

Nanda Pambudi, S.Pd., M.Pd.  
Aisyah, M.Pd  
Yanti Diana, M.Pd  
Dian Heriani., S.Pd., M.Hum

*Buku Referensi*

# BAHASA INGGRIS TERKINI

*PANDUAN PRAKTIS UNTUK ERA TEKNOLOGI DI  
LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI*

 **MPI**  
PT MEDIA PENERBIT INDONESIA





**BUKU REFERENSI**

# **BAHASA INGGRIS TEKINI**

PANDUAN PRAKTIS UNTUK ERA TEKNOLOGI DI  
LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI

Nanda Pambudi, S.Pd., M.Pd.

Aisyah, M.Pd

Yanti Diana, M. Pd

Dian Heriani., S.Pd., M.Hum



# **BAHASA INGGRIS TEKINI**

## **PANDUAN PRAKTIS UNTUK ERA TEKNOLOGI DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI**

---

Ditulis oleh:

Nanda Pambudi, S.Pd., M.Pd.  
Aisyah, M.Pd  
Yanti Diana, M. Pd  
Dian Heriani., S.Pd., M.Hum

---

Hak Cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang keras memperbanyak, menerjemahkan atau mengutip baik sebagian ataupun keseluruhan isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit.

---



ISBN: 978-623-09-9202-5  
III + 244 hlm; 15,5x23 cm.  
Cetakan I, Maret 2024

**Desain Cover dan Tata Letak:**  
Ajrina Putri Hawari, S.AB

Diterbitkan, dicetak, dan didistribusikan oleh  
**PT Media Penerbit Indonesia**  
Royal Suite No. 6C, Jalan Sedap Malam IX, Sempakata  
Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan 20131  
Telp: 081362150605  
Email: [ptmediapenerbitindonesia@gmail.com](mailto:ptmediapenerbitindonesia@gmail.com)  
Web: <https://mediapenerbitindonesia.com>  
Anggota IKAPI No.088/SUT/2024



# KATA PENGANTAR

---

Selamat datang dalam era transformasi digital yang mengubah paradigma pendidikan di lingkungan perguruan tinggi. Dalam dunia yang semakin terkoneksi dan dipenuhi oleh teknologi, kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris menjadi kunci utama kesuksesan.

Buku referensi ini, "Bahasa Inggris Terkini: Panduan Praktis untuk Era Teknologi di Lingkungan Perguruan Tinggi," hadir sebagai panduan komprehensif bagi para akademisi, mahasiswa, dan para profesional pendidikan untuk memahami dan menguasai perkembangan terkini dalam penggunaan Bahasa Inggris.

Dalam buku ini, pembaca akan dibimbing melalui landasan konsep Bahasa Inggris kontemporer, memahami tantangan dan peluang yang muncul seiring dengan kemajuan teknologi. Keterampilan berbahasa Inggris tidak hanya diakui sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai keterampilan yang memungkinkan akses terhadap ilmu pengetahuan dan inovasi di era digital ini.

Salam hangat

Tim pemuli



# DAFTAR ISI

---

---

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>

<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Tujuan Buku .....	2

<b>BAB II ERA TEKNOLOGI DAN BAHASA INGGRIS .....</b>	<b>7</b>
A. Transformasi Teknologi dalam Perguruan Tinggi .....	7
B. Peran Bahasa Inggris Dalam Konteks Teknologi .....	13
C. Tantangan dan Peluang .....	21

<b>BAB III PENGUASAAN BAHASA INGGRIS DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI .....</b>	<b>31</b>
A. Keterampilan Dasar Bahasa Inggris .....	31
B. Kemampuan Menulis Akademis .....	36
C. Keterampilan Berbicara dan Berdiskusi .....	41

<b>BAB IV STRATEGI PENGAJARAN BAHASA INGGRIS TERKINI.....</b>	<b>49</b>
A. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran .....	49
B. Metode Pengajaran Inovatif .....	57
C. Penilaian Berbasis Teknologi .....	64

<b>BAB V SUMBER DAYA PEMBELAJARAN ONLINE .....</b>	<b>73</b>
A. Platform dan Aplikasi Pembelajaran .....	73

B.	Repositori Materi Pembelajaran.....	82
C.	Komunitas Online untuk Praktik Bahasa Inggris.....	90

**BAB VI PENELITIAN DAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS .....99**

A.	Studi Kasus Implementasi Teknologi .....	99
B.	Riset Terkini Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris .....	105
C.	Pengembangan Kurikulum yang Relevan.....	112

**BAB VII PEMBERDAYAAN DOSEN DAN MAHASISWA ....119**

A.	Pelatihan Dosen untuk Pengajaran Berbasis Teknologi.	119
B.	Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Digital.....	126
C.	Kolaborasi Antara Dosen dan Mahasiswa .....	132

**BAB VIII TANTANGAN DAN SOLUSI.....139**

A.	Kendala Dalam Penerapan Teknologi.....	139
B.	Strategi Mengatasi Tantangan.....	146
C.	Keberlanjutan dan Evaluasi Program.....	153

**BAB IX TINJAUAN TERHADAP MASA DEPAN .....161**

A.	Perkembangan Bahasa Inggris dan Teknologi.....	161
B.	Antisipasi Perubahan Mendatang.....	168
C.	Rekomendasi untuk Perguruan Tinggi.....	175

**BAB X KESIMPULAN .....183**

**DAFTAR PUSTAKA .....189**

**GLOSARIUM.....237**

**INDEKS .....239**

**BIOGRAFI PENULIS .....243**





# BAB I

## PENDAHULUAN

---

---

### A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, perguruan tinggi di seluruh dunia semakin terlibat dalam penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran. Mahasiswa dan dosen dihadapkan pada tuntutan untuk menguasai bahasa Inggris secara efektif agar dapat mengakses dan berkontribusi dalam lingkungan akademis yang semakin global dan terkoneksi. Menurut Crystal (2017), perkembangan teknologi telah mengubah paradigma komunikasi global, memperluas aksesibilitas informasi, dan menuntut kemahiran bahasa Inggris yang lebih tinggi. Oleh karena itu, integrasi teknologi dan pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu kebutuhan mendesak di perguruan tinggi. Zhao dan Lai (2023) menyoroti bahwa mahasiswa yang dapat menggabungkan keterampilan berbahasa dengan teknologi memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja global.

Pentingnya bahasa Inggris dalam pendidikan tinggi diperkuat oleh Arkoudis *et al.* (2014) yang menunjukkan bahwa kemampuan

berbahasa Inggris yang baik tidak hanya mempengaruhi kinerja akademis, tetapi juga membuka peluang kerja yang lebih luas. Dalam konteks ini, perguruan tinggi perlu memberikan perhatian khusus terhadap pengembangan kemahiran berbahasa Inggris mahasiswa melalui pendekatan yang memadukan teknologi. Namun, di samping manfaatnya, ada tantangan yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen terkait penggunaan bahasa Inggris dan teknologi. Menurut Jenkins *et al.* (2011), ada kesenjangan antara kemampuan berbahasa Inggris mahasiswa dan tuntutan komunikatif di lingkungan akademis. Terlebih lagi, dosen juga mungkin menghadapi kendala dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran (Garrison & Kanuka, 2004).

## **B. Tujuan Buku**

Tujuan buku "Bahasa Inggris Terkini: Panduan Praktis untuk Era Teknologi di Lingkungan Perguruan Tinggi" adalah memberikan panduan yang konkret dan relevan bagi mahasiswa dan dosen, bertujuan untuk meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris, memfasilitasi integrasi teknologi dalam pembelajaran, dan mendorong partisipasi aktif mahasiswa. Dengan fokus pada solusi untuk tantangan umum seperti kesenjangan kemampuan berbahasa dan penggunaan teknologi (Jenkins *et al.*, 2011), buku ini bertujuan mempersiapkan pemangku kepentingan di perguruan tinggi untuk sukses di era teknologi ini.

## **1. Meningkatkan Kemahiran Berbahasa Inggris Mahasiswa**

Salah satu poin utama yang ditekankan dalam buku ini adalah peningkatan kemahiran berbahasa Inggris mahasiswa. Dengan mengacu pada teori-teori pembelajaran bahasa terkini, seperti yang dikemukakan oleh Richards dan Rodgers (2014), buku ini bertujuan menyajikan suatu panduan praktis yang terstruktur. Melalui pendekatan ini, diharapkan mahasiswa akan dapat mengembangkan kemampuan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris secara lebih efektif.

## **2. Memfasilitasi Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran**

Buku ini memiliki tujuan yang tegas, yaitu memfasilitasi integrasi teknologi dalam pembelajaran. Dengan mengeksplorasi berbagai aplikasi dan alat teknologi yang relevan, sesuai dengan kerangka kerja yang diuraikan oleh Garrison dan Vaughan (2008), buku ini berupaya memberikan panduan yang jelas kepada dosen dan mahasiswa. Pendekatan praktis yang diusung buku ini bertujuan untuk memberdayakan dalam memanfaatkan kecanggihan teknologi secara efektif, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar.

