengan efektif maka perlu memanfaatkan teknologi. Hal ini didukung oleh pernyataan Ismaniati (2010) yang mengatakan bahwa ada banyak faktor yang dapat mendukung terealisasinya kegiatan belajar mengajar yang berkualitas, satu diantaranya yaitu dengan menggunakan teknologi dalam prosesnya. Merebaknya virus corona diseluruh dunia termasuk Indonesia menjadikan model pembelajaran era industri 4.0 yang dikenal dengan istilah pembelajaran daring diimplementasikan secara cepat (Gusty, S & Numiati et al., 2020:13). Artinya, siap tidak siap, seluruh instansi pendidikan di Indonesia perlu menggunakan teknologi dalam proses belajar menagajarnya.

Majunya teknologi di era industri 4.0 berdampak pada seluruh aktivitas kehidupan masyarakat yang memberikan kemudahan untuk kebutuhan mereka. aktivitas pendidikan merupakan salah satu dari aktivitas kehidupan masyarakat yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Dengan digunakannya teknologi pada aktivitas pendidikan mengharuskan seluruh pihak termasuk pendidik serta peserta didik untuk beradaptasi dengan teknologi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Setiawan, R dan Eti Komalasari (2020) yang menyatakan bahwa pendidik

perlu melakukan pengembangan diri dengan melakukan berbagai pembaharuan untuk beradaptasi.

Sekarang ini, pembelajaran daring (online) perlu dikembangkan secara berkelanjutan oleh seluruh elemen pendidikan; lingkungan, sekolah, serta orang tua, baik di tingkat dasar, tingkat menengah, tingkat atas, bahkan tingkat tinggi. Maka dari itu, pembelajaran daring (online) perlu terus dilaksanakan walaupun kedepannya nanti virus corona ini berakhir, tetapi dengan catatan perlu dilaksanakannya evaluasi secara berkala agar menghasilkan pembelajaran yang efektif. Hal ini didukung oleh Qureshi et al. (2021) Diasumsikan bahwa kepunahan akan dialami oleh pembelajaran yang sifatnya konvensional. Kepunahan pembelajaran yang sifatnya konvensional ini menunjukkan teknologi di era industri 4.0 sangat berpengaruh dalam pendidikan. Pembelajaran daring ini memberi kesempatan bagi pendidik dan peserta didik untuk belajar tanpa dibatasi dengan ruang dan waktu, artinya pendidik dan peserta didik dapat mengaksesnya dimanapun, kapanpun dan seberapa lama pun asalkan mereka tekoneksi dengan jaringan internet. Hal ini sejalan dengan salah satu program dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yaitu Merdeka Belajar yang pada dasarnya tidak mengharuskan peserta didik untuk belajar di dalam kelas (Islami, W.N et al., 2020).

Dalam mendukung program Merdeka Belajar, pendidik serta peserta didik khususnya dapat menggunakan

platform digital sebagai media pembelajaran di masa pandemi covid-19 dan di era industri 4.0. Platform di Indonesia telah muncul dan bergerak cepat sebanyak 25% di setiap tahunnya yang melebihi negara-negara di seluruh dunia (Harususilo, 2019). Penggunaan platform pembelajaran di Indonesia muncul di saat pesatnya penggunaan internet sebagai media komunikasi dan informasi dikalangan masyarakat (Zamjani, Rakhmah, et al., 2020). Terdapat beberapa platform yang dapat digunakan diantaranya yaitu Google Classroom, Moodle, Schoology, dan Kahoot.

1. Google Classroom

Platform Google Classroom merupakan platform yang di luncurkan oleh google yang memiliki tujuan untuk memberi kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran (Assidiqi & Sumarni, 2020). Dengan menggunakan Google Classroom dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih produktif karna dapat meningkatkan kolaborasi, menyederhanakan tugas, serta membina komunikasi. Selain hal itu, pengajar juga diberikan akses dalam membuat kelas, memberikan tugas ke siswa, mengirim masukan atau saran, serta melihat semuanya di satu tempat. Google Classroom memiliki berbagai fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam proses pembelajaran daring, diantaranya yaitu: *assignments* (tugas), *time-cost* (hemat waktu), *grading* (penilaian), *communication*

(komunikasi), *archieve course* (program arsip), dan *privacy* (privasi), dan *mobile application* (aplikasi dalam telepon genggam) (Sabran & Sabara, 2019).

Google Classroom dapat diakses oleh pendidik dan peserta didik dengan menggunakan jaringan internet di komputer melalui browser apapun, misalnya Internet Explorer, Chrome, UC Browser, dan Firefox. Platform ini memberikan kemudahan bagi pengguna karna tidak harus instalasi terlebih dahulu sebelum digunakan. Platform ini telah berbasis *website*. Namun, dalam mengakses Google Classroom di *hand phone* berbasis android dan iOS diharuskan untuk instalasi terlebih dahulu di *play store* atau *app store*.

Kelebihan dalam menggunakan platform Google Classroom dalam pembelajaran daring dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Atikah et. al. (2021):

- a. Aman: Google memberikan jaminan keamanan bagi pengguna yang mengakses Google Classroom karna platform ini terpadu dengan aplikasi lain yaitu Gmail yang dikenal memiliki tingkat keamanan yang sangat baik. Platform ini juga memiliki fungsi sebagai media penyimpanan data pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun selama ada jaringan internet.

- b. Intergrasi Luas: Platform ini selain terpadu dengan aplikasi Gmail, juga terpadu dengan aplikasi lainnya seperti Pear Deck, Quizzizz, Tynker, classcraft, dan Little SIS. Integrasi antara Google Classroom dengan aplikasi tersebut dapat memberi manfaat bagi pendidik dalam menyalurkan materi pembelajarannya.
- c. Lintas Platform: Platform Google Classroom dapat diakses di komputer atau hand phone. Artinya, pendidik dapat menyampaikan materi, tugas, serta pengumuman dimanapun, begitupun dengan peserta didik dapat belajar, mengerjakan atau mengumpulkan tugas, dan melihat notifikasi pengumuman dimanapun tanpa harus bertatap muka dengan pendidik.
- d. Mudah Digunakan: Dalam mengakses platform Google Classroom itu sangat mudah atau sederhana. Diawali dengan pembuatan kelas baru hingga proses pengelolaan kelas tersebut bisa dilakukan dengan langkah yang sangat mudah. Selain mudah digunakan, fitur dari platform ini juga dapat diakses secara gratis bagi penggunaannya. Pengguna hanya perlu menyediakan kuota internet saja.
- e. Hemat: Mengakses platform Google Classroom terbilang cukup hemat, tidak memakan banyak kuota internet karena platform ini hanya fokus pada pembelajaran. Walaupun ada link materi atau tugas

yang dibagikan oleh pendidik, link tersebut dapat diunduh oleh peserta didik sehingga dapat mereka akses secara offline.

2. Moodle (*Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment*)

Platform Moodle merupakan program aplikasi yang dirancang dapat merubah media pembelajaran ke bentuk *web* (Karim, S & Mustari, 2016). Prakoso (2005) menambahkan, Moodle memiliki fungsi untuk membuat serta mengadakan pendidikan/kursus dengan berbasis internet. Aplikasi *web* yang dikembangkan oleh Martin Dougiamas ini sangat populer di dunia pendidikan. Platform ini memiliki fitur keamanan yang melindungi data pribadi penggunanya. Selain itu, moodle dapat diakses secara gratis.

Moodle dinilai sebagai platform yang efektif untuk digunakan oleh lembaga pendidikan sebagai sarana pembelajaran. Dengan menggunakan moodle, pendidik dapat melaksanakan pembelajaran daring dengan menyampaikan materi berupa teks, animasi, multimedia, e-book, *web*, powerpoint, dan bahkan dapat memberikan ujian serta kuis secara online.

Wulandari, K (2008) memaparkan ada 9 modul yang ada dalam platform Moodle yang dapat membantu pendidik serta peserta didik dalam proses pembelajaran daring, kesembilan modul tersebut yaitu modul penugasan

(*assignment*), modul obrolan (*chat*), modul Forum, modul pilihan (*choice*), modul kuis (*quiz*), modul jurnal modul bahan penelitian (*resource*), modul survei, dan modul workshop.

Melfachrozi (2006) memaparkan kelebihan dalam menggunakan Moodle sebagai berikut:

- a. Cara penginstalan moodle terbilang cukup mudah dan gratis.
- b. Termasuk platform yang *friendly* bagi pendidik dan peserta didik karna mudah, sederhana, serta efisien digunakan.
- c. Platform ini dapat mendukung 1000 lebih pelajaran.
- d. Sangat cocok digunakan untuk kelas online dan sama baiknya dengan pembelajaran yang bertatap muka.
- e. Memiliki tingkat keamanan yang tinggi.
- f. Memiliki lebih dari 45 bahasa yang tersedia termasuk bahasa Indonesia.
- g. Menyediakan fitur untuk mengganti tema/tampilan website e-learning.

3. Schoology

Platform Schoology adalah web sosial yang merupakan sebuah inovasi yang terinspirasi dari facebook. Platform ini dikembangkan di New York pada tahun 2009 dan di khususkan untuk pendidikan (Salim et al. 2020). Diandra,

N.O (2020:22) mendefinisikan Schoology merupakan jejaring sosial berupa *website* atau aplikasi yang dapat memungkinkan pengguna membuat, mengendalikan, saling berbagi konten pembelajaran, dan dapat dilakukan interaksi antar pengguna. Ada beberapa fitur dari Schoology yang dapat diakses yaitu *recent activity*, *courses*, *groups*, dan *resources* (Suchaina, 2018).

Fitur *recent activity* terkait dengan umpan kiriman yang memiliki keterkaitan dengan pendidik, *course*, dan *groups* yang dikelola oleh guru. Fitur *courses* terkait dengan pembuatan kelas untuk setiap materi pelajaran, di fitur ini guru dapat menyimpan materi ajar, *data/file*, tugas, penilaian, serta dapat berkomunikasi dengan peserta didik. Fitur *groups* terkait dengan pembuatan kelompok. Fitur *resources* adalah fitur yang dapat digunakan pendidik untuk membuat kuis, materi ajar, serta diskusi. Selain hal diatas, fitur ini juga memiliki fungsi untuk menyimpan semua *file* materi ajar, pendidik juga dapat menyimpan *file* ke aplikasi seperti *google drive* dan *microsoft one drive* (Dewi, I.L.K et al, 2020).

Platform Schoology dapat diunduh secara gratis di *hand phone* karna sudah tersedia di *play store* dan *app store* sehingga memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran daring. Selain itu, Schoology dapat di akses tanpa perlu melakukan instalasi yaitu cukup membuka laman *website* www.schoology.com. Artinya, dengan menggunakan

platform Shoology sebagai media pembelajaran daring peserta didik dapat menyampaikan/membagikan materi dan peserta didik dapat belajar di manapun dan kapanpun.

Diandra, N.O (2020:25) merumuskan empat kelebihan platform Schoology dibandingkan dengan platform lainnya, kelebihan tersebut sebagai berikut:

- a. *Stay Connected*: pendidik dapat mengelola segala kegiatan yang akan dilaksanakan oleh peserta didik baik itu pembaharuan kelompok (*groups*) atau kelas (*course*), serta dapat memberikan feedback ke peserta didik.
- b. *Extended Class Time*: peserta didik dapat melihat pelajaran/soal secara online, dapat belajar secara mandiri ataupun kelompok melalui *hand phone* mereka.
- c. *Manage on the Go*: dengan menggunakan platform ini pendidik mudah untuk mengabsen peserta didiknya. Selain hal tersebut, pendidik juga dapat membuat tugas, menilai hasil penugasan siswa, dan memberikan feedback atas hasil penugasan mereka melalui komputer atau *hand phone*.
- d. *Leverage iOS and Android Devices*: platform ini dapat diinstal secara gratis baik itu *hand phone* berbasis iOS maupun android.

Amiroh (2013) menambahkan kelebihan dari platform Schoology dibandingkan dengan platform lainnya sebagai berikut:

- a. Schoology mengakomodasi fasilitas *Attendance* bagi pendidik yang memiliki fungsi untuk mengecek kehadiran peserta didik.
- b. Selain fasilitas *Attendance*, Schoology juga mengakomodasi fasilitas *Analytic* yang berfungsi untuk melihat segala kegiatan peserta didik pada setiap kelas (*couses*), penugasan (*assigment*), dan kegiatan lainnya yang telah disiapkan untuk peserta didik.
- c. Schoology mengakomodasi banyak pilihan *resources* dibandingkan dengan platform lainnya.
- d. Schoology dapat menerima banyaknya jenis soal yang akan dilaksanakan saat kuis.

4. Kahoot

Kahoot merupakan platform yang berisikan *game* dan kuis. Kahoot termasuk kedalam platform media pembelajaran yang interaktif karena dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar seperti latihan soal, melakukan *pretest* dan *posttest*, dan melakukan pengayaan. Platform ini sama dengan platform sebelumnya yang dapat diakses melalui *hand phone* dan seluruh fitur yang disediakan dapat diakses secara gratis. Untuk *log in* Kahoot pengguna diwajibkan mempunyai akun Gmail. Kahoot memiliki dua laman website, untuk pendidik

<https://Kahoot.com/> sedangkan untuk peserta didik <https://Kahoot.it/>. Platform Kahoot menyediakan berbagai fitur yang dapat diakses. Fitur tersebut diantaranya yakni fitur *game*, *quiz*, *discussion*, dan *survey*. Untuk fitur *game* dan *quiz*, pengajar dapat membuat jenis pertanyaan, menentukan jawaban yang tepat, serta durasi waktu dalam menjawab pertanyaan tersebut. Yang membuat Kahoot unik ialah jawaban dari pertanyaan akan diwakili dengan warna.

Bunyuamin, et al (2020) dalam penelitiannya merumuskan kelebihan menggunakan platform Kahoot dalam pembelajaran daring sebagai berikut:

- a. Peserta didik dalam menjawab pertanyaan termotivasi untuk mendapatkan skor tinggi dan menjadi pemenang.
- b. Adanya durasi waktu yang telah ditentukan dalam setiap soal kuis dapat mengurangi peserta didik dalam berdiskusi dengan temannya.
- c. Hasil evaluasi akan langsung di terima oleh pendidik tanpa harus mengoreksi jawaban peserta didik.
- d. Memungkinkan peserta didik membuat kuis dan pertanyaan dengan memberikan video, gambar ataupun teks.

Keempat platform diatas secara umum memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Karena keempat platform diakses dengan menggunakan jaringan internet, maka diperlukan jaringan internet yang stabil agar tidak mengganggu proses pembelajaran daring.
- b. Bagi pendidik atau peserta didik yang merasa asing dengan platform ini akan merasa kesulitan mengaksesnya.
- c. Membutuhkan perangkat penunjang seperti hand phone, komputer, atau laptop.
- d. Memungkinkan peserta didik untuk membuka web lain atau melakukan aktivitas lain maka diperlukan pendampingan orangtua sebagai pengawas dalam proses pembelajaran daring.

Referensi

- Amiroh, F. (2013). Studi Komparasi Model Pembelajaran Tradisional Flipped Classroom dengan Peer Instruction Flipped terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Unnes Journal of Mathematics Education*, 12(9): 235-251.
- Assidiqi, M.H. & W Sumarni. (2020). Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 3(1): 298-303.
- Atikah, R., Rani Titik Prihatin, Herni Hernayati, & Jajang Misbah. (2021). Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PETIK*, 7(1): 15.
- Bunjamin, A.C., D Rika Julia, dan Noer Syalsiah. (2020). Penggunaan Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Permainan Sebagai Bentuk Variasi Pembelajaran. *Jurnal Kehumasan UPI*, 3(1): 49.
- Dewi, I.L.K., A Maharani & Setiyani. (2020). Pelatihan Aplikasi *Schoology* Sebagai Upaya Menyelenggarakan Pembelajaran Jarak Jauh di SMK Samudra Nusantara. *Minda Baharu*, 4(2): 124.

- Diandra, N.O. (2020). “Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran *E-Learning* Berbasis *Schoology* dalam Pembelajaran Akuntansi”. Skripsi. Sumatera Utara: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, h. 22.
- Gusty, S., Nurmiati, Muliana, O Krianto Sulaiman, Nih Luh Wiwik, M Agnes, Andriasan Sudarso, N Virginia, Apriza, A Arfan, Puji Astuti, Akbar Yuli S, T Metanfanuan, Lulu Jola, Jamaluddin, S Gaspersz, Karwanto, E Rante, Jamaluddin, & Samuel Y. (2020). *Belajar Mandiri: Pembelajaran Daring di Tengah Pandemi Covid-19*. Medan: Yayasan Kita Menulis, h.13.
- Harususilo, Y.E. (2019). “Menanti Hasil Pertumbuhan Pesat Tren “Edutech” Indonesia”. <http://edukasi.kompas.com/read/2019/02/01/15080121/menanti-hasil-pertumbuhan-pesat-tren-edutech-indonesia>, diakses pada 1 Februari 2022.
- Ismaniati, C. (2010). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Islami, W.N. & S Al Ayubi. (2020). Konsep Perkuliahan Daring Google Classroom dalam Meningkatkan Interaksi Akademik di Tengah Pandemi Korona.

Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam, 13(2): 106-131.

Jamaluddin, D., Teti Ratnasih, Heri Gunawan, & Epa Paujiah. (2020). “Pembelajaran Daring Masa Pandemi Covid-19 Pada Calon Guru: Hambatan, Solusi, dan Proyeksi”. Karya Tulis Ilmiah, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UIN Sunan Gunung Djati Bandung, h. 1-10.

Karim, S.A. & Mustari S. (2016). *Panduan Penggunaan Moodle Untuk Guru SMK Sulawesi Selatan*. Yogyakarta: PT. Ebimbel Indonesia, h. 7.

Melfahcrozi. (2006). “Penggunaan Aplikasi e-Learning (MOODLE)”. <https://docplayer.info/33189054-Penggunaan-aplikasi-e-learning-moodle.html>, diakses pada 3 maret 2022.

Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta, h. 1-7.

Prakoso, K.S. (2005). *Membangun E-learning dengan MOODLE*. Yogyakarta: ANDI, h. 13.

Qureshi, M., N Khan, H Raza, A Imran, & F Ismail. (2021). Digital Technologies in Education 4.0. Does it Enhance the Effectiveness of Learning?.

International Journal of Interactive Mobile Technologies, 15 (4): 31-47.

Sabran, & E Sabara. (2019). Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar*, 122-125.

Salim, S., LOA Jazuli, Nurhayati, & HN Saputra. (2020). Pelatihan Penggunaan Platform Aplikasi E-Learning Schoology Pada Guru SMA. *Jurnal Pengabdian dan Peningkatan Mutu Masyarakat*, 1(2): 151-158.

Setiawan, R. & Eti Komalasari. (2020). Membangun Efektifitas Pembelajaran Sosiologi di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan dan Sosiologi*, 4(1): 4.

Sichaina, S. (2018). Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology. *Jurnal Pendidikan, Pembelajaran, dan Bimbingan dan Koneseling*, 6(1): 47-54.

Wulandari, K. (2008). “Panduan Penggunaan Moodle Bagi Pengajar”. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, h. 30-35.

Yanti, M.T., E Kuntoro, & AR Kurniawan. (2020). Pemanfaatan Portal Rumah Belajar Kemendikbud

Sebagai Model Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1): 62-67.

Zamjani, I., DN Rakhamah, SN Azizah, H Waruwu, & E Hariyanti. (2020). *Platform Pembelajaran Digital dan Strategi Inklusivitas Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Puslitjakdikbud, h. 13-17.

Bagian 9

Media Komunikasi untuk Pengajaran Bahasa Inggris

Pembelajaran merupakan sebuah sistem, yg terdiri dari berbagai macam komponen yg mempunyai relasi satu sama lain yg mencakup tujuan, materi metode & evaluasi. Komponen- komponen pembelajaran tadi wajib diperhatikan oleh pengajar ketika menentukan & memilih media, metode, strategi, & menetapkan pendekatan yg akan dipakai pada aktivitas pembelajaran nantinya (Rusman, 2013)

Di zaman sekarang ini, teknologi komunikasi & informasi sudah merambah dunia pendidikan khususnya pada penerapan multimedia pembelajaran. Perkembangan ini sangat cepat & membutuhkan keterampilan bagi seorang pengajar & pelajar untuk bisa menguasai teknologi komunikasi & informasi tersebut. Penggunaan smartphone & internet juga memicu perkembangan teknologi komunikasi & informasi pada bidang pendidikan & pedagogi. Sehingga informasi tentang pendidikan & pedagogi semakin meluas & dapat disajikan dan diakses dengan cepat oleh para pelajar. Oleh karena itu kiprah multimedia pada pembelajaran sekarang adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran termasuk pada upaya

pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, & penyajian informasi materi pembelajaran, yang senantiasa memanfaatkan peran multimedia. Seperti yg kita ketahui bahwa aktivitas proses pembelajaran adalah upaya membentuk kondisi pembelajaran dengan berbagai cara dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, multimedia bukan hanya berperan sebagai alat bantu pengajar pada penyajian materi akan tetapi berfungsi untuk menyalurkan pesan & penghubung antara pengajar & pelajar. Berdasarkan keadaan yang sekarang ini, dunia pendidikan diharapkan mampu menciptakan hal-hal baru yang sejalan dengan kebutuhan dan karakteristik belajar pelajar. Lembaga pendidikan harus mampu menjadi jembatan yang mampu memberikan kemudahan bagi pelajar dalam mengakses ilmu pengetahuan serta mampu mengembangkan kemampuan untuk menangani dan mengelola informasi teknologi digital (Ganapathy, 2016).

Media merupakan sebuah alat komunikasi yang mampu memberikan pemahaman antara komunikator dan komunikan serta merujuk pada apa saja yang memberikan informasi antara sebuah sumber ataupun penerima informasi. Musfiqon (2012) mendefinisikan media adalah alat yang digunakan untuk menyalurkan informasi dan menghubungkan informasi.

Penggunaan teknologi serta popularitas jejaring sosial dan aplikasi chatting seperti Instagram, Facebook, Whatsapp

dan seterusnya yang terus meningkat dari tahun ke tahun. Tentunya membawa dampak yang signifikan terhadap kegiatan literasi itu sendiri. Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Kress (2003) bahwa teknologi dan media itu memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan literasi, terutama pada kegiatan literasi yang telah mengalami transisi dari teks cetak menjadi teks layar. Dengan kata lain, literasi modern sekarang ini tidak hanya sebatas pada kegiatan membaca atau menulis menggunakan teks cetak namun telah bergeser pada hal yang melibatkan sarana multimedia, audio dan teknologi mampu menghasilkan sebuah tulisan dalam bentuk layar.

Sejumlah ahli literasi telah menciptakan kegiatan-kegiatan yang mampu memberikan pemahaman kepada para pendidik tentang perubahan praktik literasi dan menunjukkan pergeseran ini yang mengharuskan adanya perubahan terhadap kegiatan literasi yang sesuai dengan kebutuhan manusia, dimana hubungan ilmu pengetahuan dan sosial dibangun dan disalurkan dengan memanfaatkan peran teknologi digital (Cope & Kalantzis, 2009; Kress, 2010; Lankshear & Knobel, 2011)

Menurut Miarso (2004) bahwa “Media pembelajaran adalah segala hal yang difungsikan untuk menyalurkan pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan dan mampu memberikan rangsangan terhadap pikiran, perasaan, perhatian, si pelajar sehingga dapat terjadinya

proses belajar”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media adalah segala alat yang mampu menyalurkan pesan serta memberikan stimulus terhadap siswa untuk belajar melalui film, buku, dan kaset dan lain-lain.

Media pembelajaran harus diatur sedemikian rupa agar mampu mendukung suasana belajar mengajar itu sendiri. Aktivitas belajar mengajar memiliki komponen-komponen tertentu didalamnya. Tanpa adanya salah satu komponen saja, maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Ibarat sebuah motor, motor tidak akan berjalan dengan baik jika bannya jelek atau tidak akan berjalan jika bannya tidak ada.

Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang diharapkan mampu memberikan stimulus terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Karena media mampu memberikan pemahaman dan pesan-pesan yang terkandung di pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga mampu memberikan stimulus dalam belajar dan proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif (Rusman, 2013).

Kegunaan Multimedia Pembelajaran

Kegunaan media dalam pembelajaran sebagai berikut:

1. Media adalah alat yang mampu memberikan stimulus yang bervariasi pada otak manusia, sehingga dapat berfungsi secara optimal.
2. Media mampu memberikan pengalaman yang luas. Lingkungan keluarga dan masyarakat sangat menentukan pengalaman-pengalaman yang dimiliki oleh seorang pelajar.
3. Media dapat melampaui batas-batas yang ada dalam kelas ketika melakukan kegiatan belajar mengajar karena banyak hal yang tidak akan dialami secara langsung di dalam kelas oleh para pelajar itu sendiri.
4. Media memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara pelajar dan lingkungannya.
5. Media mampu memberikan pengalaman dan persepsi yang sama meskipun setiap pelajar memiliki pengalaman yang berbeda-beda.
6. Media mampu memberikan stimulus terhadap keinginan dan minat bagi pelajar. Dengan menggunakan media pendidikan, memungkinkan bagi seorang pelajar memiliki pengalaman yang lebih luas, persepsi semakin tajam, konsep-konsep yang didapatkan akan semakin banyak.
7. Media mampu meningkatkan motivasi pelajar untuk belajar lebih giat lagi. Karena peran media itu sendiri merupakan sebuah stimulus yang mampu membangkitkan keinginan belajar pelajar.

8. Media mengajarkan pelajar untuk mampu belajar mandiri.
9. Media meningkatkan kemampuan untuk mampu membedakan dan menafsirkan objek, baik yang alami maupun yang tidak, yang terdapat dalam lingkungan.
10. Media mampu meningkatkan kesadaran terhadap lingkungan sekitar.

Jenis Media Pembelajaran

Pengelompokan jenis-jenis media pembelajaran banyak disampaikan oleh para ahli media pembelajaran, di antaranya media pembelajaran menjadi beberapa jenis, yaitu:

1. Media visual yaitu media yang hanya mampu dilihat, seperti foto, gambar dan poster.
2. Media audio yaitu media yang hanya mampu didengar dan tidak dapat dilihat seperti CD, audio, dan radio.
3. Media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus didengar gabungan antara keduanya.
4. Multimedia adalah media yang dapat menyajikan keseluruhan unsur media, baik berupa suara, animasi, video, grafis dan film.
5. Media realia yaitu semua media nyata yang berada di lingkungan sekitar/ benda alam, seperti tumbuhan, batuan, air, sawah, dan sebagainya.

Jenis-jenis media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Media visual yaitu jenis media yang hanya mengandalkan penglihatan saja, misalnya media cetak seperti buku, jurnal, peta, gambar, dan lain sebagainya.
2. Media audio adalah jenis media yang hanya mengandalkan pendengaran saja, seperti tape recorder, dan radio.
3. Media audio visual adalah gabungan antara keduanya film, video, program TV, dan lain sebagainya.
4. Multimedia yaitu media yang terdiri dari beberapa jenis media dan peralatan kemudian dipadukan kedalam suatu proses atau kegiatan pembelajaran.