## **3. Mendorong Partisipasi Aktif Mahasiswa**

Buku ini memberikan fokus khusus pada mendorong partisipasi aktif mahasiswa dalam pembelajaran. Dengan mengacu pada konsep strategi pembelajaran yang melibatkan mahasiswa secara langsung,

seperti yang dikemukakan oleh Bonwell dan Eison (1991), tujuannya adalah membentuk atmosfer pembelajaran yang kolaboratif dan memotivasi mahasiswa untuk mengambil peran aktif dalam pengembangan keterampilan bahasa Inggris.

#### **4. Memberikan Solusi untuk Tantangan Umum**

Buku ini menghadirkan solusi praktis untuk tantangan umum yang dihadapi oleh mahasiswa dan dosen di perguruan tinggi terkait bahasa Inggris dan teknologi. Dengan merujuk pada studi kasus dan riset terkini, buku ini akan menggali masalah umum seperti kesenjangan kemampuan berbahasa dan kesulitan dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Dengan merinci solusi untuk kesenjangan kemampuan berbahasa dan tantangan teknologi, buku ini diharapkan menjadi sumber daya yang sangat berguna bagi mahasiswa dan dosen. Implementasi solusi-solusi ini dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengatasi hambatan yang mungkin muncul di sepanjang perjalanan pendidikan tinggi.

#### **5. Mengembangkan Literasi Digital Mahasiswa**

Buku ini menetapkan tujuan khusus untuk mengembangkan literasi digital mahasiswa, mengarah pada kemampuan dalam menggunakan teknologi secara bijak dan efektif dalam konteks akademis. Dengan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam

pendidikan tinggi, buku ini berkomitmen untuk memberikan panduan yang memungkinkan mahasiswa mengoptimalkan pemanfaatan alat dan sumber daya digital untuk mendukung pembelajaran dan penelitian.

## **6. Membangun Kesadaran akan Pentingnya Komunikasi Akademis**

Buku ini mendasarkan tujuannya pada pembangunan kesadaran di kalangan mahasiswa terkait pentingnya komunikasi akademis yang efektif. Dengan merujuk pada panduan penulisan makalah, presentasi, dan partisipasi dalam diskusi yang dijelaskan oleh Swales & Feak (2004), buku ini berkomitmen untuk menjadi panduan yang menyeluruh bagi mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan untuk berkontribusi dalam lingkungan akademis dengan cara yang sesuai dan efektif.





# **BAB II**

## **ERA TEKNOLOGI DAN BAHASA INGGRIS**

---

---

### **A. Transformasi Teknologi dalam Perguruan Tinggi**

Transformasi teknologi dalam perguruan tinggi adalah fenomena kritis yang memengaruhi seluruh ekosistem pendidikan. Menurut Garrison dan Kanuka (2004), perubahan ini tidak hanya mencakup penerapan alat dan platform baru, tetapi juga mengubah fundamental cara pendidikan disajikan dan diakses.

#### **1. Integrasi Teknologi dalam Kurikulum Bahasa Inggris**

Farr dan Murray (2016) menyoroti perlunya mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum bahasa Inggris di perguruan tinggi. Integrasi ini dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, responsif terhadap perkembangan teknologi, dan memastikan bahwa mahasiswa memperoleh keterampilan bahasa Inggris yang relevan dengan tuntutan zaman. Penggunaan aplikasi dapat memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi

mahasiswa. Aplikasi pembelajaran bahasa Inggris yang dikembangkan dengan desain yang baik dapat menciptakan simulasi situasi kehidupan nyata, memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dalam konteks yang lebih autentik. Selain itu, perangkat lunak pengolahan kata seperti Microsoft Word atau Google Docs menjadi alat penting dalam pengembangan keterampilan menulis. Mahasiswa dapat mengakses fitur grammar check, spell check, dan kolaborasi online untuk meningkatkan kualitas tulisan.

Sumber daya online juga menjadi aspek penting dalam meningkatkan efektivitas kurikulum bahasa Inggris. Dengan mengakses materi pembelajaran online, mahasiswa dapat menggali lebih banyak konten, mendapatkan wawasan tambahan, dan berpartisipasi dalam diskusi online. Sumber daya ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga memberikan fleksibilitas kepada mahasiswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini sangat relevan dalam mengakomodasi gaya belajar yang beragam dan kebutuhan individual mahasiswa.

## **2. *Blended Learning***

Pendekatan *blended learning*, yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran daring, semakin menjadi tren yang signifikan dalam konteks pendidikan tinggi (Garrison & Vaughan, 2008). Blended learning menawarkan kesempatan unik untuk menggabungkan keunggulan pembelajaran

tatap muka dengan fleksibilitas dan aksesibilitas yang ditawarkan oleh pembelajaran daring. Keuntungan utama dari blended learning adalah memberikan mahasiswa kontrol lebih besar atas waktu dan tempat belajar. Melalui komponen daring, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran, tugas, dan sumber daya kapan saja dan di mana saja sesuai dengan kebutuhan. Ini memungkinkan adanya fleksibilitas dalam menjadwalkan pembelajaran, yang sangat berharga mengingat mahasiswa perguruan tinggi sering memiliki jadwal yang padat.

Pendekatan *blended learning* memfasilitasi interaksi dan kolaborasi yang intensif secara digital. Mahasiswa dapat terlibat dalam diskusi daring, proyek kolaboratif, atau sesi tutorial online. Ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi aktif, berkontribusi, dan saling berinteraksi tanpa terbatas oleh lokasi fisik. Keberagaman gaya belajar dan preferensi dapat diakomodasi melalui berbagai elemen pembelajaran tatap muka dan daring. Namun, kesuksesan *blended learning* tergantung pada desain kurikulum yang cermat dan implementasi yang baik. Fasilitator perlu memastikan bahwa komponen daring dan tatap muka saling melengkapi, menciptakan kesinambungan dalam pembelajaran. Peran dosen juga menjadi krusial dalam memberikan panduan, dukungan, dan umpan balik yang konstruktif kepada mahasiswa.

### **3. Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Teknologi**

Pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi, sebagaimana disoroti oleh Thomas (2017), memberikan mahasiswa peluang unik untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris melalui keterlibatan dalam proyek-proyek praktis yang relevan dengan kehidupan nyata. Pendekatan ini menciptakan konteks belajar yang otentik dan bermakna, memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan keterampilan bahasa Inggris dalam situasi yang mencerminkan tantangan dunia nyata. Salah satu keuntungan utama dari pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi adalah penerapan langsung dari konsep-konsep teoritis ke dalam konteks tugas-tugas praktis. Mahasiswa tidak hanya memahami prinsip-prinsip bahasa Inggris secara teoritis, tetapi juga menerapkannya dalam proyek-proyek yang mengharuskan pemahaman konsep secara mendalam. Sebagai contoh, mahasiswa dapat diarahkan untuk membuat presentasi, blog, atau proyek multimedia lainnya untuk mengekspresikan ide dan pemahaman.

Teknologi berperan krusial dalam membentuk aspek ini dari pembelajaran. Mahasiswa dapat menggunakan berbagai alat digital, seperti perangkat lunak pengeditan gambar atau pembuat video, untuk meningkatkan ekspresi dan presentasi proyek. Kolaborasi online juga dapat terjadi, memungkinkan mahasiswa bekerja sama secara efektif meskipun berada di lokasi yang berbeda. Pentingnya pembelajaran berbasis proyek dengan teknologi tidak hanya terletak pada

pengembangan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga pada pengembangan keterampilan kolaborasi, pemecahan masalah, dan kreativitas. Melalui proyek-proyek ini, mahasiswa belajar untuk mengintegrasikan berbagai aspek pembelajaran dan menghadapi tantangan yang mungkin dihadapi di masa depan. Dengan memberikan konteks yang relevan dan aplikatif, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman bahasa Inggris, tetapi juga membekali mahasiswa dengan keterampilan yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan dan karir.

#### **4. Teknologi untuk Pengembangan Kemahiran Bahasa**

Teknologi telah berperan yang semakin signifikan dalam mengembangkan kemahiran bahasa, dan penelitian terbaru yang diungkapkan oleh Stockwell (2013) menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Pendekatan ini memberikan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa dan memungkinkan adopsi strategi pembelajaran yang lebih terpersonal. Salah satu manfaat utama teknologi dalam pengembangan kemahiran bahasa adalah melalui aplikasi dan perangkat lunak khusus yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Aplikasi belajar bahasa seperti Duolingo atau Babbel memungkinkan mahasiswa untuk memilih materi yang sesuai dengan tingkat keterampilan dan minat. Ini memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dan memberikan

fleksibilitas dalam menjalankan latihan-latihan yang mendukung pemahaman mendalam dan penguasaan bahasa.

Aspek lain yang patut dicermati adalah penggunaan multimedia dalam teknologi pendidikan. Materi belajar berbasis multimedia, termasuk video, audio, dan gambar, dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan dan membaca. Dengan adanya platform daring seperti YouTube atau podcast pendidikan, mahasiswa dapat mengakses berbagai materi yang sesuai dengan minat, memperkaya pemahaman bahasa melalui konten-konten yang nyata dan beragam. Teknologi juga menjadi sarana untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis. Alat-alat pemeriksa tata bahasa otomatis dalam perangkat lunak pengolahan kata membantu memperbaiki struktur kalimat dan kosakata, sedangkan platform daring seperti blog atau forum diskusi memungkinkan mahasiswa untuk berlatih ekspresi diri secara tertulis dan berkolaborasi dengan sesama.

## **5. Penggunaan Sosial Media dalam Pembelajaran Bahasa**

Penggunaan sosial media dalam pembelajaran bahasa Inggris memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterlibatan dan interaksi (Junco *et al.*, 2011). Dalam konteks perguruan tinggi, dosen dapat memanfaatkan platform sosial media untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif. Salah satu keuntungan utama penggunaan sosial media adalah kemampuannya untuk memfasilitasi interaksi antara dosen dan mahasiswa serta antara mahasiswa satu sama

lain. Melalui platform seperti Facebook, Twitter, atau Grup WhatsApp, dosen dapat membuat forum diskusi di luar kelas yang memungkinkan mahasiswa untuk berbagi pendapat, bertukar ide, dan mendiskusikan materi pembelajaran. Ini tidak hanya memperkaya pemahaman, tetapi juga menciptakan komunitas belajar yang mendukung.

Sosial media juga dapat digunakan sebagai alat untuk berbagi materi pembelajaran. Dosen dapat memposting artikel, video, atau sumber daya lainnya yang relevan dengan bahasa Inggris, memperkaya materi pembelajaran dan memberikan tambahan konten yang bersifat dinamis. Hal ini dapat merangsang minat mahasiswa dan memberikan konteks tambahan yang mungkin sulit dicapai melalui metode pembelajaran tradisional. Penggunaan sosial media dapat membantu dalam pembentukan identitas akademis dan profesional mahasiswa. Dosen dapat memberikan panduan dan umpan balik individual melalui pesan pribadi, membimbing mahasiswa dalam pengembangan kemampuan bahasa Inggris. Selain itu, platform sosial media juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun jejaring antar-mahasiswa, memfasilitasi kolaborasi dan pertukaran pengalaman.

## **B. Peran Bahasa Inggris Dalam Konteks Teknologi**

Peran bahasa Inggris dalam konteks teknologi melampaui sekadar fungsi komunikasi, menjadi fondasi utama bagi perkembangan dan integrasi teknologi. Menurut Zhao dan Lai (2023), bahasa Inggris

menjadi sarana yang memungkinkan individu untuk mengakses, memahami, dan berkontribusi pada pengetahuan teknologi yang tersebar luas. Dalam era teknologi yang terus berkembang, peran bahasa Inggris menjadi krusial dalam memfasilitasi komunikasi, akses ke sumber daya global, dan penggunaan teknologi secara efektif. Lingua franca global, bahasa Inggris, tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga menjadi kunci pembuka bagi akses terhadap pengetahuan dan kemajuan teknologi.

## **1. Komunikasi Global**

Di era teknologi, Bahasa Inggris memiliki peran sentral sebagai alat komunikasi global yang memfasilitasi pertukaran informasi dan kolaborasi di dunia maya. Seperti yang diungkapkan oleh Crystal (2017), Bahasa Inggris telah menjadi bahasa resmi di banyak platform online, berperan penting dalam menyediakan akses terhadap informasi teknis dan sumber daya pembelajaran di dunia digital. Pentingnya kemampuan berbahasa Inggris dalam konteks teknologi tidak hanya terbatas pada konsumsi informasi, tetapi juga berkaitan dengan partisipasi aktif dalam forum global. Banyak konferensi, webinar, dan diskusi teknis secara luas menggunakan Bahasa Inggris sebagai medium komunikasi. Oleh karena itu, mahir berbahasa Inggris bukan hanya menjadi keunggulan, tetapi juga menjadi prasyarat untuk berkontribusi dalam dialog global, berkolaborasi lintas batas, dan berpartisipasi dalam pertukaran pengetahuan di komunitas teknologi.

Di dunia maya yang terus berkembang, sumber daya pembelajaran yang berkualitas sering kali tersedia dalam Bahasa Inggris. Buku, tutorial, dan kursus daring yang mencakup berbagai aspek teknologi umumnya disusun dalam Bahasa Inggris, memperkuat posisinya sebagai *lingua franca* dalam pembelajaran teknologi. Oleh karena itu, kemampuan berbahasa Inggris bukan hanya menjadi kunci untuk memahami informasi teknis yang canggih, tetapi juga untuk mengikuti perkembangan terkini dalam dunia teknologi. Pentingnya Bahasa Inggris dalam konteks teknologi juga tercermin dalam kebutuhan untuk berkomunikasi dengan rekan kerja, klien, atau mitra bisnis dari berbagai latar belakang dan negara. Kolaborasi lintas batas dalam pengembangan proyek teknologi seringkali melibatkan tim yang terdiri dari individu dengan latar belakang budaya yang beragam. Kemampuan berbahasa Inggris menjadi sarana efektif untuk mengatasi hambatan komunikasi, memastikan pemahaman yang tepat, dan menciptakan lingkungan kerja yang inklusif.

## **2. Literasi Digital**

Bahasa Inggris bukan hanya menjadi alat untuk membaca dan menulis, tetapi juga merupakan fondasi dari literasi digital dalam konteks teknologi. Literasi digital, seperti yang dikemukakan oleh Zhao dan Lai (2023), tidak hanya mencakup kemampuan untuk beroperasi di dalam dunia digital, tetapi juga pemahaman mendalam tentang istilah teknis, instruksi penggunaan perangkat lunak, dan bahkan interpretasi

kode. Dalam pengembangan literasi digital, bahasa Inggris berperan utama dalam menyediakan akses terhadap berbagai tutorial, dokumentasi, dan sumber daya daring yang mendukung penggunaan teknologi. Banyak informasi teknis, panduan pengguna, dan tutorial pembelajaran yang tersedia secara daring disajikan dalam bahasa Inggris. Oleh karena itu, kemahiran berbahasa Inggris menjadi kunci untuk memahami instruksi yang kompleks, memecahkan masalah teknis, dan memaksimalkan potensi perangkat lunak atau perangkat keras.

Pentingnya bahasa Inggris dalam literasi digital juga terkait dengan kemampuan individu untuk berpartisipasi dalam komunitas pengembang dan pengguna teknologi. Banyak forum online, grup diskusi, dan platform kolaboratif di dunia maya menggunakan bahasa Inggris sebagai medium komunikasi. Hal ini menciptakan kesempatan bagi individu untuk berbagi pengetahuan, bertukar ide, dan terlibat dalam dialog global seputar perkembangan teknologi. Literasi digital yang didukung oleh kemahiran berbahasa Inggris memungkinkan individu untuk memahami dan menerapkan konsep-konsep teknis dalam pengaturan profesional. Ini mencakup interpretasi kode, pemahaman algoritma, dan keterampilan teknis lainnya yang diperlukan dalam berbagai bidang seperti pengembangan perangkat lunak, analisis data, atau keamanan informasi.

### **3. Pengembangan Aplikasi dan Perangkat Lunak**

Di dunia pengembangan aplikasi dan perangkat lunak, Bahasa Inggris memiliki peran yang sangat dominan dan kritis. Sebagaimana diungkapkan oleh Crystal (2017), bahasa ini bukan hanya menjadi medium komunikasi, tetapi juga menjadi bahasa pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan di tingkat global. Penguasaan bahasa Inggris menjadi syarat penting bagi para programmer dan pengembang perangkat lunak untuk beroperasi dengan efektif di industri teknologi. Pada tingkat pengembangan perangkat lunak, bahasa Inggris digunakan dalam penulisan kode atau skrip. Hampir semua sintaksis, komentar, dan dokumentasi dalam kode program umumnya disusun dalam bahasa Inggris. Ini menciptakan keseragaman dalam kode, memungkinkan kolaborasi lintas tim dan mempermudah pemeliharaan serta pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris bukan hanya menjadi keahlian tambahan, melainkan menjadi keharusan untuk memastikan kualitas dan keberlanjutan perangkat lunak.

Pada hal dokumentasi, bahasa Inggris juga menjadi alat utama untuk menyusun petunjuk pengguna, manual teknis, dan spesifikasi proyek. Pemahaman yang baik terhadap bahasa Inggris diperlukan agar dokumentasi dapat diakses dan dimengerti oleh berbagai pihak, termasuk pengguna akhir, tim pengembang, dan pihak terkait lainnya. Dokumentasi yang baik adalah kunci untuk memastikan transparansi, keselarasan, dan kelancaran penggunaan aplikasi atau perangkat lunak.

Kolaborasi proyek dalam pengembangan perangkat lunak seringkali melibatkan tim yang terdiri dari individu dari berbagai negara atau latar belakang budaya. Dalam konteks ini, bahasa Inggris menjadi bahasa persatuan yang memungkinkan komunikasi yang efektif dan kelancaran koordinasi antaranggota tim. Kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan tepat dalam bahasa Inggris sangat krusial dalam memastikan pemahaman yang konsisten antara semua pihak yang terlibat.