Sebagai generasi millennial (Howe dan Strauss, 1991) atau digital natives (Prensky, 2001), Generasi Pelajar saat ini memiliki kemampuan penguasaan teknologi yang kuat, memungkinkan mereka untuk Mampu melakukan tugas yang berbeda di pada saat yang sama Media dan teknologi digital Ponsel sebagai sarana untuk mengakses informasi melalui Internet, mengirim pesan singkat atau foto ke teman, bermain game digital, musik atau teks multimedia seperti pada weblog. Dengan adanya hal tersebut, dunia pendidikan semakin berwarna dan diharapkan mampu menciptakan dan menghadirkan hal baru berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, lembaga pendidikan harus menjadi pondasi yang mampu memberikan kemudahan dalam mengakses pengetahuan

dan keterampilan dan pelajar diharapkan agar mampu mengolah, mengelola, dan mentransformasikan informasi. dan pengetahuan yang dihasilkan dari teknologi digital berasal (Ganapathy, 2016) Siswa perlu diajarkan dan dilengkapi dengan pengetahuan dan keterampilan di berbagai bidang dalam konteks sosial yang berbeda (Anstey dan Bull, 2006; Cope dan Kalantzis, 2009).

Meningkatnya penggunaan teknologi dan popularitas jejaring sosial & aplikasi chatting misalnya Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, WhatsApp, Line, & Messenger juga membawa efek terhadap aktivitas literasi siswa. Seperti yg dikemukakan oleh Kress (2003) bahwa praktik literasi sangat ditentukan berdasarkan keadaan sosial, teknologi & ekonomi, & media terutama terhadap aktivitas literasi yg sudah mengalami transisi dari teks cetak sebagai teks layar. Dengan istilah kata lain, ketika literasi modern hanya terbatas dalam aktivitas membaca & menulis memakai teks cetak tetapi sudah bergeser dalam aktivitas literasi yg melibatkan sarana multimedia & teks multimodal visual, audio & teknologi yg dipakai untuk membuat sebuah tulisan. Hal ini selaras berdasarkan pernyataan yg dikemukakan oleh the New London Group (2000), Pendidikan literasi wajib diperluas cakupannya dimana pedagogi tidak hanya menitikberatkan dengan keterampilan membaca & menulis namun juga harus memperhatikan aneka macam jenis teks yg berkembang pada waktu sekarang ini.

“The transition from print to electronic textuality, the proliferation of information resources and databases, global knowledge, and social networks all necessitate very different, multimodal, and strategies of multimedia. Social and literacy skills that differ from those conceptualized on the basis of an essentially assembly-line, factory model of education, as well as the static linearity of print and book-based literacy models” Luke (2000)

Perubahan praktik literasi ini sudah mendorong para pakar literasi untuk meninjau kembali pedagogi literasi dimana pendekatan pedagogis literasi ini diperlukan tidak hanya berdasarkan aspek literasi tradisional (literasi berbasis teks cetak) tetapi juga mengakomodasi literasi modern (multimodal) & meninjau ulang hakikat pembelajaran, hakikat peran pengajar & murid di dalam kelas (Cope & Kalantzis, 2000). Sejumlah pakar literasi sudah mengadakan berbagai aktivitas untuk memberikan pemahaman terhadap para pendidik mengenai perubahan praktik literasi & memperlihatkan bagaimana pergeseran ini mengharuskan adanya perubahan pengajaran literasi yang selaras menggunakan kompleksitas rakyat global, dimana interaksi ilmu pengetahuan & sosial dibangun pada platform kolaboratif & dimediasi menggunakan teknologi digital (Cope & Kalantzis, 2009; Kress, 2010; Lankshear & Knobel, 2011)18.

Berdasarkan pada pengajaran bahasa Inggris, pendidikan literasi pada pengajaran bahasa Inggris sekarang ini berfokus pada konsep dominasi bahasa yg mengarah pada pengetahuan linguistik & keterampilan pemahaman & komunikasi (misalnya, bunyi huruf, kosakata, tata bahasa, membaca, menulis, mendengar & berbicara). Pengajaran literasi misalnya berdasarkan konsep literasi yg meliputi keterampilan "decoding" & "encoding" (Hung, Chu, & Yeh, 2012)¹⁹. Dengan adanya perubahan praktik literasi misalnya yg diuraikan diatas maka penekanan pembelajaran bahasa Inggris harus memiliki jangkauan yang lebih luas lagi dengan melibatkan penggunaan sarana-sarana multimodal disamping penggunaan teks cetak tradisional. Hal ini berdasarkan dengan apa yang dikemukakan oleh Shoffner, de Oliveira, & Angus (2010) bahwa pembelajaran bahasa Inggris pada kelas saat ini memerlukan perubahan & ekspansi pemahaman mengenai aplikasi praktik literasi. Guru bahasa Inggris pada dasarnya harus menyadari adanya perubahan, fleksibilitas & kompleksitas literasi pada berbagai jenis bidang termasuk teknologi, multimedia, komunikasi & budaya. Penggunaan sarana multimodal pada bahasa Inggris saat ini pula disarankan oleh Siegel (2012) yang menyatakan bahwa masih ada 2 alasan dalam penggunaan multimodal pada kelas bahasa Inggris yaitu: murid saat ini membutuhkan literasi baru, & mereka senantiasa berkomunikasi menggunakan teks multimodal. Istilah multiliterasi & literasi baru adalah istilah yg digunakan

untuk literasi terbaru lantaran adanya perubahan bentuk teks secara perlahan yg tersaji berdasarkan internet & media lainnya, serta perubahan dan praktik-praktik literasi akibat berdasarkan gambaran teknologi (Bean & Harper, 2011). Multiliterasi bersifat beragam, multidimensional, & dipelajari menggunakan berbagai metode. Dalam tulisan in, multiliterasi mencakup dimensi-dimensi sebagai berikut:

1. Literasi Digital

Literasi digital merupakan kemampuan memakai teknologi, perangkat atau jejaring komunikasi untuk mencari, mengevaluasi, memakai, & menciptakan informasi. Teknologi digital meliputi platform jejaring social misalnya Facebook, Instagram, platform untuk mengunggah music & film misalnya YouTube, & platform social untuk pencarian ilmu pengetahuan & informasi misalnya Google Docs & Wiki. Ketika pelajar memakai perangkat Web 2.0 & perangkat elektronik lainnya, berarti mereka sedang melakukan praktik literasi; mereka sedang mentransfer desain makna berdasarkan satu konteks ke konteks lainnya, mereka dikatakan sedang melakukan praktik literasi digital.

2. Informasi Literasi

Informasi literasi adalah kompetensi untuk mencari, mengevaluasi, mengorganisasi, memahami, membuat, & mengkomunikasikan informasi off-line & online secara

sempurna pada kerangka petunjuk legal, etis, & sosial. Tujuan menurut literasi informasi adalah mengakses & mengevaluasi informasi, memakai & mengelola informasi. Literasi informasi abad 21 menuntut murid untuk mampu mengakses informasi secara efisien & efektif & mengevaluasi informasi secara kritis & kompeten dengan membaca secara luas & mendalam terhadap isi teks yang telah disajikan. Oleh lantaran itu, murid wajib mampu menggunakan informasi secara seksama & kreatif untuk memecahkan suatu masalah, mengelola fakta secara seksama berdasarkan berbagai sumber yg diperoleh, menerapkan pemahaman mendasar mengenai informasi etika & legal yg memiliki hubungan antara akses & penggunaan informasi. Kemampuan untuk mempertanyakan, memberikan pendapat, & mengevaluasi makna & tujuan teks. Literasi kritis mampu memberikan dorongan kepada murid untuk mampu mempertanyakan, menguji, & menentang opini penulis, menganalisa & mengevaluasi teks, mempertanyakan asal & tujuan teks, & mengambil langkah dengan memberikan perspektif alternatif (McLaughlin & DeVogd, 2011). Tujuan berdasarkan literasi kritis adalah untuk memposisikan murid sebagai warga negara yg mampu memahami hakikat ideologis teks, mampu membaca, memberikan tanggapan berdasarkan perspektif kritis, & menjadi pemeran dari teks, bukan korban menurut teks tersebut (Vasquez, Harste, & Albers, 2010).

3. Literasi Media Kritis

Literasi media kritis merupakan kemampuan untuk memahami bagaimana teks cetak & non-cetak yang merupakan bagian berdasarkan kehidupan sehari-hari, mampu membantu mengkonstruksi pengetahuan terhadap dunia & aneka macam posisi social, ekonomi, & politik yang sedang terjadi (Alvermann, Moon, & Hagood, 1999). Sejak kemunculan televisi sejak tahun 1950an, masyarakat telah dibombardir dengan adanya beragam media. Media adalah bagian yg tidak bisa terpisahkan dari generasi abad 21 yang berperan menjadi sarana belajar & berkomunikasi. Literasi media dilekatkan dengan seluruh bidang pendidikan & memerlukan pendekatan perspektif terhadap pesan yang dikomunikasikan melalui media. Literasi media kritis seyogyanya harus mampu untuk mempertanyakan, menganalisa, menginterpretasikan, mengevaluasi, & menciptakan pesan media.

4. Literasi visual

Merupakan kemampuan untuk memahami, menginterpretasikan, & mengkomunikasikan dengan memakai kombinasi gambar cetak tradisional & digital seperti foto, gambar, gambar yang didapatkan dari computer, televisi, website, video, logo, simbol, graphic organizers, notasi music, manuskrip, peta, & grafik. Literasi visual merupakan kemampuan memahami & menghasilkan pesan & makna visual.

5. Literasi Multimedia/Multimodal

Literasi multimedia/multimodal termasuk dalam kategori literasi baru. Literasi multimodal merupakan kemampuan untuk menginterpretasi, memahami, mendesain, & menciptakan suatu teks dengan menggunakan gambar, foto, video, animasi, music, suara, teks, & tipografi tradisional & digital. Di abad 21 ini, literasi multimodal dicermati sebagai bentuk literasi yg krusial untuk tujuan kerja (menciptakan teks multimodal), tujuan kewarganegaraan (partisipasi pada penggunaan jejaring social yang bertanggungjawab), & tujuan artistik (foto digital, video) (Warschauer, 2007).

Referensi

- Alvermann, D. E. (1999). *Popular culture in the classroom: Teaching and researching critical media literacy*. Mahwah: NJ: Erlbaum.
- Anstey, M. &. (2006). *Teaching and learning multiliteracies: Changing times, changing literacies*. Newark: DE: International Reading Association.
- Bean, T. & Harper, H. (2011). *The context of English language arts learning: The High school years*. In Diane Lapp, & Douglas Fisher (Eds.), *Handbook of research on teaching the English language arts*. New York: NY: Routledge.
- Cope, B. & Kalantzis, M. (2009). *"Multiliteracies": New Literacies, New Learning*. Retrieved from Pedagogies: An International journal: <https://doi.org/10.1080/1554480090307604>
- Ganapathy, M. (2016). The Effects of Using Multimodal Approaches in Meaning-Making of 21st Century Literacy Texts Among ESL Students in Private School in Malaysia. *Advances in Language and Literary Studies. Jurnal INTEKNA*, Volume 20, No. 2, Nov 2020: 53 - 110.

- Group, N. L. (2000). *A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures*. In Cope, b., & Kalantzis, M. (Eds.), *Multiliteracies: Literacy learning and design social futures*. Mealborne: Australia: Macmillan.
- Howe, N., & Strauss, W. (1991). *Generations: the history of America's future, 1584 to 2069*.
- Hung, H. T. (2013). *Multimodal assessment of and for learning: A theory-driven design rubric*. Retrieved from British Journal of Educational Technology: <https://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2012.01337.x>
- Kress, G. (2003). *Literacy in the media age*. London: Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. New York: NY: Routledge.
- Lankshear, C. & Knobel, M. (2011). *New literacies: Everyday practices and social learning*. New York: Open University Press, McGraw-Hill Education.
- Luke, A. (2000). Critical literacy in Australia. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*.

- McLaughlin, M., D. (2004). *Critical literacy: Enhancing students' comprehension of text*. New York: Scholastic.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Musfiqon, H. (2012). *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*.
- Rusman. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shoffner, M., de Oliveira, L. C., & Angus, R. (2010). Multiliteracies in the secondary english classroom: Becoming literate in the 21st century. *English Teaching*.
- Siegel, M. (2012). New Times for Multimodality? Confronting the Accountability Culture. *55(May)*.
- Vasquez, V. (2004). *Negotiating critical literacies with young children*. Mahwah: NJ: Lawrence Erlbaum.

Walsh, M. (2009). Pedagogic Potentials of Multimodal Literacy. Retrieved from Handbook of Research on new media Literacy at the K-12 Level: Issues and Challenges: <https://doi.org/10.4018/978-1-60566-120-9.ch003>

Warschauer, M. (2007). *A teacher's place in the digital divide*. Retrieved from Yearbook of the National Society for the Study of Education: <https://doi.org/10.1111/j.1744-7984.2007.00118.x>

Bagian 10

YouTube sebagai Media Pembelajaran

YouTube adalah situs web berbagi video populer di mana pengguna dapat mengunggah, melihat, dan berbagi klip video. YouTube telah menjadi bentuk media baru web 2.0 yang sangat populer. Sebuah artikel terbaru di Wired mengutip rata-rata 65.000 upload dan 100 juta video dilihat per hari di YouTube (Godwin-Jones, 2007).

Di era digital, perkembangan teknologi menjadi aspek yang penting dan dapat mempermudah aktivitas kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini tentunya memberikan banyak manfaat dan dampak positif bagi setiap orang. Perkembangan teknologi banyak membantu dalam bidang ekonomi, pendidikan, kesehatan, dan lain-lain (Chimbaba, 2014). Dalam bidang pendidikan, teknologi memberikan manfaat baik bagi peserta didik maupun guru. Proses pendidikan dapat lebih mudah dilakukan karena banyak informasi terkait materi pembelajaran yang dapat diakses oleh siswa melalui teknologi. Selain itu, teknologi juga memberikan proses belajar yang menyenangkan dan mudah melalui berbagai media yang menarik. Menurut Raja & Nagasubramani (2018) perkembangan informasi dan teknologi (TI) dapat meningkatkan pembelajaran interaktif peserta didik melalui fitur-fitur menarik yang disediakan di dalamnya.

Perkembangan informasi dan teknologi memberikan banyak sumber dalam pembelajaran bahasa, seperti dalam meningkatkan keterampilan berbicara siswa (Almurashi 2016).

Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah YouTube. Almurashi (2016) menyatakan YouTube merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. YouTube menyediakan banyak video yang dapat digunakan sebagai sumber belajar siswa.

Beberapa penelitian yang membahas YouTube dan efektivitasnya dalam pembelajaran. YouTube dapat digunakan untuk membuat komunitas belajar di mana setiap orang memiliki suara, siapa saja dapat berkontribusi, dan nilainya terletak secara merata dalam pembuatan konten dan jaringan pelajar yang terbentuk di sekitar konten yang ditemukan dan dibagikan. (Educause Learning Initiative, 2006). Lebih lanjut situs *Educause Learning Initiative* menyatakan bahwa YouTube memungkinkan siswa untuk membuat video pendek sebagai bagian dari item penilaian, bukan esai tradisional. Terlibat dalam pembuatan video, “meningkatkan literasi visual siswa, keterampilan penting dalam budaya elektronik saat ini. Hal ini menjadi aktifitas baru bagi siswa yang tidak sekedar mengerjakan tugas di atas kertas.

Mujianto (2019) mengungkapkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa pemanfaatan YouTube sebagai media ajar memiliki dampak positif secara signifikan terhadap peningkatan minat belajar mahasiswa. YouTube juga memiliki peranan positif yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar mahasiswa pada alpha 5%.

Riswandi (2016) mendeskripsikan dampak YouTube dalam meningkatkan keterampilan berbicara Bahasa Inggris siswa dan proses belajar mengajar. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa semua siswa menikmati kegiatan belajar dengan menggunakan video YouTube, YouTube sangat membantu mereka, dan YouTube dapat memotivasi mereka dalam belajar bahasa Inggris karena suasana baru dalam belajar, terutama dalam belajar dan meningkatkan keterampilan berbicara mereka.

Sari (2020) meneliti YouTube dimasa Covid-19, yang memaparkan pemanfaatan YouTube dapat dinilai sebagai upaya pengajar dalam meningkatkan kualitas pengajaran di masa pandemi COVID-19 ini. Selain itu minat belajar peserta didik ketika melaksanakan pembelajaran melalui YouTube dirasakan meningkat.

Hal terbaik tentang video YouTube adalah mereka dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam berbagai sistem pendidikan terutama pendidikan online. Pembelajaran berbantuan video adalah tren baru dalam industri pendidikan karena memberikan siswa cara yang menarik

untuk belajar dan memahami konsep dan mata pelajaran yang kompleks. Dalam penguncian global baru-baru ini karena pandemi coronavirus, saluran YouTube terkait pendidikan dan eLearning telah memperoleh banyak pelanggan YouTube karena siswa di seluruh dunia diminta untuk menghadiri kelas dari rumah.

Ada 2 miliar pengguna aktif di YouTube, 170 juta pengguna Indonesia serta 500 jam konten video diunggah di platform berbagi video terbesar ini setiap menit (Suara 2021). Menut media online Kompas (2021) Rata-rata pengguna internet di Indonesia menghabiskan 25,9 jamberselancar di YouTube. Ini menunjukkan bahwa konten video memiliki daya tarik yang besar dan menarik lebih banyak pengguna daripada jenis konten lainnya. Inilah sebabnya mengapa YouTube bisa menjadi alat hebat yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran online. Hal ini dapat memainkan peran penting dalam membuat proses pembelajaran yang efektif dan memperkaya. Ketika pengalaman belajar mudah diingat dan efektif, tingkat retensi dan keterlibatan meningkat untuk meningkatkan efektivitas keseluruhan dari kuliah atau kursus online.

Penggunaan video YouTube di kelas dapat bermanfaat bagi guru dan menyenangkan bagi siswa. Siswa lebih terlibat dengan aktivitas yang memotivasi secara visual dan lebih cenderung berkonsentrasi saat menonton video daripada membaca dinding teks di buku dan catatan.

Berikut ini beberapa manfaat menggunakan YouTube sebagai sumber materi pembelajaran yakni Menurunkan biaya Pendidikan online, penyediaan sumber belajar yang variative, serta pembelajaran mikro. Setyaningrum (2021).

Menurunkan Biaya Pendidikan Online

Guru dapat membuat video pendidikan tanpa menghabiskan banyak uang bahkan dengan menggunakan kamera smartphone. Setelah dibuat, Guru hanya mengunggahnya di saluran YouTube secara gratis. Video yang diunggah di saluran dapat dengan mudah diintegrasikan ke dalam setiap sistem pendidikan online untuk membantu siswa belajar secara efektif dan gratis (Susanti :2021). Di sisi lain, siswa dapat mengakses semua video YouTube kapan saja, di mana saja tanpa biaya. Akibatnya, video YouTube dapat memainkan peran penting dalam mengurangi keseluruhan biaya pendidikan online yang murah.

YouTube Menyediakan Sumber Sumber Belajar yang Kaya dan Variatif

Jika video YouTube tidak dapat diintegrasikan ke dalam perangkat lunak LMS atau dalam kursus online, tautan masih dapat disertakan untuk membantu siswa menikmati berbagai sumber pembelajaran visual. Guru juga dapat mendorong siswa untuk belajar mandiri dengan meminta mereka melakukan pencarian di YouTube untuk menemukan video pendidikan yang relevan. Siswa suka

menonton video di YouTube yang tidak hanya membantu mereka mempelajari konsep kompleks tetapi juga membantu mereka meningkatkan keterampilan mendengarkan dan tanda baca.

Seluler dan Pembelajaran Mikro

Seluler dan pembelajaran mikro adalah manfaat besar lainnya menggunakan YouTube untuk pendidikan online. Karena video berdurasi panjang dapat diunggah di YouTube, mengunggah video pendidikan yang berdurasi 10 menit atau kurang adalah cara terbaik untuk menggunakan atau membagikan secara tepat untuk membuat pembelajaran lebih mudah bagi siswa (Anih : 2016). Ini juga membantu siswa belajar online secara efektif yang memiliki rentang perhatian yang pendek. Selain itu, video YouTube mudah diakses di berbagai perangkat seluler seperti ponsel pintar, tablet, dan laptop. Tidak peduli layarnya kecil atau besar, video di YouTube dapat ditonton dengan sempurna tanpa mempengaruhi kualitas video.

Video dapat menjadi alat pendidikan dan motivasi yang kuat. Video bukanlah tujuan itu sendiri tetapi sarana untuk mencapai tujuan dan sasaran pembelajaran. Video pembelajaran yang efektif bukanlah instruksi televisi-ke-siswa melainkan instruksi guru-siswa, dengan video sebagai mediana.

Teori Pembelajaran Campuran

Garrison dan Kanuka (2004) mendefinisikan *blended learning* sebagai integrasi pengalaman belajar tatap muka kelas dengan pengalaman belajar online. Penggunaan YouTube di dalam kelas termasuk dalam definisi ini; namun, sangat penting untuk memperhatikan maksud di balik perpaduan teknologi dengan pengajaran tatap muka. Tatap muka menjaga intensitas dan perhatian siswa terhadap pelajaran yang dimonitor langsung oleh guru. Dan kehadiran teknologi internet di kelas dengan YouTube sebagai media pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan pembahasannya luas. Keduanya harus saling melengkapi dalam kombinasi yang seimbang yaitu perpaduan yang seragam dan harmonis (Hussey, Fleck, & Richmond, 2013).

Perhatian dan Memori.

Mayer (2010) menggambarkan proses belajar dan menciptakan ingatan menurut Teori Pemrosesan Informasi. Untuk menciptakan memori, individu dihadapkan pada informasi melalui input sensorik baik visual (ikon) atau audio (gema). Potongan informasi awal ini hanya disimpan dalam memori sensorik untuk sesaat, kecuali jika individu memusatkan perhatian pada stimulus dan objek yang menarik dipindahkan ke memori kerja. Memori kerja memiliki kapasitas terbatas, hanya menyimpan potongan informasi pada waktu tertentu. Jika individu mempertahankan perhatian, teori menyatakan

bahwa memori kerja akan mengkodekan informasi untuk penyimpanan dalam memori jangka panjang.

Guru dapat memilih video yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya siswa. Di YouTube disediakan ragam tontonan menarik, durasi yang panjang atau pendek, pilihan bahasa dan jenjang Pendidikan. Video yang tepat akan menambah *understanding* siswa dan hal ini secara otomatis tersimpan dalam memori jangka Panjang. Memori jangka panjang adalah ruang penyimpanan tak terbatas di mana seseorang harus mengingat atau mengenali informasi untuk membawanya kembali ke memori kerja untuk kesadaran sadar (Deffenbacher & Brown, 1973; Ravizza & Hazeltine, 2013).

Kriteria dalam memilih Video

1. Layak tonton. Video yang dipilih harus menarik dan sesuai umur.
2. *Completeness* (Kelengkapan). Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016) mengungkapkan bahwa video yang baik memberikan cerita yang lengkap, atau sesi cerita yang lengkap. Video yang tidak lengkap atau menggantung akan membuat siswa bingung.
3. Durasi. Tidak ada waktu adalah hal yang penting. Guru mempertimbangkan durasi yang cocok dengan siswa. Durasi yang terlalu Panjang akan membuat siswa bosan, jika durasi terlalu singkat akan membuat siswa menginginkan video lagi.

4. Kepantasan konten. Konten harus sesuai dengan usia pelajar.
5. Kesesuaian materi. Video yang dipilih harus berdasarkan target dan tujuan pembelajaran.

Penutup

YouTube adalah media yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, memudahkan pembelajaran jarak jauh. YouTube memuat fitur khusus pelajar dengan konten video tentang materi pelajaran yang membuat siswa dan guru memiliki banyak pilihan untuk ditonton. YouTube sebagai media social, terdapat video intertain, maka guru harus mempertegas fungsi YouTube digunakan di kelas. Karena siswa terutama menggunakan YouTube untuk tujuan hiburan, pengajar harus menjelaskan dengan jelas maksud dan tujuan penggunaan YouTube di kelas (Dunlap & Lowenthal, 2009).

Dalam aktivitas pembelajaran jarak jauh teknologi banyak memudahkan pekerjaan termasuk dunia Pendidikan. Di masa lalu, kuliah tradisional telah menjadi metode sentral untuk penyampaian materi di ruang kelas perguruan tinggi. Namun, dengan kemajuan teknologi, jenis pengajaran pedagogi saja mungkin tidak lagi cukup, terutama untuk mempromosikan pemikiran, penyelidikan ilmiah, dan pemikiran kritis (Bligh in Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). Guru dapat memodifikasi materi atau bahkan menayangkan video dari YouTube.

Penggunaan YouTube di dalam kelas untuk meningkatkan keragaman konten ajar (Glimps & Ford, 2008),

Sajian video YouTube beragam dari segala sumber dan Bahasa. Video YouTube mendemonstrasikan materi yang kompleks (Manasco, 2010), menunjukkan contoh kehidupan nyata dari peristiwa yang tidak dapat dilihat oleh siswa (Duran-Becerra, B., Hillyer, G. C., Cosgrove, A., & Basch, C. H.: 2020), dan membantu memenuhi kebutuhan belajar siswa yang beragam (Al-Jarf, 2012). Mengingat mayoritas siswa adalah penduduk asli digital dan paham teknologi, penggunaan media sosial di kelas tampaknya menjadi cara pendidikan pada umumnya, dan ruang kelas individu pada khususnya, akan diubah.

Referensi

- Al-Jarf, R. (2012). Chapter Six: Mobile Technology and Student Autonomy in Oral Skill Acquisition. In *Left to my own devices: Learner autonomy and mobile-assisted language learning* (pp. 103-130). Brill.
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Memasuki Abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Bajrami, L., & Ismaili, M. (2016). The role of video materials in EFL classrooms. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 232, 502-506.
- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2009). Tweeting the night away: Using Twitter to enhance social presence. *Journal of Information Systems Education*, 20(2), 129-136.
- Duran-Becerra, B., Hillyer, G. C., Cosgrove, A., & Basch, C. H. (2020). Climate change on YouTube: A potential platform for youth learning. *Health Promotion Perspectives*, 10(3), 282.
- Educause Learning Initiative. (2006). 7 things you should know about YouTube. [online],

http://www.educause.edu/content.asp?page_id=7495&bhcp=1

Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. internet High.

Glimps, B. J., & Ford, T. (2008). Using internet technology tools to teach about global diversity. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 82(2), 91-95.

Godwin-Jones, R. (2007). Digital video update: YouTube, flash, high-definition. *Language Learning & Technology*, 11(1), 16-21.

Hussey, H. D., Fleck, B. K., & Richmond, A. S. (2014). Promoting active learning through a flipped course design. In *Promoting active learning through the flipped classroom model* (pp. 23-46). IGI Global.