#### **4. Dokumentasi Teknis**

Di dunia teknologi, Bahasa Inggris menjadi kendaraan utama untuk menyusun dokumentasi teknis yang berkaitan dengan perangkat keras, perangkat lunak, dan berbagai teknologi. Sebagaimana diakui oleh Farr dan Murray (2016), kemampuan untuk memahami dan menghasilkan dokumentasi yang jelas dan akurat dalam bahasa Inggris menjadi keterampilan kritis bagi para profesional di bidang teknologi. Dokumentasi teknis mencakup berbagai aspek, termasuk petunjuk pengguna, manual teknis, spesifikasi perangkat keras, dan dokumentasi perangkat lunak. Bahasa Inggris digunakan untuk menyusun instruksi operasional, menjelaskan fungsi dan fitur produk, serta memberikan informasi yang mendalam tentang konfigurasi dan pemeliharaan perangkat. Dengan kata lain, dokumentasi teknis menyediakan panduan lengkap yang memungkinkan pengguna memahami, mengoperasikan, dan memelihara produk atau teknologi tertentu.

Kemampuan berbahasa Inggris tidak hanya diperlukan dalam menyusun dokumentasi, tetapi juga dalam memastikan bahwa informasi yang disajikan dapat diakses dan dipahami oleh pengguna dari berbagai latar belakang. Dokumentasi yang jelas dalam bahasa Inggris membantu dalam mengatasi hambatan komunikasi dan memastikan bahwa pengguna dapat memaksimalkan manfaat produk atau teknologi tersebut. Selain untuk pengguna akhir, dokumentasi teknis juga menjadi alat yang sangat berharga bagi para profesional teknologi sendiri. Tim pengembang, insinyur perangkat keras, dan peneliti dapat merujuk pada dokumentasi ini untuk memahami desain dan fungsionalitas perangkat atau perangkat lunak tertentu. Kemampuan untuk membaca dan memahami dokumentasi teknis dalam bahasa Inggris menjadi aspek penting dalam proses pengembangan, pemeliharaan, dan pemecahan masalah.

## **5. Kontribusi pada Inovasi Teknologi**

Bahasa Inggris berperan sentral dalam mendukung inovasi teknologi, terutama melalui publikasi ilmiah, jurnal riset, dan konferensi teknologi. Sebagaimana ditegaskan oleh Crystal (2017), banyak platform ini menggunakan bahasa Inggris sebagai medium utama untuk berbagi penemuan, hasil penelitian, dan gagasan inovatif dalam berbagai bidang teknologi. Oleh karena itu, penguasaan bahasa Inggris menjadi suatu keharusan untuk berkontribusi dan berpartisipasi dalam komunitas riset teknologi. Dalam era globalisasi ini, kolaborasi

antarnegara dan antarbudaya menjadi esensi dalam menghadapi tantangan teknologi yang semakin kompleks. Bahasa Inggris, sebagai bahasa internasional, memberikan wadah yang setara bagi para peneliti dan inovator dari berbagai latar belakang untuk berkomunikasi dan berbagi pengetahuan. Platform berbahasa Inggris menjadi tempat di mana ide-ide baru diperkenalkan, inovasi terkini dibahas, dan penemuan-penemuan terkait teknologi diterbitkan secara global.

Publikasi ilmiah berbahasa Inggris menjadi saluran utama untuk menyebarluaskan pengetahuan dan temuan terkini dalam dunia teknologi. Dalam jurnal-jurnal riset berbahasa Inggris, peneliti dapat menyajikan metodologi, hasil penelitian, dan analisis data secara rinci. Ini tidak hanya memberikan transparansi terhadap proses penelitian, tetapi juga memungkinkan para profesional di seluruh dunia untuk memahami dan membangun atas temuan tersebut. Konferensi teknologi berbahasa Inggris menjadi forum global untuk berbagi ide, mengeksplorasi tren terkini, dan membahas tantangan dalam bidang teknologi. Para ahli, peneliti, dan inovator berkumpul untuk menyajikan makalah, mengikuti diskusi panel, dan berpartisipasi dalam pertukaran ide. Bahasa Inggris menjadi alat yang merangkul keragaman dan memastikan kolaborasi yang produktif di antara peserta dari berbagai negara.

## C. Tantangan dan Peluang

Tantangan dan peluang yang melibatkan integrasi bahasa Inggris dan teknologi dalam pendidikan tinggi menciptakan dinamika kompleks. Sebagaimana disoroti oleh Jenkins *et al.* (2011) dan Garrison & Vaughan (2008), tantangan tersebut termasuk kesenjangan kemampuan bahasa, adaptasi teknologi oleh dosen, dan keterbatasan kebijakan pendidikan. Namun, di tengah tantangan ini, terbuka pula peluang untuk meningkatkan pembelajaran aktif dengan teknologi, mempromosikan kolaborasi global, dan merumuskan kebijakan yang mendukung inovasi dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

### 1. Tantangan Utama

#### a. Kesenjangan Kemampuan Berbahasa

Kesenjangan kemampuan berbahasa di antara mahasiswa menjadi tantangan kritis dalam mengimplementasikan kurikulum yang terkini dan terintegrasi dengan teknologi. Jenkins *et al.* (2011) menyoroti bahwa mahasiswa seringkali memiliki tingkat kemahiran bahasa Inggris yang beragam. Tantangan ini dapat mempengaruhi partisipasi dalam proses pembelajaran, mengingat perbedaan dalam kemampuan berbahasa dapat menciptakan kesenjangan dalam pemahaman materi, berkontribusi dalam diskusi kelas, dan menyelesaikan tugas-tugas yang melibatkan penguasaan bahasa Inggris.

Adapun implikasinya terhadap kurikulum yang diintegrasikan dengan teknologi, kesenjangan kemampuan berbahasa menuntut pendekatan yang inklusif dan diferensial. Dosen perlu merancang strategi pembelajaran yang memperhitungkan beragam tingkat kemahiran bahasa mahasiswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif untuk mempersonalisasi pengalaman belajar, memberikan sumber daya tambahan bagi yang membutuhkan peningkatan dalam kemampuan bahasa Inggris, dan sekaligus memberikan tantangan yang sesuai bagi mahasiswa yang telah memiliki kemahiran tinggi.

b. Adaptasi Teknologi oleh Dosen

Tantangan dalam mengadaptasi teknologi ke dalam metode pengajaran menjadi fokus utama bagi dosen di era yang semakin terkait dengan perkembangan teknologi. Garrison dan Kanuka (2004) menekankan bahwa meskipun terdapat berbagai alat dan sumber daya teknologi yang tersedia, beberapa dosen mungkin menghadapi ketidakpercayaan diri atau kendala terkait kurikulum yang sudah ditetapkan. Kendala ini dapat mencakup keterbatasan waktu, persyaratan kurikulum yang kaku, atau kurangnya pelatihan yang memadai terkait penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan.

Untuk mengatasi tantangan ini, dukungan dan pelatihan menjadi kunci dalam membantu dosen mengintegrasikan teknologi

dengan cara yang mendukung tujuan pembelajaran. Dukungan dapat datang dalam bentuk mentoring antar-dosen, pusat pelatihan teknologi di perguruan tinggi, atau program pelatihan khusus yang diselenggarakan secara reguler. Pelatihan tersebut dapat mencakup pengenalan terhadap alat-alat teknologi terkini, strategi pengajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi, dan cara mengatasi kendala praktis dalam implementasi teknologi di kelas.

Perlu adanya kerangka kerja yang mendukung inovasi dalam pengajaran dengan teknologi. Ini mencakup fleksibilitas dalam kurikulum yang memungkinkan dosen untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan relevan dengan perkembangan terkini.

c. Kebijakan Pendidikan yang Terbatas

Tantangan merumuskan dan menerapkan kebijakan pendidikan yang mendukung integrasi bahasa Inggris dan teknologi dapat menjadi kendala serius dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di beberapa lembaga pendidikan. Amo Filv *et al.* (2021) menyoroti bahwa beberapa institusi pendidikan mungkin menghadapi pembahasan kebijakan yang terbatas, yang dapat menjadi penghambat utama dalam menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pengembangan dan penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Kebijakan pendidikan yang tidak cukup jelas atau terbatas dapat menimbulkan ketidakpastian di antara dosen dan staf akademis. Kurangnya panduan dan kerangka kerja formal dapat membuat sulit bagi lembaga untuk merancang strategi pembelajaran yang terintegrasi dengan baik dengan teknologi dan bahasa Inggris. Selain itu, kebijakan yang terbatas dapat menghambat investasi dalam pelatihan dosen terkait penggunaan teknologi, serta dalam pengembangan dan pemeliharaan infrastruktur teknologi pendidikan.

Untuk mengatasi tantangan ini, lembaga pendidikan perlu aktif dalam merumuskan dan mengkomunikasikan kebijakan yang mendukung integrasi bahasa Inggris dan teknologi. Proses tersebut harus melibatkan kolaborasi antara dosen, administrator, dan pihak terkait lainnya. Selain itu, adanya kebijakan yang mendukung dapat memberikan arah yang jelas, memfasilitasi investasi yang diperlukan, dan memberikan insentif bagi dosen untuk terlibat dalam upaya pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

## **2. Peluang yang Muncul**

### **a. Integrasi Teknologi untuk Pembelajaran Aktif**

Peluang terbesar yang muncul adalah melalui integrasi teknologi dalam upaya meningkatkan pembelajaran aktif dan partisipatif di lingkungan perguruan tinggi. Menurut Garrison

dan Vaughan (2008), teknologi dapat diaplikasikan melalui platform daring, aplikasi interaktif, dan model pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini membuka pintu bagi pengalaman belajar yang mendalam dan terlibat, memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan bahasa Inggris secara kontekstual.