Kompas. (2021). Pengguna Medsos di Indonesia Habiskan 25 Jam Per Bulan untuk Nonton YouTube.[online],
<https://tekno.kompas.com/read/2021/02/24/17020027/pengguna-medsos-di-indonesia-habiskan-25-jam-per-bulan-untuk-nonton-YouTube>

- Manasco, M. H. (2010). YouTube™ in the speech-language pathology classroom. *Perspectives on Issues in Higher Education*, 13(1), 22-26.
- Mayer, R. E. (2010). Applying the science of learning to medical education. *Medical education*, 44(6), 543-549.
- Mujianto, H. (2019). Pemanfaatan YouTube Sebagai Media Ajar dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135–159.
- Pengguna Medsos di Indonesia Habiskan 25 Jam Per Bulan untuk Nonton YouTube
- Ravizza, S. M., & Hazeltine, E. (2013). The benefits of stimulus-driven attention for working memory encoding. *Journal of Memory and Language*, 69(3), 384-396.
- Riswandi, D. (2016). Use of YouTube-based videos to improve students' speaking skill. In *Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education* (Vol. 2, No. 1, pp. 298-306).
- Roehl, A., Reddy, S. L., & Shannon, G. J. (2013). The flipped classroom: An opportunity to engage

millennial students through active learning strategies. *Journal of Family & Consumer Sciences*, 105(2), 44-49.

Sari, L. (2020). Upaya Menaikkan Kualitas Pendidikan dengan Pemanfaatan YouTube sebagai Media Ajar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Tawadhu*, 4(1), 1074– 1084

Setyaningrum, A. A. (2021). Peningkatan kualitas pembelajaran daring di masa pandemi covid-19 menggunakan media sosial grup whatsapp dan youtube. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 520-526.

Susanti, E. T. (2021). Pemanfaatan youtube sebagai media pembelajaran matematika dimasa pandemi covid-19. *UJMES (Uninus Journal of Mathematics Education and Science)*, 6(2), 15-18.

Suara. (2021). YouTube Rajai Media Sosial di Idonesia [online],
<https://www.suara.com/tekno/2021/02/15/153000/YouTube-rajai-media-sosial-di-indonesia>

Bagian 11

Desain Bahan Ajar Bahasa Inggris Berbasis YouTube

Kemajuan teknologi berdampak pada hampir setiap elemen kehidupan, termasuk pendidikan. Isu pengembangan bahan ajar khususnya pengembangan bahan ajar bahasa Inggris berbasis teknologi informasi telah menjadi topik trending di bidang pendidikan dan pengajaran bahasa Inggris saat ini di Indonesia. Teknologi harus dibawa ke dalam kelas karena: 1) teknologi tidak dibatasi oleh dinding kelas, 2) teknologi kurang memperhatikan status sosial ekonomi siswa, 3) teknologi memberikan kesempatan yang sama bagi setiap orang untuk belajar, dan 4) teknologi tidak hanya membatasi penggunaannya di dalam kelas, tetapi juga membangun kemampuan siswa untuk bersaing dalam situasi dunia nyata (Rozali, Salam, & Sudarsono, 2015).

Teknologi merupakan salah satu aspek penting bagi guru karena dapat membantu siswa belajar lebih efektif. Inilah saatnya untuk mempertimbangkan kembali gagasan untuk

memasukkan teknologi ke dalam kurikulum dan mencoba menanamkan teknologi ke dalam pengajaran untuk membantu proses pembelajaran, mengingat semakin terintegrasinya teknologi ke dalam kehidupan kita sehari-hari. Ini berarti bahwa, dari perencanaan pembelajaran hingga proses belajar mengajar, teknologi merupakan aspek integral dari pengalaman belajar dan perhatian penting bagi para pengajar (Eady & Lockyer, 2013). Teknologi memainkan peran penting dalam mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan dan memiliki dampak yang cukup besar pada pendekatan instruksional guru. (Ahmadi, 2018).

Teknologi informasi berupa internet menyediakan situs pencarian informasi seperti google, youtube, berita online, dan situs online lainnya yang dapat dijadikan sebagai sumber otentik atau referensi bahan ajar. Guru dapat menggunakan video sebagai mode pengajaran berbasis web dan memberi mereka kesempatan untuk menggunakan video sebagai sarana pembelajaran (Whithaus & Neff, 2009). Selain itu, video dapat menghasilkan interaktivitas antar siswa yang mendukung

pedagogi sosial. YouTube dianggap sebagai sumber daya internet yang berharga untuk belajar dan mengajar. Situs web ini dapat memberikan siswa video sehari-hari dan situasi otentik yang dapat membantu mereka meningkatkan pemahaman dan kinerja mereka dalam pelajaran bahasa Inggris. Selain itu, memberikan siswa kesempatan untuk menghafal pelajaran mereka lebih mudah (Almurashi, 2016). Selain itu, direkomendasikan bahwa YouTube harus dianggap sebagai alat instruksional yang efektif untuk meningkatkan pembelajaran konten mahasiswa EFL dan sebagai sumber pengajaran penting di ruang kelas (Alwehaibi, 2015). Video YouTube juga dapat digunakan sebagai realia untuk memantik pelajaran budaya, meningkatkan eksposur ke Bahasa Inggris Dunia, dan mempromosikan pengembangan kosa kata yang otentik (Nasution, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu pengaruh teknologi dalam ranah pendidikan. Guru dapat lebih mudah untuk menyampaikan materi selama proses belajar mengajar dengan bantuan teknologi. Oleh karena itu, penting untuk membuat, merancang, dan menyediakan

media pembelajaran untuk ruang kelas. Media pembelajaran mengacu pada berbagai sumber atau informasi yang sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa (Rozali, Salam, & Sudarsono, 2015). Media pembelajaran selama ini dikenal sebagai alat pengajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun seringkali diabaikan. Tidak digunakannya media dalam proses pembelajaran disebabkan oleh berbagai alasan, seperti keterbatasan waktu persiapan, kesulitan dalam mencari media yang tepat, atau beberapa alasan lainnya. Guru sebagai agen pembelajaran di kelas masih menghadapi pertanyaan tentang bagaimana menyediakan materi pembelajaran yang dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Dengan demikian, Amalia (2016) berpendapat bahwa untuk menjadikan media pembelajaran yang baik sebagai produk pendidikan perlu menyertakan prosedur pengembangan media pembelajaran tersebut. Prosedur-prosedur tersebut adalah merencanakan jenis media pembelajaran, dan mempersiapkan semua peralatan yang penting untuk digunakan, membuat media pembelajaran dengan rapi dan

lengkap, dan menguji keefektifan media pembelajaran dengan benar-benar menggunakannya di kelas.

Pengertian Teknologi dan Integrasi Teknologi

Teknologi telah didefinisikan oleh berbagai peneliti. Menurut Isman (2012) teknologi adalah penggunaan praktis pengetahuan khususnya di bidang tertentu dan merupakan cara melakukan tugas terutama menggunakan proses teknis, metode, atau pengetahuan. Penggunaan teknologi tidak hanya mencakup mesin (perangkat keras komputer) dan instrumen, tetapi juga melibatkan hubungan terstruktur dengan manusia lain, mesin, dan lingkungan (Isman, 2012).

Dockstader (1999) mendefinisikan integrasi teknologi sebagai penggunaan teknologi untuk meningkatkan lingkungan pendidikan. Ini mendukung pengajaran di kelas melalui penciptaan kesempatan bagi pelajar untuk menyelesaikan tugas di komputer daripada pensil dan kertas biasa.

Penggunaan Teknologi di Kelas Bahasa Inggris

Penggunaan teknologi telah banyak membawa perubahan dalam cara pengajaran bahasa Inggris. Di kelas

tradisional, guru berdiri di depan peserta didik dan memberikan ceramah, penjelasan, dan instruksi melalui penggunaan papan tulis. Cara ini harus diubah berkaitan dengan perkembangan teknologi. Penggunaan teks multimedia di kelas membantu pelajar menjadi akrab dengan kosa kata dan struktur bahasa. Penerapan multimedia juga memanfaatkan teks cetak, film, dan internet untuk meningkatkan pengetahuan linguistik peserta didik. Siswa dapat memperoleh pengetahuan dan menggunakan berbagai bahan untuk analisis dan interpretasi bahasa dan konteks melalui penggunaan media cetak, film, dan internet. (Arifah, 2014).

Penggunaan film dalam pengajaran membantu peserta didik untuk mempelajari topik dengan antusias dan mengembangkan pengetahuan mereka. Peserta didik dapat belajar secara bermakna ketika teknologi digunakan dalam proses pembelajaran melalui penggunaan komputer dan internet. Dapat disimpulkan bahwa kombinasi yang benar antara multimedia dan metodologi pengajaran sangat penting untuk menarik perhatian pelajar terhadap pembelajaran bahasa Inggris (Ahmadi, 2018).

Berk (2009) berpendapat bahwa video memiliki kemampuan untuk menarik perhatian siswa, menciptakan antisipasi di antara siswa, dan meningkatkan konten yang dihafal di antara hasil potensial lainnya. Video juga memiliki kemampuan untuk menginspirasi siswa untuk membuat proyek video serupa milik mereka sendiri.

Penggunaan YouTube dalam Pengajaran Bahasa Inggris

YouTube (<http://www.youtube.com>) adalah situs Web 2.0 yang fitur utamanya didasarkan pada berbagi video, berkomentar, dan menonton. Di situs web ini, pengguna dapat memposting video yang dibuat sendiri, membuat tag yang sesuai dengan konten video (taksonomi), menulis judul dan deskripsi untuk konten video, mengomentari video miliknya atau pengguna lain, membuat atau bergabung dengan saluran video pengguna lain tentang berbagai topik yang menarik, mencari video berdasarkan judul atau kata kunci, membuat tanggapan video terhadap video orang lain, dll (Brook, 2011). Menurut Jones & Cuthrell (2011), YouTube dianggap sebagai situs Web 2.0 dan bukan hanya kumpulan

informasi karena anggota situs berbagi karya mereka dan berpartisipasi dalam umpan balik rekan melalui interaksi asinkron dengan pengguna lain.

Para pengajar menjadi sadar akan potensi instruksional video melalui situs-situs seperti YouTube.com dan menggunakan teknologi dalam sejumlah cara inovatif yang berkisar dari meningkatkan pembelajaran untuk bahasa Inggris sebagai Bahasa Kedua (ESL). Misalnya, Mayora (2009) meneliti bagaimana YouTube dapat digunakan dengan pelajar bahasa Inggris (ELLs). Karena pengunjung YouTube dapat meninggalkan komentar tentang konten di situs, peneliti meneliti bagaimana anak-anak dengan kemampuan bahasa Inggris yang terbatas dapat memanfaatkan peluang menulis otentik dengan meninggalkan komentar tentang konten video. Manfaatnya adalah pelajar Bahasa Inggris dapat merespons video apa pun yang membuat mereka memiliki emosi yang kuat; dan, karena komentar tersebut dapat dilihat oleh komunitas pengguna, anak-anak yang belajar bahasa Inggris dapat menciptakan ikatan sosial dengan orang lain dari seluruh dunia. Fitur batas kata YouTube

juga mengharuskan mereka untuk membatasi komentar mereka ke bahasa yang tepat yang dapat mereka gunakan untuk meninggalkan umpan balik.

YouTube telah dimanfaatkan dalam kelas bahasa dalam berbagai penerapan diantaranya dari melihat klip video untuk melengkapi materi buku pelajaran hingga aktivitas dimana seluruh siswa membuat dan berbagi video mereka sendiri. Sebagian besar penelitian saat ini tentang penggunaan YouTube di ruang kelas bahasa telah menemukan bahwa YouTube mendukung ekologi pembelajaran yang berpusat pada siswa, meningkatkan interaksi antar siswa, meningkatkan motivasi, dan meningkatkan keaslian tugas, di sisi lainnya juga meningkatkan pengetahuan guru dan membantu dalam mempersiapkan pelajaran (Brook, 2011). Selanjutnya, dalam studi penelitian tindakan, penggunaan YouTube dalam berbagai format ternyata telah meningkatkan keterampilan lisan, pendengaran, dan tulisan siswa.

Para pengajar telah beralih ke YouTube sebagai sumber materi yang kaya, berdasarkan keyakinan bahwa materi visual, terutama video, sangat penting untuk pembelajaran

dan pengajaran bahasa yang efektif (Brook, 2011). Dalam kasus seperti itu, video dapat berfungsi sebagai model untuk kegiatan kelas atau diskusi. YouTube juga memiliki banyak kegunaan lain di luar kegiatan kelas. Guru juga dapat menggunakan YouTube sebagai alat tambahan dalam praktik mengajar mereka sendiri tanpa menunjukkan klip kepada siswa mereka. Jones dan Cuthrell (2011) membahas bagaimana YouTube adalah sumber yang bagus untuk guru yang ingin "memeriksa pemahaman mereka sendiri dan untuk memastikan akurasi" pada berbagai mata pelajaran atau untuk meninjau rencana pelajaran guru lain yang telah diposting ke situs.

Beberapa penelitian telah menemukan bahwa keaslian tugas yang dapat dilakukan melalui materi Web 2.0, seperti YouTube, meningkatkan motivasi dan interaksi antar siswa. Gagasan ini juga diringkas oleh Alm (2006) yang membahas bagaimana penggunaan YouTube meningkatkan motivasi berdasarkan teori penentuan nasib sendiri, yang menyatakan bahwa siswa perlu memiliki perasaan keterkaitan (terhubung dengan komunitas),

kompetensi (interaksi efektif), dan otonomi (kemandirian tindakan). Siswa dapat memperoleh keterkaitan dengan berinteraksi dengan teman sebaya dalam proses produksi video dan dengan mengomentari video orang lain. Kompetensi dapat dicapai dengan menerima umpan balik pada video YouTube mereka dari pemirsa asli baik di dalam maupun di luar kelas. Otonomi dapat dicapai dengan memungkinkan siswa untuk memilih topik yang akan mereka jelajahi melalui situs atau dengan memungkinkan mereka untuk mempersonalisasi video yang mereka bagikan. Dalam situasi otentik, bahasa digunakan dalam berbagai konteks, dengan orang yang berbeda, di tempat yang berbeda, dan pada waktu yang berbeda. Dengan cara yang sama, pengajar dapat menggunakan YouTube untuk memperluas penggunaan bahasa dan interaksi siswa di luar kelas. Hal ini dapat dicapai dengan mengarahkan siswa untuk mengomentari video yang menarik, memposting tanggapan video, dan berinteraksi dengan pengguna yang telah mengomentari video mereka. Dengan merancang kegiatan yang mendorong penggunaan bahasa dengan cara ini, guru dapat menggunakan YouTube untuk “[menyediakan]

konteks yang realistis untuk komunikasi dan interaksi,” sambil juga mendorong siswa untuk bernegosiasi untuk makna, belajar dari orang lain, mengembangkan kefasihan, dan menumbuhkan kreativitas (Dieu, Campbell, & Ammann, 2006).

Perancangan Bahan Ajar dalam Pengajaran Bahasa Inggris

Bahan ajar merupakan bagian penting dari sebagian besar program pengajaran bahasa Inggris. Dari buku teks, kaset video dan gambar sampai Internet, guru sangat bergantung pada beragam bahan untuk mendukung pengajaran mereka dan pembelajaran siswa mereka. Namun, terlepas dari kekayaan materi pengajaran bahasa Inggris yang tersedia secara komersial saat ini, banyak guru terus memproduksi materi mereka sendiri untuk digunakan di kelas. Memang, sebagian besar guru menghabiskan banyak waktu untuk menemukan, memilih, mengevaluasi, mengadaptasi, dan membuat bahan untuk digunakan dalam pengajaran mereka.

Sebuah keuntungan penting dari materi yang dibuat oleh guru adalah kontekstualisasi (Block, 1991). Kritik utama

terhadap materi komersial, terutama yang diproduksi untuk pasar EFL di seluruh dunia adalah bahwa materi tersebut harus generik dan tidak ditujukan untuk kelompok pelajar tertentu atau konteks budaya atau pendidikan tertentu. Bagi banyak guru, merancang atau mengadaptasi bahan ajar mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk memperhitungkan lingkungan belajar khusus mereka dan untuk mengatasi kurangnya 'kesesuaian' dari buku pelajaran (Howard & Major, 2004).

Area kedua di mana materi yang dirancang guru merupakan keuntungan adalah kebutuhan individu. Ruang kelas bahasa Inggris adalah tempat yang beragam tidak hanya dalam hal di mana mereka berada, tetapi juga dalam hal pembelajar individu dalam setiap konteks. Materi yang dirancang guru dapat responsif terhadap heterogenitas yang melekat di kelas. Seorang guru dapat mengembangkan materi yang menggabungkan unsur-unsur bahasa dan budaya pertama peserta didik, atau setidaknya memberikan kesempatan untuk pengakuan dan penggunaan bersama bahasa Inggris. Selain itu, materi yang disiapkan guru memberikan kesempatan untuk

memilih teks dan aktivitas pada tingkat yang tepat untuk pelajar tertentu, untuk memastikan tantangan dan tingkat keberhasilan yang sesuai (Howard & Major, 2004).

Personalisasi adalah keuntungan lain dari bahan yang dirancang guru. Memanfaatkan minat dan mempertimbangkan gaya belajar siswa kemungkinan akan meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam belajar. Keuntungan lebih lanjut dari bahan yang dirancang guru adalah ketepatan waktu. Guru yang merancang materi mereka sendiri dapat menanggapi acara lokal dan internasional dengan topik dan tugas terkini, relevan, dan diminati. Kesimpulannya, keuntungan dari materi yang dirancang guru dapat disimpulkan dalam gagasan bahwa mereka menghindari pendekatan 'satu ukuran untuk semua' dari sebagian besar materi komersial.

Howard & Major (2004) menyusun beberapa pedoman dalam menyusun materi ajar yang dapat diikuti maupun dimodifikasi sesuai kebutuhan.

- a. Bahan ajar bahasa Inggris harus dikontekstualisasikan.

Pertama, materi harus dikontekstualisasikan dengan kurikulum yang akan mereka bahas (Nunan, 1991). Materi juga harus dikontekstualisasikan dengan pengalaman, realitas dan bahasa pertama para pembelajar. Selain itu, materi harus dikontekstualisasikan dengan topik dan tema yang menyediakan penggunaan yang bermakna dan bertujuan untuk bahasa target.

- b. Materi harus merangsang interaksi dan bersifat generatif dalam hal bahasa.

Pembelajaran bahasa akan meningkat secara maksimal jika perancang materi mampu mengenali tantangan komunikasi yang melekat dalam pendekatan pengajaran interaktif dan mengatasi norma-norma interaksi yang berbeda.

- c. Bahan ajar bahasa Inggris harus mendorong pembelajar untuk mengembangkan keterampilan dan strategi belajar.

Selain mengajarkan keterampilan bahasa baru, bahan ajar bahasa juga penting untuk mengajarkan target pembelajar mereka bagaimana belajar, dan bahwa bahan tersebut membantu mereka untuk mengambil keuntungan dari kesempatan belajar bahasa di luar kelas.

- d. Bahan ajar bahasa Inggris harus memungkinkan untuk fokus pada bentuk serta fungsi.

Tujuan Pedoman c adalah untuk mengembangkan pembelajar bahasa yang aktif dan mandiri. Untuk membantu memenuhi tujuan ini, materi juga perlu mendorong pembelajar untuk mengambil pendekatan analitis terhadap bahasa di depan dan di sekitar mereka, dan untuk membentuk dan menguji hipotesis mereka sendiri tentang cara kerja bahasa. Materi yang dirancang dengan baik dapat sangat membantu dalam hal ini dengan mengingatkan peserta didik tentang bentuk-bentuk yang mendasarinya dan dengan memberikan kesempatan untuk praktik yang diatur selain ekspresi mandiri dan kreatif.

- e. Materi pengajaran bahasa Inggris harus menawarkan kesempatan untuk penggunaan bahasa yang terintegrasi.

Idealnya, bahan-bahan yang dihasilkan harus memberikan kesempatan kepada pembelajar untuk mengintegrasikan semua keterampilan bahasa secara otentik dan juga menjadi kompeten dalam mengintegrasikan faktor-faktor ekstra-linguistik.

- f. Bahan ajar bahasa Inggris harus otentik.

Ketika tujuan untuk otentisitas dalam hal teks yang disajikan kepada peserta didik dibahas, kecenderungan umum adalah untuk segera memikirkan materi tertulis seperti surat kabar dan majalah. Bisa dibilang yang lebih penting daripada penyediaan teks otentik adalah keaslian dalam hal tugas-tugas yang diberikan kepada siswa. Pertimbangan jenis tugas dunia nyata yang biasanya perlu dilakukan oleh kelompok pembelajar tertentu akan memungkinkan perancang untuk menghasilkan materi di mana teks dan hal-hal yang harus dilakukan oleh pembelajar mencerminkan bahasa dan perilaku yang diperlukan oleh mereka di dunia luar kelas.

- g. Bahan ajar bahasa Inggris harus terhubung satu sama lain untuk mengembangkan kemajuan keterampilan, pemahaman, dan item bahasa.

Tujuan yang dinyatakan dengan jelas pada awal proses desain akan membantu memastikan bahwa materi yang dihasilkan memiliki koherensi, dan bahwa materinya dengan jelas memajukan tujuan pembelajaran tertentu sambil juga memberikan kesempatan untuk pengulangan dan penguatan pembelajaran sebelumnya.

- h. Bahan ajar bahasa Inggris harus menarik.

Kriteria untuk mengevaluasi bahan ajar bahasa Inggris sering kali menyertakan referensi ke 'tampilan' dan 'rasa' produk. Beberapa aspek dari kriteria ini adalah penampilan fisik, keramahan pengguna, daya tahan, kemampuan untuk direproduksi.

- i. Bahan ajar bahasa Inggris harus memiliki instruksi yang sesuai.

Agar instruksi menjadi efektif, instruksi harus ditulis dalam bahasa yang sesuai untuk target pembelajar, dan penggunaan metabahasa yang benar dapat membantu membuat instruksi lebih ringkas dan efisien.

- j. Bahan ajar bahasa Inggris harus fleksibel.

Pedoman akhir ini diarahkan terutama pada rangkaian materi jangka panjang dibandingkan satu jenis tugas, tetapi memiliki keterkaitan dengan keduanya. Dari segi isi bahasa dan teknik pengajaran, sebagian besar penguasaan bahasa siswa "dimediasi oleh sumber daya dan buku pelajaran yang digunakan guru."

Merancang Materi Pengajaran Bahasa Inggris Berbasis YouTube

Rencana Pembelajaran: Menggunakan YouTube untuk Berbagi Budaya Lokal

PENGANTAR BUDAYA LOKAL DI YOUTUBE

1. Tujuan Pembelajaran ini

Untuk membiasakan siswa dengan contoh budaya lokal yang digambarkan di YouTube sebagai petunjuk untuk menyusun dan membuat video mereka sendiri yang menonjolkan budaya lokal.

Hasil Belajar Siswa: Pada akhir pembelajaran ini siswa diharapkan dapat:

- Mengidentifikasi dan meringkas informasi tentang topik minat lokal
- Menguraikan informasi penting seperti lokasi, layanan yang ditawarkan, fakta utama, dll. dari tempat menarik setempat.
- Membandingkan topik lokal yang dipilih dengan tempat menarik atau titik keakraban dari daerah asal siswa.

- Mencari dan memberikan komentar singkat pada video YouTube yang terkait dengan topik yang dipilih siswa.
- Membuat naskah tentang suatu topik dengan mempertimbangkan audiens.
- Mengunggah naskah di blog kelas dan memberikan ulasan dan umpan balik antar rekan.

2. Bahan

Komputer (cukup untuk setiap siswa memiliki komputer atau siswa dipasangkan pada satu terminal komputer), akses Internet, blog kelas, Handout Eksplorasi Topik Lokal, Handout Script Peer Review.

3. Mengajarkan Pelajaran

Aktivitas 1: Pembukaan

- Minta Ss untuk masuk ke komputer mereka. Tanyakan kepada siswa apakah mereka memiliki pertanyaan dari pelajaran sebelumnya.

Aktivitas 2: Menyimak dan mengomentari video Youtube

- Minta siswa untuk masuk ke akun YouTube mereka.

- Minta siswa untuk menggunakan fungsi pencarian di YouTube untuk menemukan setidaknya dua video yang terkait dengan topik yang mereka pilih untuk video mereka. Video tidak harus memiliki topik yang sama persis (misalnya, jika siswa memilih untuk menyorot restoran tertentu, mereka dapat menelusuri video tentang restoran mana pun di Hawaii).
- Siswa harus menyimak setiap video setidaknya sekali (video lengkap) dan perhatikan bagaimana video itu dibuat. Siswa menjawab pertanyaan berikut: Apa topiknya? Siapa audiens yang dituju? Apa hal baru yang Anda pelajari? Seperti apa tampilan video tersebut secara estetis? Apakah Anda akan merekomendasikan video ini? Apakah bahasanya mudah dipahami?
- Siswa akan mengunggah komentar pada video untuk dilihat oleh pembuat video dan orang lain. Komentar harus berkontribusi pada utas diskusi yang sedang berlangsung, memberikan umpan balik yang membangun, mengajukan pertanyaan kepada pembuat konten, dll.

- Siswa harus menyalin dan menempelkan tautan dari setiap video yang mereka lihat ke blog kelas bersama dengan judul, deskripsi video, dan jawaban atas setidaknya tiga pertanyaan yang diajukan (lihat di atas).
- Guru akan memfasilitasi diskusi kelas tentang video yang dilihat dan komentar yang dibuat. Pertanyaan untuk diskusi antara lain: Apa pendapat siswa tentang video tersebut? Apakah siswa setuju atau tidak setuju dengan konten tersebut? Bagaimana dengan produksinya? Siapa penonton video tersebut?

Aktivitas 3: Naskah/Draf Cerita Video YouTube

- Beri tahu siswa bahwa mereka sekarang akan menggunakan kerangka penelitian mereka serta ide-ide yang mereka kumpulkan dari melihat video YouTube untuk menguraikan dan memproduksi video mereka sendiri untuk diunggah di YouTube. Hasil akhir video berdurasi sekitar 2-3 menit. Berikan siswa 25 menit waktu kelas untuk

menyusun naskah mereka atau meninjau penelitian mereka.

- Guru akan membantu siswa jika diperlukan untuk mengklarifikasi bahasa/ide/masalah lain.
- Setelah naskah selesai, naskah harus diunggah ke blog kelas untuk umpan balik rekan dan komentar guru. Siswa dapat mengunggahnya nanti jika belum selesai pada saat kelas berakhir.
- Tugaskan kepada teman untuk memberikan ulasan dan review atau kelompok lain untuk meninjau naskah untuk memberikan komentar dan umpan balik sebelum awal pertemuan kelas berikutnya.
- Ingatkan siswa bahwa mereka bertanggung jawab untuk mendapatkan izin sebelumnya untuk merekam video mereka jika mereka berencana untuk merekam di ruang pribadi (misalnya restoran) atau di ruang publik di mana video dapat mengganggu (misalnya ruang kelas, perpustakaan, dll.)