Dengan memanfaatkan platform daring, mahasiswa dapat mengakses berbagai sumber daya pembelajaran, termasuk materi pembelajaran yang interaktif dan mendukung variasi gaya belajar individu. Aplikasi interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, seperti simulasi percakapan atau latihan pemahaman mendengarkan, dapat memberikan pengalaman praktis yang memperkaya pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mengintegrasikan teknologi dalam penyelesaian tugas atau proyek yang relevan, menciptakan konteks di mana mahasiswa dapat mengasah keterampilan bahasa Inggris dalam situasi dunia nyata.

Dengan mendorong partisipasi aktif melalui integrasi teknologi, perguruan tinggi dapat mencapai tujuan meningkatkan kemahiran berbahasa Inggris mahasiswa dengan cara yang menarik dan kontekstual. Mahasiswa dapat merasakan pembelajaran yang bermakna dan aplikatif, memajukan pemahaman bahasa Inggris dalam konteks nyata, sekaligus

mempersiapkan untuk tantangan dalam lingkungan akademis dan profesional.

b. Kolaborasi Global dan Pembelajaran Jarak Jauh

Teknologi berperan kunci dalam membuka pintu kolaborasi global dan pembelajaran jarak jauh di perguruan tinggi (Kraft *et al.*, 2022). Dengan adanya proyek bersama dan kursus daring, mahasiswa dapat terlibat dalam interaksi yang berarti dengan rekan-rekan di seluruh dunia. Kolaborasi global ini tidak hanya meningkatkan pemahaman lintas budaya, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk memperdalam kemampuan berbahasa Inggris.

Proyek bersama melibatkan mahasiswa dalam tugas-tugas kolaboratif yang relevan dengan bidang studi, memungkinkan untuk berinteraksi dengan mahasiswa dari latar belakang budaya yang berbeda. Kursus daring membuka akses bagi mahasiswa untuk mengikuti kuliah dari institusi lain yang memiliki keahlian atau perspektif yang unik. Dalam lingkungan ini, mahasiswa dapat mempraktikkan dan meningkatkan keterampilan bahasa Inggris melalui berbagai kegiatan, seperti diskusi daring, proyek kelompok, dan presentasi virtual.

Kolaborasi global dan pembelajaran jarak jauh bukan hanya memperkaya pengalaman belajar mahasiswa tetapi juga memberikan kontribusi positif pada pengembangan kemampuan bahasa Inggris, dapat mengasah keterampilan komunikasi,

memperluas kosakata, dan menghadapi tantangan berkomunikasi dengan orang dari latar belakang budaya yang berbeda.

c. Pengembangan Aplikasi Pendidikan dan Sumber Belajar Interaktif

Untuk mengatasi tantangan adaptasi teknologi, terdapat peluang besar melalui pengembangan aplikasi pendidikan dan sumber belajar interaktif (Stockwell, 2013). Aplikasi ini dapat dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik mahasiswa, memberikan dukungan yang disesuaikan untuk mengembangkan keterampilan bahasa Inggris.

Aplikasi pendidikan dapat mencakup berbagai fitur, termasuk latihan interaktif, modul belajar adaptif, dan evaluasi kinerja personal. Dengan pendekatan ini, setiap mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran sesuai tingkat kesiapan dan kebutuhan. Aplikasi ini juga dapat menyediakan umpan balik langsung, memungkinkan mahasiswa untuk melacak kemajuan dan fokus pada area yang perlu diperbaiki.

Sumber belajar interaktif, seperti video pembelajaran, simulasi, dan game pendidikan, dapat memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Melibatkan mahasiswa dalam konten yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi untuk belajar bahasa Inggris.

d. Peningkatan Aksesibilitas dengan Teknologi

Penting untuk diakui bahwa teknologi memiliki potensi besar untuk meningkatkan aksesibilitas bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus. Dengan memanfaatkan alat bantu teknologi dan menerapkan desain instruksional yang inklusif, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung keberhasilan semua mahasiswa (Burgstahler, 2015).

Alat bantu teknologi, seperti perangkat lunak pembaca layar, pengetikan suara, dan papan ketik alternatif, dapat membantu mahasiswa dengan berbagai tantangan fisik atau kognitif. Penggunaan teknologi ini tidak hanya menciptakan aksesibilitas, tetapi juga memungkinkan mahasiswa untuk berpartisipasi sepenuhnya dalam pembelajaran bahasa Inggris tanpa hambatan yang signifikan.

Desain instruksional yang inklusif berfokus pada menciptakan materi pembelajaran yang dapat diakses oleh semua mahasiswa. Hal ini melibatkan pemilihan format konten yang mendukung kebutuhan beragam, seperti teks alternatif untuk gambar, transkripsi untuk materi audio, dan antarmuka yang ramah akses.

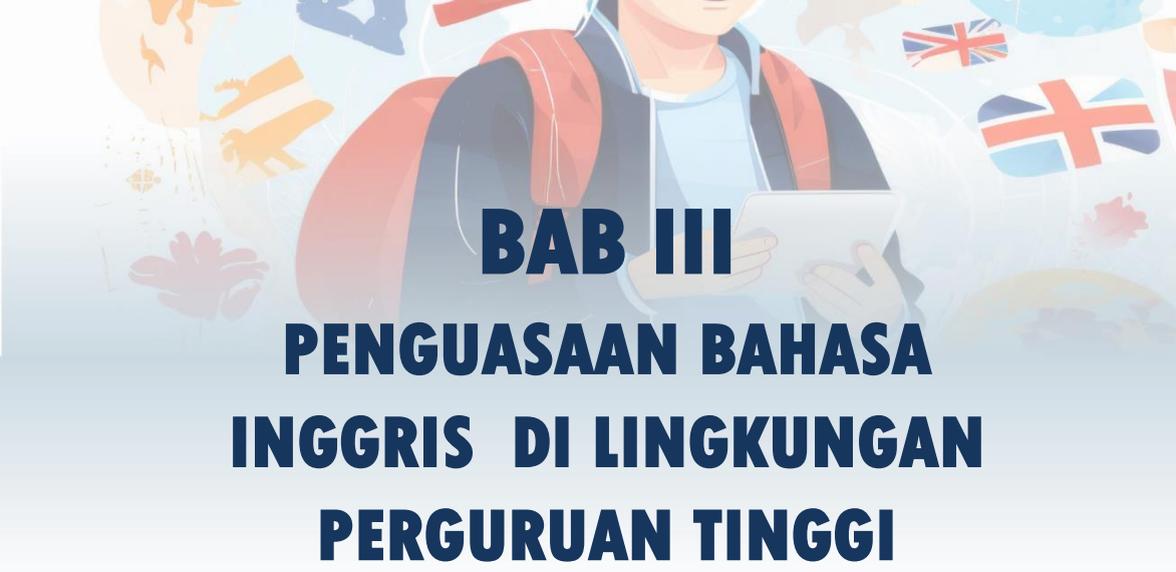
e. Pengembangan Literasi Digital dan Keterampilan Karier

Pengembangan literasi digital melalui pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan

peluang bagi mahasiswa untuk memperoleh keterampilan karier yang relevan. Dengan menghadirkan kursus dan proyek teknologi dalam kurikulum, mahasiswa dapat mengembangkan kemampuan yang sangat dicari oleh industri modern (Zhao & Lai, 2023).

Kemampuan analisis data, pemrograman, dan penguasaan alat dan platform teknologi menjadi bagian integral dari literasi digital yang dibutuhkan di berbagai sektor industri. Mahasiswa yang terlibat dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan pendekatan teknologi tidak hanya memperoleh keterampilan komunikasi bahasa Inggris yang kuat, tetapi juga melatih diri dalam penggunaan berbagai alat digital yang mendukung produktivitas dan efisiensi.





# **BAB III**

## **PENGUASAAN BAHASA INGGRIS DI LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI**

---

---

### **A. Keterampilan Dasar Bahasa Inggris**

Keterampilan dasar bahasa Inggris menjadi fondasi kritis dalam penguasaan bahasa di lingkungan perguruan tinggi. Seiring dengan pendekatan komunikatif yang ditekankan oleh Richards dan Rodgers (2014), fokus pada mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis menjadi kunci utama untuk mengembangkan kemampuan bahasa yang holistik.