Kegiatan 5: Penutupan/Pekerjaan Rumah

- Tanyakan kepada siswa jika mereka memiliki pertanyaan atau masalah.
- Siswa harus memposting judul tentatif, tujuan/deskripsi, dan skrip video mereka sebelum pukul 12:00 pada hari berikutnya.
- Siswa harus membaca dan mengomentari naskah dan tujuan rekan mereka selambat-lambatnya pada awal kelas berikutnya sesuai dengan Handout Peer Review.

Referensi

- Ahmadi, M. R. (2018). The Use of Technology in English Language Learning: A Literature Review. *International Journal of Research in English Education*, 3(2), 115-125.
- Alm, A. (2006). CALL for autonomy, competence and relatedness: Motivating language learning environments in Web 2.0. *The JALT CALL Journal*, 29-38.
- Almurashi, W. A. (2016). The effective use of YouTube videos for teaching English language in classrooms as supplementary material at Taibah University in Alula. *International Journal of English Language and Linguistics Research*, 4(3), 32-47.
- Alwehaibi, H. O. (2015). The Impact Of Using YouTube In EFL Classroom On Enhancing EFL Students' Content Learning. *Journal of College Teaching and Learning*, 12(2), 121-126.
- Amalia, T. R., Wasino, W., & Suryani, N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH MENGGUNAKAN AUDIO VISUAL BERBASIS PERISTIWA SEJARAH LOKAL DI MADIUN. *Historika Journal of History Education Research*, 79-88.

- Arifah. (2014). Study on the use of technology in ELT classroom: Teachers' perspective. *Master's thesis*.
- Berk, R. A. (2009). Multimedia teaching with video clips: TV, movies, YouTube, and mtvU in the College Classroom. *International Journal of Technology in Teaching and Learning*, 5(1), 1-21.
- Block, D. (1991). Some thoughts on DIY materials design. *ELT Journal*, 211-217.
- Brook, J. (2011). The Affordances of YouTube for Language Learning and Teaching. *Hawaii Pacific University TESOL Working Paper Series 9*, 37-56.
- Dieu, B., Campbell, A. P., & Ammann, R. (2006). P2P and Learning Ecologies in EFL/ESL. *Teaching English with Technology*, 6(3).
- Dockstader, J. (1999). Teachers of the 21st Century Know the What, Why, and How of Technology Integration. *T.H.E. Journal*, 73-74.
- Eady, M. J., & Lockyer, L. (2013). Tools for learning: technology and teaching. In *Learning to teach in the primary school* (p. 71). Queensland University of Technology, Australia.
- Howard, J., & Major, J. (2004). Guidelines for Designing Effective English Language Teaching. *The TESOLANZ Journal*, 50-58.

- Isman, A. (2012). Technology and Technique: An Educational Perspective. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 11(2), 207-213.
- Jones, T., & Cuthrell, K. (2011). YouTube: Educational Potentials and Pitfalls. *Computers in the Schools*, 75-85.
- Mayora, C. A. (2009). Using YouTube to encourage authentic writing in EFL classrooms. *TESL Reporter*, 1-12.
- Nasution, A. K. (2019). YouTube as a Media in English Language Teaching (ELT) Context: Teaching Procedure Text. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 29-33.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. Sydney: Prentice Hall.
- Rozali, F., Salam, U., & Sudarsono. (2015). Developing Audiovisual Instructional Media Using Powerpoint for Teaching English in Primary School. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 4(2).
- Whithaus, C., & Neff, J. M. (2009). Contact and Interactivity: Social Constructionist Pedagogy in a Video-Based, Management Writing Course.

Technical Communication Quarterly, 15(4), 431-456.

Bagian 12

Desain Video Pembelajaran Bahasa Inggris

Perkembangan teknologi di era modern ini menjadikan pengajaran bahasa Inggris semakin beragam, mulai dari penggunaan media manual atau media visual seperti papan tulis, kapur tulis, spidol hingga media dan teknologi berbasis internet seperti video pembelajaran (audio visual). Dalam proses belajar mengajar bahasa Inggris, ketersediaan alat peraga oleh guru dapat membantu siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran. Selain itu, metode pengajaran yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran yang dapat menarik perhatian siswa ketika proses pembelajaran berlangsung, juga merupakan komponen yang mendukung proses pembelajaran.

Dalam melaksanakan proses pembelajaran online, guru sebagai fasilitator harus mampu menyediakan sumber belajar yang membantu siswa mencapai tujuan belajarnya melalui proses belajar mengajar yang efektif dan mudah dipahami. Salah satu media pembelajaran bahasa Inggris yang paling efektif saat belajar online adalah video pembelajaran. Media video pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat dan mendengar penjelasan materi pembelajaran meskipun berupa “komunikasi satu arah”.

Al Rajhi (2016) pernah membahas tentang penggunaan alat multimedia di dalam kelas. Ketika siswa diizinkan untuk memberikan masukan kepada guru tentang penggunaan metode pengajaran baru, sebagian besar siswa menyarankan tentang penggunaan multimedia seperti video, *iPod* dan alat-alat permainan. Selanjutnya, Bajrami dan Ismaili (2016) menyatakan hipotesis bahwa materi video dapat digunakan sebagai bahan masukan yang otentik dan sebagai alat motivasi untuk siswa. Secara umum, siswa mengungkapkan pengalaman bahwa menggunakan video pembelajaran menjadikan pembawaan materi menjadi lebih menarik, relevan, bermanfaat dan memotivasi. Oleh karena itu, guru dan siswa diharapkan agar dapat terlibat secara kreatif dengan memasukkan materi video yang berbeda dalam berbagai kegiatan kelas untuk meningkatkan hasil belajar dan menyediakan lingkungan kelas yang positif.

Pengertian Video Pembelajaran

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat penggunaan media pembelajaran khususnya media video menjadi cukup mendesak. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan belajar yang kompleks. Jelas bahwa ada berbagai tujuan pembelajaran yang sulit dicapai dengan penjelasan guru saja. Oleh karena itu, media harus digunakan seluas-luasnya untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satunya adalah penggunaan materi video.

Video merupakan suatu kesatuan suara yang membentuk sebuah alur yang dirangkaikan dengan gambar yang bergerak, Di dalamnya terdapat pesan yang disimpan melalui proses penyimpanan media *disk* atau *tape*. (Rusman, dkk: 2011) Video merupakan media audio visual yang menampilkan gerak (Sadiman, 2008). Menurut Heinich, video dapat didefinisikan sebagai berikut:

"The essential meaning of a video is a series of images displayed on a TV screen (Latin video literally means" I see ") part of a massager's image using a chat or TV screen. The media format for displaying can be called a video. "
(Heinich, dkk: 1993)

Jika diterjemahkan, video dapat diartikan sebagai menampilkan serangkaian gambar di layar atau TV. Dalam bahasa Latin, video didefinisikan sebagai "*I see*". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video adalah gambar bergerak yang berisi rangkaian adegan dan menampilkan pesan dari bagian-bagian gambar untuk mencapai suatu tujuan.

Video pembelajaran adalah video yang menyajikan materi pendidikan untuk suatu topik yang akan dipelajari. Video pembelajaran adalah media virtual yang membantu individu atau siswa dalam memahami konsep lebih baik dengan bantuan video. Video semacam itu juga dikenal sebagai video pendidikan. Anak-anak abad ke-21 suka

memahami konsep dengan bantuan video seperti itu karena itu adalah cara belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Bisa berupa video pendidikan pra-rekaman atau rekaman kelas langsung dalam bentuk video pembelajaran. Video semacam itu tidak hanya membantu para pelajar dalam meningkatkan pembelajaran mereka, tetapi para guru juga dapat bereksperimen dengan gaya dan strategi belajar mereka. Guru dapat dengan mudah membuat video semacam itu tersedia untuk siswa dengan mengajar di aplikasi pendidikan apapun. Video semacam itu juga membantu ketika siswa tidak merasa ingin mengikuti metode pembelajaran tradisional seperti membaca dari buku teks, dll. Pada abad ke-21, banyak guru berfokus pada penyediaan sumber daya tersebut kepada siswa mereka. Hampir semua guru di zaman sekarang ini tidak memiliki pola pengajaran yang tetap. Guru suka mengajar menggunakan metodologi dan konsep pengajaran yang berbeda seperti pembelajaran video, dll.

Setiap video pembelajaran memiliki format yang beragam. Pada dasarnya dapat berupa video seorang guru berbicara ke kamera, disertai gambar dan teks tentang topik atau campuran dari semuanya. *Khan Academy* telah berhasil mengajar menggunakan catatan yang ditulis menggunakan *doodle pad Yahoo!* dengan pengisi suara oleh Salman Khan (pendidik). Kemudian ini dimuat ke *YouTube* yang menjadikan mereka populer dan berpengaruh. Pembelajaran semacam itu adalah bagian

penting dari pengajaran timbal balik di mana tujuan utamanya untuk mengkomunikasikan inti dari sebuah topik yang dilakukan melalui video pembelajaran.

Dalam sebuah video pembelajaran, guru seakan benar-benar mengajar bersama siswa. Materi video yang disampaikan memungkinkan untuk diputar berulang kali, sehingga siswa mampu merangkum materi sampai benar-benar memahaminya. Cuplikan video dapat dirancang menggunakan model yang unik dan menarik tergantung penyajian yang diberikan oleh pengajar. Terdapat banyak aplikasi membuat video pembelajaran yang telah tersedia, baik untuk pengguna komputer atau laptop maupun untuk pengguna *smartphone*.

Prinsip video pembelajaran bahasa Inggris

MacHardy dan Pardos (2015) mengemukakan bahwa beberapa video berkontribusi kecil terhadap kinerja siswa. Lalu, apa prinsip yang memungkinkan guru untuk memilih atau mengembangkan video yang efektif dalam menggerakkan siswa menuju hasil belajar yang diinginkan? Terdapat tiga elemen dalam merancang dan mengimplementasi video pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memaksimalkan hasil pembelajaran. Ketiga elemen tersebut dikenal dengan istilah “*blue right-pointing triangle*” yang terdiri dari *Cognitive load* (muatan kognitif), *Student engagement* (keterlibatan siswa), *Active learning* (pembelajaran aktif).

Cognitive load

Salah satu pertimbangan utama saat membuat materi pendidikan, termasuk video, adalah konten pendidikan. Teori beban kognitif pertama kali dikemukakan oleh Sweller (1988) menunjukkan bahwa memori terdiri dari beberapa komponen. Memori sensorik bersifat sementara dan mengumpulkan informasi dari lingkungan. Informasi dari memori sensorik dapat diambil untuk penyimpanan dan pemrosesan sementara dalam memori kerja, dan kapasitasnya sangat terbatas. Pemrosesan ini merupakan kondisi yang diperlukan untuk pengkodean ke dalam memori jangka panjang dengan kapasitas yang hampir tidak terbatas. Karena memori kerja sangat terbatas, siswa harus selektif tentang informasi apa dari memori sensorik untuk diperhatikan selama proses pembelajaran, hal ini memiliki implikasi penting untuk membuat materi pendidikan.

Untuk memahami bagaimana siswa belajar dengan video, perlu dipertimbangkan prinsip pembelajaran multimedia. Ini adalah penegasan bahwa manusia belajar lebih dalam dari kombinasi kata-kata (teks lisan atau teks cetak) dan gambar (ilustrasi, bagan, foto, animasi, atau video) daripada dari kata-kata saja. Oleh karena itu, instruksi multimedia didefinisikan sebagai "menyajikan kata-kata dan gambar yang dimaksudkan untuk mendorong pembelajaran" (Mayer, 2009). Definisi ini berimplikasi pada desain materi dan pengalaman pendidikan. Secara khusus, guru harus berusaha untuk meminimalkan muatan kognitif asing dan harus mempertimbangkan muatan

kognitif intrinsik subjek ketika membangun pengalaman belajar, dengan hati-hati menyusunnya ketika materi memiliki beban intrinsik yang tinggi. Karena memori kerja memiliki kapasitas yang terbatas, dan informasi harus diproses oleh memori kerja untuk dikodekan dalam memori jangka panjang, penting untuk mendorong memori kerja untuk menerima, memproses, dan mengirim ke memori jangka panjang hanya informasi yang paling penting (Ibrahim: 2012).

Student engagement

Sisi lain untuk mempertimbangkan video pendidikan adalah keterlibatan siswa. Idenya sederhana: bahwa jika siswa tidak menonton video, mereka tidak dapat belajar dari video tersebut. Pedoman pertama dan terpenting untuk memaksimalkan perhatian siswa pada video pembelajaran adalah membuatnya tidak terlalu panjang. Metode lain untuk membuat siswa tetap terlibat adalah dengan menggunakan gaya percakapan. Prinsip ini disebut personalisasi oleh Mayer. Penggunaan bahasa sehari-hari daripada bahasa formal selama pengajaran multimedia telah terbukti memiliki efek besar pada pembelajaran siswa, mungkin karena gaya percakapan mendorong siswa untuk mengembangkan rasa kedekatan sosial dengan penyaji materi. (Mayer: 2009).

Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penting bagi narator video untuk berbicara dengan relatif cepat dan dengan antusias. Dalam studi mereka yang

memeriksa keterlibatan siswa dengan video MOOC, Guo dan rekan mengamati bahwa keterlibatan siswa bergantung pada kecepatan berbicara narator, dengan keterlibatan siswa meningkat seiring dengan peningkatan kecepatan berbicara (Guo: 2014).