#### **1. Mendengarkan (*Listening*)**

Pentingnya keterampilan mendengarkan dalam pembelajaran bahasa Inggris ditekankan dalam teori pendekatan komunikatif yang dijelaskan oleh Richards dan Rodgers (2014). Menurut pendekatan ini, mendengarkan dianggap sebagai salah satu keterampilan bahasa yang

integral, yang berperan krusial dalam pengembangan kemampuan berbahasa secara keseluruhan. Keterampilan mendengarkan tidak hanya membantu mahasiswa memahami teks lisan, tetapi juga merangsang penggunaan bahasa yang efektif dalam interaksi sehari-hari. Mahasiswa perlu mengembangkan kemampuan mendengarkan agar dapat mengikuti kuliah, presentasi, dan diskusi kelas dengan baik. Pentingnya mendengarkan dalam konteks akademis sangat terlihat dalam kebutuhan untuk memahami materi perkuliahan dan berpartisipasi aktif dalam proses belajar mengajar. Tanpa keterampilan mendengarkan yang baik, mahasiswa mungkin kesulitan mengikuti materi pelajaran dan berkontribusi dalam diskusi kelas. Penelitian oleh Rost (2015) menyoroti bahwa praktik mendengarkan yang terintegrasi dengan kegiatan otentik dapat menjadi pendekatan yang efektif untuk meningkatkan pemahaman mendengarkan. Integrasi praktik mendengarkan dengan situasi nyata atau otentik dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan memberikan mahasiswa kesempatan untuk beradaptasi dengan berbagai gaya berbicara dan aksen yang ditemui dalam situasi sehari-hari.

## **2. Berbicara (*Speaking*)**

Keterampilan berbicara memiliki peran sentral dalam interaksi akademis dan profesional, dan penekanan pada pengembangan keterampilan ini menjadi krusial dalam pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi. Menurut Nunan (2015), pendekatan tindakan dalam

pembelajaran bahasa Inggris menekankan praktik berbicara yang terfokus pada situasi nyata. Pendekatan ini menekankan pentingnya penggunaan bahasa dalam konteks sehari-hari dan interaksi komunikatif yang autentik. Interaksi berbicara yang terstruktur dalam kelas juga memegang peran penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara mahasiswa. Hasil penelitian Goh dan Burns (2012) menyoroti bahwa situasi di mana mahasiswa berpartisipasi aktif dalam percakapan terstruktur dalam kelas dapat memberikan kontribusi signifikan pada pengembangan keterampilan berbicara. Proses berbicara yang terfokus dapat membantu mahasiswa mempraktikkan penggunaan bahasa dalam konteks akademis dan membiasakan dengan ungkapan dan kosakata yang relevan. Pentingnya keterampilan berbicara tidak hanya terbatas pada konteks akademis, tetapi juga berkaitan dengan keberhasilan di dunia profesional. Di dunia kerja, kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif menjadi keterampilan yang sangat dicari.

### **3. Membaca (*Reading*)**

Menurut Nation dan Macalister (2020), kemampuan membaca pemahaman memerlukan pengembangan melalui penggunaan strategi membaca yang efektif. Salah satu strategi penting adalah membaca berulang, di mana mahasiswa dapat mengulang membaca teks untuk memahami secara lebih mendalam. Selain itu, penerapan strategi kosa kata juga menjadi kunci, di mana mahasiswa belajar mengidentifikasi dan memahami kata-kata kunci yang dapat meningkatkan pemahaman

keseluruhan teks. Grabe dan Stoller (2019) menyoroti perlunya melibatkan mahasiswa dalam bacaan yang relevan dan bervariasi. Bacaan yang relevan dengan konteks akademis dan bervariasi dari berbagai sumber akan memungkinkan mahasiswa menghadapi berbagai jenis teks yang ditemui dalam lingkungan akademis. Pemilihan bacaan yang relevan dapat merangsang minat mahasiswa, memotivasi untuk membaca lebih aktif, dan memperluas pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Perguruan tinggi perlu menciptakan lingkungan pembelajaran yang mendukung pengembangan keterampilan membaca mahasiswa. Ini dapat melibatkan penyediaan akses ke berbagai bacaan di perpustakaan digital atau sumber daya online. Penerapan metode pengajaran yang memperhatikan strategi membaca dan melibatkan mahasiswa dalam diskusi terkait bacaan juga dapat meningkatkan penguasaan keterampilan membaca. Melalui pengembangan kemampuan membaca yang efektif, mahasiswa dapat menghadapi berbagai jenis materi akademis dengan lebih percaya diri. Ini menciptakan dasar penting untuk keberhasilan akademis, membantu dalam memahami konsep, mengevaluasi informasi, dan merespon terhadap pertanyaan atau tugas yang melibatkan pemahaman bacaan.

#### **4. Menulis (*Writing*)**

Raimes (1983) menekankan perlunya mahasiswa memahami proses menulis sebagai serangkaian langkah terintegrasi. Pendekatan

ini mendorong mahasiswa untuk melihat menulis sebagai kegiatan reflektif dan iteratif, yang melibatkan perencanaan, penyusunan, revisi, dan penyuntingan teks. Penelitian oleh Flower dan Hayes (1981) menyoroti pentingnya memberikan umpan balik konstruktif dan memfasilitasi revisi sebagai strategi pengembangan keterampilan menulis. Memberikan umpan balik yang jelas dan relevan dapat membantu mahasiswa memahami kekuatan dan kelemahan tulisan, memungkinkan untuk melakukan perbaikan. Proses revisi yang berkelanjutan membangun kesadaran mahasiswa terhadap konvensi bahasa Inggris, struktur teks yang baik, dan gaya penulisan yang efektif.

Perguruan tinggi dapat memperkaya pengajaran menulis dengan mengintegrasikan berbagai jenis tugas menulis, termasuk esai, laporan, dan artikel. Mahasiswa perlu diajak untuk mengeksplorasi berbagai topik, baik dalam konteks akademis maupun profesional, untuk mengembangkan keterampilan menulis yang beragam dan berkonteks. Penerapan teknologi, seperti platform pembelajaran daring atau aplikasi penulisan, juga dapat memfasilitasi praktik menulis yang lebih interaktif dan mendukung pembelajaran mandiri. Mengembangkan keterampilan menulis yang kuat memiliki dampak positif pada kemampuan mahasiswa untuk menyampaikan ide dan argumen secara jelas dan persuasif. Selain menjadi keterampilan akademis yang penting, keterampilan menulis yang baik juga membekali mahasiswa dengan alat yang diperlukan untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aspek kehidupan profesional.

## **B. Kemampuan Menulis Akademis**

Kemampuan menulis akademis merupakan landasan utama bagi mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi untuk menyampaikan ide dengan efektif dan memenuhi tuntutan akademis. Sejalan dengan konsep proses menulis yang dijelaskan oleh Flower dan Hayes (1981), mahasiswa perlu memahami bahwa menulis adalah rangkaian kegiatan kreatif yang melibatkan perencanaan, penulisan, dan revisi.

### **1. Proses Menulis Akademis**

Proses menulis akademis, menurut Flower dan Hayes (1981), didekati sebagai rangkaian kegiatan kreatif yang melibatkan beberapa tahap esensial, membentuk model yang bukan sekadar tindakan linier, melainkan proses iteratif dan kompleks. Pertama-tama, proses dimulai dengan tahap perencanaan, di mana penulis merancang struktur dasar tulisan, memilih ide utama, dan memetakan isi tulisan. Pemahaman terhadap konteks penulisan, audiens yang dituju, dan tujuan komunikatif tulisan menjadi kunci dalam menentukan arah dan gaya penulisan. Tahap selanjutnya adalah penulisan, di mana ide-ide yang telah direncanakan diubah menjadi kalimat dan paragraf yang koheren. Saat penulis berkomitmen pada tahap ini, kemampuan untuk menyampaikan ide secara jelas dan teratur menjadi fokus utama. Proses menulis ini mendorong pemikiran reflektif dan sintesis informasi, menghasilkan karya yang memenuhi standar akademis.

Proses menulis tidak berakhir setelah tahap penulisan; sebaliknya, tahap revisi menjadi langkah penting berikutnya. Revisi memerlukan refleksi kritis terhadap struktur, argumentasi, dan gaya penulisan. Penulis perlu melihat tulisan dari sudut pandang kritis, menerima dan merespons umpan balik, serta melakukan perubahan yang diperlukan agar tulisan mencapai kualitas yang diharapkan. Pendekatan proses menulis yang dikemukakan oleh Flower dan Hayes memberikan dasar teoretis yang kuat bagi pengajaran menulis akademis. Model ini menempatkan penekanan pada pengembangan keterampilan perencanaan dan revisi, memandang proses menulis sebagai suatu perjalanan intelektual yang membentuk pemikiran dan pemahaman penulis terhadap materi.

## **2. Strategi Pengembangan Keterampilan Menulis**

Salah satu pendekatan yang sangat ditekankan oleh Silva dan Matsuda (2012) dalam literatur pembelajaran menulis adalah pendekatan *genre-based*. Pendekatan ini menekankan pemahaman terhadap struktur dan ciri-ciri genre tulisan akademis, memungkinkan mahasiswa untuk memahami konvensi tertentu yang diperlukan dalam berbagai jenis tulisan. Dengan memfokuskan perhatian pada genre tertentu, mahasiswa dapat memahami bagaimana menyusun tulisan sesuai dengan norma dan harapan dalam konteks akademis. Konsep "*writing across the curriculum*" yang diperkenalkan oleh McLeod dan Soven (1992) menyoroti bahwa menulis tidak hanya menjadi tanggung

jawab mata pelajaran bahasa Inggris, melainkan harus terintegrasi dalam berbagai disiplin ilmu. Strategi ini memandang menulis sebagai keterampilan lintas mata pelajaran, memerlukan partisipasi dari semua mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan menulis mahasiswa. Dengan mengintegrasikan kegiatan menulis dalam konteks disiplin ilmu tertentu, mahasiswa dapat melihat relevansi dan aplikasi langsung dari keterampilan menulis dalam berbagai bidang studi. Pendekatan *genre-based* dan konsep "*writing across the curriculum*" menciptakan lingkungan pembelajaran yang holistik dan kontekstual untuk mengembangkan keterampilan menulis mahasiswa. Strategi ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan tuntutan genre tulisan akademis serta memanfaatkan keberagaman disiplin ilmu untuk memperkaya pengalaman menulis mahasiswa.

### **3. Umpan Balik dalam Proses Menulis**

Pandangan dari Ferris dan Hedgcock (2023) menekankan pentingnya umpan balik yang melampaui hanya fokus pada kesalahan tata bahasa. Umpan balik seharusnya mencakup aspek-aspek kritis lainnya, seperti perkembangan argumen dan struktur makalah. Dengan demikian, umpan balik dapat menjadi alat yang efektif untuk membimbing mahasiswa dalam memperbaiki kualitas tulisan secara menyeluruh. Umpan balik yang konstruktif dan spesifik memiliki dampak positif terhadap perkembangan menulis mahasiswa. Ferris dan Hedgcock menekankan bahwa memberikan umpan balik yang lebih

mendalam dapat merangsang pemikiran reflektif mahasiswa, membantu memahami dan merespons tantangan dalam penulisan. Ketika umpan balik diberikan secara jelas dan terarah, mahasiswa dapat lebih efektif memahami kekuatan dan kelemahan dalam tulisan, memberikan landasan untuk perbaikan yang lebih mendalam. Umpan balik yang fokus pada aspek-aspek kritis memberikan gambaran yang lebih holistik tentang kemajuan mahasiswa dalam pengembangan keterampilan menulis. Ketika umpan balik membahas perkembangan argumen dan struktur makalah, mahasiswa dapat memahami tidak hanya bagaimana merinci aspek tata bahasa tetapi juga bagaimana membangun argumen secara kohesif dan efektif. Ini menciptakan kesadaran tentang pentingnya elemen-elemen makro dalam proses menulis.

#### **4. Pengaruh Teknologi dalam Menulis Akademis**

Menurut Chapelle dan Sauro (2017), penggunaan teknologi dalam menulis akademis dapat memfasilitasi proses kolaboratif antara mahasiswa dan dosen. Platform daring memungkinkan mahasiswa untuk berbagi dan memberikan umpan balik secara langsung, menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung. Selain itu, perangkat lunak pengolah kata memberikan lebih dari sekadar kemudahan dalam menulis dan memformat, dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan menulis akademis dengan menyediakan fitur-fitur seperti pemeriksa tata bahasa dan ejaan

otomatis. Penggunaan alat ini mendukung mahasiswa dalam memperbaiki kualitas tulisan dan meningkatkan kemampuan menulis akademis secara menyeluruh.

Aplikasi deteksi plagiarisme, seperti Turnitin, juga berperan signifikan dalam membentuk kesadaran etika menulis. Alat ini membantu memastikan integritas akademis dengan mendeteksi tindakan plagiarisme dan memberikan umpan balik mengenai referensi yang tidak tepat. Dengan demikian, penggunaan teknologi dalam menulis akademis tidak hanya memfasilitasi proses kreatif, tetapi juga mendorong pemahaman dan penerapan etika dalam penulisan. Pentingnya kesadaran etika menulis diakui sebagai elemen penting dalam penggunaan teknologi. Dosen dan mahasiswa dapat bersamasama membahas dan memahami konsep plagiarisme, menghasilkan budaya akademis yang menjunjung tinggi integritas dan kredibilitas.

## **5. Kemampuan Menulis dalam Multimodalitas**

Pada era teknologi saat ini, kemampuan menulis telah berkembang ke dalam konsep multimodalitas, di mana mahasiswa tidak hanya dituntut untuk menguasai teks tulisan, tetapi juga mengintegrasikan gambar, video, dan elemen multimedia lainnya dalam penulisan akademis. Toraldo *et al.* (2018) menyatakan bahwa kemampuan menggabungkan berbagai modalitas ini secara efektif menjadi penting dalam konteks pendidikan tinggi. Literasi digital dan visual menjadi unsur kunci dalam mengembangkan kemampuan

menulis yang holistik. Mahasiswa tidak hanya perlu memahami konvensi tulisan akademis, tetapi juga harus terampil dalam menggunakan alat-alat digital dan memahami kekuatan visual dalam menyampaikan ide. Pendekatan multimodal ini membuka peluang untuk eksplorasi kreatif dan ekspresi yang lebih luas dalam penulisan.

Dengan memasukkan elemen-elemen multimodal, mahasiswa dapat menciptakan narasi yang lebih kuat, menjelaskan konsep secara visual, dan memberikan dampak yang lebih besar pada audiens. Selain itu, integrasi multimodalitas juga membuka peluang bagi kolaborasi antar mahasiswa, di mana dapat saling berbagi ide dan menyumbangkan keahlian masing-masing. Namun, tantangan dalam pengembangan kemampuan menulis multimodal tidak bisa diabaikan. Mahasiswa perlu mendapatkan panduan yang memadai untuk memahami cara mengintegrasikan elemen-elemen ini secara efektif tanpa mengorbankan kualitas dan kesinambungan pesan. Dosen memiliki peran penting dalam memberikan arahan dan memberikan umpan balik yang konstruktif terkait penggunaan multimodalitas dalam konteks akademis.

### **C. Keterampilan Berbicara dan Berdiskusi**

Keterampilan berbicara dan berdiskusi dalam konteks akademis menjadi unsur kunci dalam pengembangan komunikasi mahasiswa di perguruan tinggi. Seiring dengan pendekatan komunikatif, Pakula

(2019) menyoroti pentingnya konteks komunikatif dalam mengembangkan kefasihan dan akurasi berbicara. Fokus pada interaksi sosial, seperti yang dijelaskan oleh Long (2014), memperkuat ide bahwa partisipasi aktif dalam interaksi sosial membantu meningkatkan keterampilan berbicara.

## **1. Strategi Pengajaran Berbicara**

Pengajaran berbicara dalam konteks pendidikan tinggi telah melihat perkembangan melalui penerapan pendekatan komunikatif yang menitikberatkan pada situasi komunikatif autentik. Menurut Pakula (2019), strategi pengajaran berbicara yang mengintegrasikan konteks komunikatif menjadi kunci dalam membentuk kefasihan dan keakuratan berbicara mahasiswa. Pendekatan komunikatif menekankan pentingnya berbicara dalam situasi yang mencerminkan kehidupan nyata, memberikan mahasiswa peluang untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks. Dengan berfokus pada konteks komunikatif, mahasiswa dapat lebih baik memahami dan menerapkan bahasa dalam kehidupan sehari-hari, menghasilkan interaksi yang lebih autentik dan relevan.

McCarthy (1998) menyoroti pentingnya kegiatan berbicara yang mendalam dan terfokus dalam menciptakan situasi komunikatif autentik. Melibatkan mahasiswa dalam aktivitas yang memerlukan analisis, diskusi, dan respon aktif dapat membantu membangun kefasihan dalam ekspresi ide dan pendapatnya. Selain itu, fokus pada

situasi komunikatif nyata dapat memberikan mahasiswa pengalaman yang mendalam dalam menggunakan bahasa secara efektif. Strategi pengajaran berbicara yang terintegrasi dengan pendekatan komunikatif juga memberikan perhatian khusus pada penggunaan bahasa dalam berbagai konteks sosial dan profesional. Ini menciptakan jembatan antara pembelajaran di kelas dan aplikasi praktis bahasa dalam kehidupan sehari-hari serta karier masa depan mahasiswa.

## **2. Pengaruh Interaksi Sosial dalam Keterampilan Berbicara**

Long (2014) menekankan bahwa interaksi sosial memberikan konteks yang kaya dan relevan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan serta meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa target. Interaksionalisme sosial menyoroti peran penting situasi-situasi komunikatif dalam proses pembelajaran bahasa, terutama dalam mengembangkan keterampilan berbicara. Melalui interaksi sosial, mahasiswa dapat terlibat dalam situasi-situasi yang mencerminkan penggunaan bahasa sehari-hari, menghadapi beragam konteks komunikatif, dan berinteraksi dengan mitra bicara yang memiliki latar belakang dan gaya berbicara berbeda.

Penelitian oleh Gass dan Mackey (2013) mendukung pandangan ini dengan menunjukkan bahwa partisipasi aktif dalam interaksi sosial dapat meningkatkan pemahaman dan kefasihan berbicara. Dalam lingkungan di mana mahasiswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi secara langsung, memiliki kesempatan untuk

menghadapi tantangan berbicara yang mungkin tidak dapat direplikasi di dalam kelas. Pentingnya interaksi sosial dalam pengembangan keterampilan berbicara juga tercermin dalam kemampuan mahasiswa untuk memahami nuansa budaya dan sosial yang terkait dengan bahasa target. Dengan berinteraksi dalam konteks sosial, mahasiswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang cara berbicara yang sesuai dengan situasi tertentu, memperkaya penggunaan terhadap bahasa.