Instruktur juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan video pembelajaran dengan membuat atau mengemasnya dengan cara menunjukkan bahwa materi tersebut ditujukan khusus untuk siswa di kelas tersebut. Salah satu manfaat bagi pengajar dalam menggunakan video pembelajaran adalah kemampuan untuk menggunakannya kembali pada kelas dan semester yang lain. Namun, saat membuat atau memilih video, penting untuk dipertimbangkan apakah video tersebut dibuat sesuai dengan jenis lingkungan di mana video tersebut akan digunakan. Misalnya, sesi kelas tatap muka yang direkam dan disajikan dalam kelas online mungkin terasa kurang menarik daripada video yang dibuat dengan lingkungan online sebagai target awal (Guo: 2014). Kemampuan beradaptasi video dapat ditingkatkan, namun saat menggunakan video kembali, guru dapat mengemasnya untuk kelas tertentu yang lain menggunakan teks di luar video untuk mengontekstualisasikan relevansi untuk kelas dan pelajaran tertentu.

Active learning

Schacter dan Szpunar (2015) mengusulkan kerangka kerja konseptual untuk meningkatkan pembelajaran dari video pembelajaran sebagai jenis pembelajaran mandiri. *Self-regulation* pembelajaran mengharuskan siswa untuk memantau pembelajaran mereka sendiri, mengidentifikasi kesulitan belajar mereka, dan untuk memberikan respon terhadap penilaian. Dengan kata lain, menuntut siswa untuk secara aktif membangun dan menginterogasi model mental, serta mempraktikkan metakognisi tentang proses pembelajaran. (Bjork: 2013).

Kriteria video pembelajaran bahasa Inggris

Terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media video pembelajaran bahasa Inggris (Arsyad: 2002). Kriteria-kriteria tersebut harus diperhatikan oleh pengajar sebelum merancang media video pembelajaran, yaitu:

1. Model pembelajaran yang diterapkan searah dengan tujuan pembelajaran dalam kurikulum.
2. Media pembelajaran harus mampu mendukung materi dan isi pelajaran.
3. Fleksibel, praktis dan video tidak berdurasi tidak terlalu lama dan tidak terlalu singkat.
4. Guru harus mampu menggunakan banyak media.
5. Media materi pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang harus mempunyai kesan yang efektif.

Langkah-langkah merancang video pembelajaran bahasa Inggris

Setelah memahami definisi serta kriteria dalam membuat video pembelajaran, berikut ini terdapat langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memudahkan dalam merancang video pembelajaran agar materi yang disajikan menarik dan tidak membosankan untuk siswa, yaitu sebagai berikut:

1. Menetapkan materi dan indikator capaian kompetensi

Materi pembelajaran berpedoman pada kurikulum atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru. Berdasarkan kurikulum, guru secara sistematis mengatur ulang bahan ajar dan metrik keberhasilan. Materi dan indikator tersebut kemudian diintegrasikan ke dalam e-learning. Disarankan untuk membuat materi lebih sederhana untuk dipahami siswa. Untuk pembahasan materi ajar yang lebih lengkap, guru dapat membagikan materi pendidikan lainnya, seperti ejurnal atau e-book yang dapat memberikan dukungan terhadap pembelajaran siswa.

2. Merancang materi dengan lengkap dan detail

Slide materi merupakan unsur penting dalam video pembelajaran. Untuk membuat materi harus selalu diperhatikan bahwa pembuatan tayangan *slide* harus efektif, ringkas, dan menarik secara visual untuk membangkitkan motivasi belajar siswa. Agar lebih

menarik, beberapa *template PowerPoint* yang unik dapat diunduh di internet. Terdapat berbagai macam situs gratis yang menyediakan *template Powerpoint* seperti *Canva*, *Template Wise Prezi*, *Slides Go*, *Slides Carnival*, *Power Pointify*, *Visme*, dsb. *Template* yang disediakan tidak hanya nyaman, tetapi juga dapat meningkatkan tampilan slide.

3. Memilih ilustrasi dan mengimajinasikan konsep

Setelah menyusun bahan ajar dan mengidentifikasi indikator keberhasilan akademik, langkah selanjutnya adalah mengumpulkan ilustrasi dan mengimajinasikan konsep pembelajaran. Dibutuhkan banyak referensi untuk mendesain video pembelajaran kreatif yang menyenangkan. Beberapa situs ilustrasi yang dapat diunduh gratis seperti *Freepict*, *Humaaans*, *Undraw*, *Pexel*, *Stubborn*, *Absurd*, dll. Saat memvisualisasikan konsep pembelajaran, disarankan untuk berinteraksi dengan siswa tentang materi yang akan diberikan. Selain hanya menggunakan slide untuk menyajikan materi, guru juga dapat menyisipkan kuis berupa kuis tebak gambar atau kuis jawaban cepat untuk menciptakan suasana kelas yang lebih santai dan menyenangkan.

4. Menyediakan aset audio dan visual

Langkah berikutnya yaitu menyediakan aset audio serta visual yang sesuai. Aset tersebut dapat berupa video pendek, gambar, diagram, tabel, animasi, dsb. Audio atau visual yang dipilih bisa didapatkan melalui internet, atau

dapat berupa hasil karya sendiri. Misalnya, guru bahasa Inggris menggunakan rekaman suaranya sendiri untuk mengajarkan *pronunciation* kepada siswanya. Apabila guru mendapatkan materi audio dan visual dari situs, perlu dipastikan bahwa materi tersebut berasal dari situs yang terpercaya. Selain itu, juga dipandang perlu untuk mencantumkan sumber saat memasukkan ilustrasi ke dalam video, hal ini penting karena terdapat aturan copyright ketika menggunakan ilustrasi hasil karya orang lain walaupun ilustrasi tersebut digunakan untuk umum.

5. Menyusun *storyline* secara terstruktur dan sistematis

Setelah semua materi pembelajaran telah tersedia, langkah berikutnya adalah menyusunnya. Pertama-tama guru dapat membuat *script* dan *storyline* yang sistematis. Menulis *script* video dapat membantu guru / narator untuk lebih percaya diri dan pandai berbicara saat merekam video pembelajaran. Kemudian memasukkan semua materi serta aset audio dan visual yang telah dikumpulkan. *Script* dan *storyline* berfungsi sebagai pemandu arah pembicaraan ketika guru melakukan perekaman video. Ringkasan materi ajar dapat ditulis secara ringkas yang mencakup poin-poin inti pembelajaran untuk membantu ketika menjelaskan materi.

6. Merekam *presentasi* menjadi materi audio visual

Script dan *storyline* yang telah disusun kemudian dijadikan audio visual. Alat utama yang diperlukan dalam proses perekaman yaitu kamera, baik kamera digital,

DSLR, *webcam*, maupun kamera *smartphone*. Beberapa alat pendukung lain seperti *tripod* yang digunakan untuk menstabilkan gerakan dan menyeimbangkan pengambilan video. *Lighting* video untuk memberikan pencahayaan yang memadai. Alat-alat pendukung tersebut berfungsi untuk meningkatkan kualitas video yang dihasilkan. Kemudian, perlu disiapkan alat perekam audio. Alat tersebut dapat berupa alat perekam suara atau dapat menggunakan *smartphone*. Alat rekam tersebut disarankan untuk ditempatkan di dekat sumber suara seperti di saku baju atau di tempat yang dekat dengan mulut sehingga suara yang dihasilkan menjadi lebih jelas dan jernih.

7. Mengedit video menjadi lebih menarik

Setelah video dan ilustrasi selesai, editing merupakan langkah terakhir dalam membuat video pembelajaran. Panduan editing video ini berdasarkan alur cerita dan konsep kerja yang sudah disiapkan. Dalam proses ini, penting untuk diperhatikan bahwa guru harus kreatif dan berpikir *out of the box* agar video pembelajaran menarik dan tidak membebani siswanya. Guru juga harus mempertimbangkan jumlah slide dalam materi ajar. Jika slide materi yang disajikan cukup panjang, guru dapat menyisipkan game berupa kuis atau video pendek. Untuk proses pengeditan video, guru dapat memanfaatkan beberapa aplikasi PC yang berbayar maupun gratis seperti *Windows movie maker*, *Videoscribe*, *Camtasia*, *Adobe Premiere*, *Corel Video Studio*, atau aplikasi untuk *smartphone*

seperti *FilmoraGo*, *Kinemaster*, *InShot*, *Powtoon*, Studio Animasi, *Youcut*, dsb. Setelah proses editing video selesai, video tersebut kemudian di-render dengan format mp4 atau format lain sesuai dengan yang diinginkan. Apabila guru ingin membuat video pembelajaran untuk dikases oleh banyak orang, guru dapat mengunggahnya ke platform video seperti *YouTube*.

Kelebihan menggunakan video pembelajaran

Terdapat beberapa kelebihan dalam menggunakan media video dalam menyajikan materi pembelajaran antara lain sebagai berikut:

1. Mudah untuk diakses

Dengan memanfaatkan video pembelajaran, siswa dapat belajar di mana saja dari perangkat seluler mereka seperti laptop, tablet, atau *smartphone*. Perlu dipastikan format video ajar yang dirancang didukung di semua perangkat. Format file yang tidak didukung dapat menjadi masalah yang tidak menyenangkan ketika mengakses video pembelajaran di *iPad* atau perangkat populer lainnya.

2. Dapat diakses kapan saja

Guru cukup mengunggah video pembelajaran yang telah dibuat dan membagikan *link*nya kepada siswa, maka siswa akan bebas mengakses video pembelajaran tersebut kapanpun serta tanpa adanya batas waktu. Siswa juga bebas untuk mengulang-ngulang video tersebut sampai benar-benar memahami materi yang disampaikan.

3. *Dapat menyesuaikan kecepatan belajar siswa*

Setiap guru mengetahui bahwa setiap siswa memiliki kecepatan belajar yang berbeda-beda. Dengan menggunakan video pembelajaran, semua siswa dapat belajar dengan kecepatan masing-masing, yang akan memaksimalkan hasil pembelajaran

4. *Bersifat fleksibel*

Video pembelajaran secara luas diakui sebagai jenis pembelajaran jarak jauh. Namun, guru juga dapat menggunakannya dalam pengajaran di kelas. Pendekatan pengajaran yang inovatif seperti itu akan melibatkan siswa dan mendorong motivasi sesama rekan kerja.

5. *Mudah untuk dibagikan*

Guru dapat memberi siswa akses tak terbatas ke semua materi pembelajaran hanya dengan mengunggah video pembelajaran ke Web atau ke sebuah platform berbasis video. Guru juga dapat membuat CD atau mengirim video pembelajaran tersebut melalui email.

6. *Pembelajaran lebih efektif*

Jika seorang siswa melewatkan salah satu materi pembelajaran, Guru dapat mengiriminya tautan ke video pembelajaran tersebut (atau cukup untuk mem-*posting* daftar materi di blog atau situs web agar semua siswa dapat mengaksesnya dengan nyaman).

7. Kesempatan untuk menguji diri sendiri

Video pembelajaran bisa sangat berguna bagi guru itu sendiri. Dengan menggunakan rekaman ceramah, guru dapat melihat keterampilan presentasinya untuk mengetahui apa saja yang dapat ditingkatkan.

Referensi

- Allen WA, Smith AR. 2014. *Effects of video podcasting on psychomotor and cognitive performance, attitudes and study behavior of student physical therapists*. Innov Educ Teach Int.
- Azhar Arsyad. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Batubara, H. H. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- _____. 2021. *Media Pembelajaran Digital*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Bloom Et al. 1956. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: McKay.
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. 1993. *In search of understanding: the case for constructivist classrooms*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.
- Camastra, F., & Vinciarelli, A. 2015. *Machine learning for audio, image and video analysis: theory and applications*. Berlin: Springer.
- Cheppy Riyana. 2007. *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.

- Direktorat Pendidikan Menengah Umum. 2001. *Kebijakan Pendidikan Menengah Umum*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Fadhli, M. 2016. *Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar*. Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 3(1), 24-33.
- Gafur, Abdul. 1987. *Pengaruh Strategi Urutan Penyampaian, Umpan Balik, dan Keterampilan Intelektual Terhadap Hasil Belajar Konsep*. Jakarta: PAU – UT.
- Gee, J. P. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. *Computers in entertainment (CIE)*, 1(1), 20-20.
- . 2007. *Good video games+ good learning: Collected essays on video games, learning, and literacy*. Swiss: Peter Lang.
- Goldman, R., Pea, R., Barron, B., & Derry, S. J. (Eds.). 2014. *Video research in the learning sciences*. London: Routledge.
- Guo PJ, Kim J, Robin R. 2014. *L@S'14 Proceedings of the First ACM Conference on Learning at Scale*. New York: ACM. How video production affects student engagement: an empirical study of MOOC videos; pp. 41–50.

- Hartsell, T., & Yuen, S. C. Y. 2006. *Video streaming in online learning*. AACE Review (formerly AACE Journal), 14(1), 31-43.
- Juhasz, A. 2011. *Learning from YouTube [Video Book]*. Cambridge: MIT Press (BK).
- Mayer RE. 2001. *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press
- Muslich, Masnur. 2007. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Permatasari, K., Degeng, I. N. S., & Adi, E. P. 2019. *Pengembangan Suplemen Video Pembelajaran Adaptasi Makhluk Hidup untuk Siswa Tunarungu SLB-B YPLB Blitar*. Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, 2(4), 268-277.
- Reigeluth, Charles M. 1987. *Instructional Theories in action: Lessons Illustrating Selected Theories and Models*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publ.
- Salomon G. Hillsdale, NJ: 1994. *Interaction of media, cognition, and learning*.
- Srivastava, N., Mansimov, E., & Salakhudinov, R. 2015. *Unsupervised learning of video representations using lstms*. In *International conference on machine learning* (pp. 843-852). PMLR.

Zhang, D., Zhou, L., Briggs, R. O., & Nunamaker Jr, J. F.
2006. *Instructional video in e-learning: Assessing
the impact of interactive video on learning
effectiveness. Information & management*, 43(1),
15-27.