### **3. Keterampilan Berdiskusi**

Keterampilan berdiskusi berperan kunci dalam pembelajaran kolaboratif, dan pendekatan cooperative learning memberikan kerangka kerja yang kokoh untuk mengembangkan aspek ini. Johnson dan Johnson (2008) memperkenalkan model cooperative learning yang menempatkan kerjasama dan partisipasi aktif dalam kelompok sebagai elemen sentral. Dalam konteks pembelajaran berdiskusi, pendekatan ini menekankan pentingnya kerjasama antaranggota kelompok untuk meningkatkan keterampilan berbicara dan berdiskusi. Dalam pendekatan cooperative learning, mahasiswa tidak hanya berbicara, tetapi juga diajak untuk mendengarkan, merespons, dan menyumbangkan ide dalam sebuah diskusi kelompok. Ini menciptakan lingkungan di mana mahasiswa dapat belajar satu sama lain, memahami berbagai sudut pandang, dan membangun pemahaman bersama. Keterampilan berdiskusi melibatkan lebih dari sekadar menyampaikan

pendapat; itu juga mencakup kemampuan untuk mendengarkan secara efektif, mengajukan pertanyaan yang relevan, dan memberikan respon yang konstruktif terhadap ide orang lain.

Penelitian oleh Mercer dan Littleton (2007) menyoroti bahwa keterampilan berdiskusi melibatkan pemahaman mendalam terhadap materi yang didiskusikan, kemampuan untuk mensintesis ide, dan memberikan respon yang efektif terhadap pemikiran orang lain. Dalam konteks pembelajaran kolaboratif, keterampilan ini menjadi kunci untuk membangun pemahaman bersama dan mencapai tujuan diskusi. Pentingnya keterampilan berdiskusi juga terletak pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis. Dalam kelompok, mahasiswa dihadapkan pada berbagai pandangan dan pendapat, memicu pemikiran kritis dalam mengevaluasi informasi dan merumuskan argumen yang kuat.

#### **4. Pentingnya Keterampilan Presentasi**

Pentingnya keterampilan presentasi menjadi semakin signifikan dalam konteks akademis dan profesional. Menurut Constable (2014), presentasi efektif tidak hanya melibatkan kemampuan berbicara dengan jelas, tetapi juga melibatkan keterampilan menyusun dan menyampaikan ide secara logis. Para ahli menekankan bahwa penggunaan bahasa yang tepat dan memanfaatkan elemen nonverbal dengan efektif adalah komponen kunci dari presentasi yang sukses. Dalam lingkungan akademis, mahasiswa sering dihadapkan pada tugas

presentasi sebagai bagian dari penilaian akademis. Keterampilan presentasi yang baik memungkinkan untuk menyampaikan ide dan hasil penelitian dengan jelas dan persuasif. Selain itu, mahasiswa yang mahir dalam presentasi cenderung lebih percaya diri dan dapat lebih efektif berkomunikasi dalam konteks kelompok studi atau diskusi kelas.

Di dunia profesional, keterampilan presentasi menjadi sangat penting. Profesional yang dapat menyajikan ide atau laporan secara efektif memiliki keunggulan dalam berbagai situasi, termasuk rapat, presentasi klien, dan konferensi. Pemahaman tentang cara menyampaikan pesan dengan jelas dan meyakinkan dapat memberikan dampak positif terhadap reputasi dan kesan profesional seseorang di mata atasan, rekan kerja, dan klien. Penggunaan elemen nonverbal juga menjadi aspek penting dalam keterampilan presentasi. Gestur tubuh, ekspresi wajah, dan kontak mata yang tepat dapat memperkuat pesan yang disampaikan. Oleh karena itu, mahasiswa dan profesional yang memahami dan menguasai elemen nonverbal dapat memberikan presentasi yang lebih menarik dan efektif.

## **5. Keterampilan Berbicara dan Multiliterasi**

Kemampuan berbicara tidak lagi hanya terbatas pada ekspresi lisan semata, melainkan juga melibatkan multiliterasi, yaitu kemampuan untuk berkomunikasi melalui berbagai media. Menurut Walsh (2010), mahasiswa perlu mengembangkan keterampilan berbicara dalam konteks digital yang mencakup teks, gambar, dan

elemen multimedia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah dinamika komunikasi, memperkenalkan dimensi baru yang melibatkan aspek visual, audio, dan interaktif. Dalam era digital ini, mahasiswa tidak hanya diharapkan untuk berbicara secara efektif secara lisan, tetapi juga untuk menyampaikan pesan melalui media visual dan elektronik. Penguasaan multiliterasi mencakup kemampuan untuk menggunakan dan memahami berbagai mode komunikasi, seperti video, presentasi digital, dan platform media sosial. Ini mencerminkan pentingnya literasi digital dalam pengembangan keterampilan berbicara yang holistik.

Pentingnya multiliterasi dalam keterampilan berbicara juga tercermin dalam tuntutan pasar kerja yang semakin menghargai individu yang dapat berkomunikasi secara efektif melalui berbagai media. Mahasiswa yang dapat mengintegrasikan kemampuan berbicara dengan multiliterasi memiliki keunggulan kompetitif dalam berbagai konteks profesional, dapat lebih fleksibel dalam menyampaikan ide dan informasi, baik secara lisan maupun melalui media yang relevan. Pendidikan yang mendorong multiliterasi dalam keterampilan berbicara juga berkontribusi pada pengembangan pemikiran kritis dan analitis mahasiswa diajak untuk memahami konteks komunikasi yang kompleks dan memilih mode ekspresi yang paling sesuai untuk tujuan komunikatif.





# **BAB IV**

## **STRATEGI PENGAJARAN**

### **BAHASA INGGRIS TERKINI**

---

---

#### **A. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran**

Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi sebuah paradigma yang krusial di era pendidikan modern. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Barekat *et al.* (2023), pendekatan ini melibatkan penggabungan pembelajaran tatap muka dengan komponen daring, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan terhubung. Dengan memanfaatkan aplikasi, platform daring, dan alat pembelajaran digital, integrasi teknologi tidak hanya meningkatkan aksesibilitas pembelajaran, tetapi juga memperkaya interaksi mahasiswa dengan bahasa Inggris dalam konteks kontemporer.

##### **1. Pendekatan Blended Learning**

Pendekatan blended learning, yang menggabungkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring, telah menjadi perbincangan utama dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris.

Barekat *et al.* (2023) mendefinisikan pendekatan ini sebagai integrasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan melalui kelas tradisional dan platform daring. Melalui penerapan blended learning, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran secara daring, sementara interaksi tatap muka tetap dijaga untuk menciptakan pengalaman belajar yang seimbang. Penerapan *blended learning* memberikan berbagai keuntungan. Pertama, pendekatan ini meningkatkan aksesibilitas bagi mahasiswa dengan memberikan akses ke materi pembelajaran secara daring, memungkinkan untuk belajar kapan saja dan di mana saja. Ini membantu mengatasi hambatan geografis atau jadwal yang ketat. Kedua, memberikan fleksibilitas dalam pembelajaran dengan memungkinkan mahasiswa mengatur tempo belajar sendiri, dapat mengulangi materi jika diperlukan atau melanjutkan ke materi berikutnya sesuai dengan tingkat pemahaman.

Pendekatan blended learning memfasilitasi interaksi yang lebih berarti antara mahasiswa dan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan sumber daya daring seperti forum diskusi, tugas daring, dan video pembelajaran, mahasiswa dapat terlibat dalam pembelajaran aktif. Barekat *et al.* (2023) menekankan bahwa penggunaan teknologi dapat meningkatkan kualitas interaksi dan kolaborasi di antara mahasiswa, serta memperkaya proses pembelajaran dengan berbagai jenis materi. Meskipun *blended learning* memberikan sejumlah keuntungan, tantangan dalam implementasinya juga perlu diperhatikan.

Diperlukan pengelolaan waktu dan dukungan teknis yang memadai untuk memastikan mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan sumber daya daring dengan lancar. Selain itu, perlu adanya perencanaan yang matang agar integrasi antara pembelajaran tatap muka dan daring dapat dilakukan secara sinergis, mengoptimalkan potensi pendekatan blended learning. Pendekatan blended learning menjadi jawaban atas kebutuhan pendidikan bahasa Inggris yang dinamis dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

## **2. Pemanfaatan Aplikasi dan Platform Daring**

Pemanfaatan aplikasi dan platform daring telah menjadi strategi yang sangat signifikan dalam pengembangan pendidikan bahasa Inggris. Menurut Le *et al.* (2022), aplikasi pembelajaran bahasa seperti Duolingo dan Babbel telah membawa inovasi dalam pengalaman belajar, memberikan pendekatan interaktif yang mendukung pembelajaran mandiri. Mahasiswa dapat mengakses materi, latihan, dan penilaian secara fleksibel, meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran bahasa Inggris. Aplikasi pembelajaran bahasa menyediakan latihan yang dapat disesuaikan dengan tingkat kemahiran dan kebutuhan individu mahasiswa. Fitur-fitur seperti permainan, tes interaktif, dan umpan balik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Selain itu, elemen kompetisi dan penghargaan dalam beberapa aplikasi dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mencapai kemajuan dalam keterampilan berbahasa Inggris.

Selain aplikasi, platform daring seperti Google Classroom dan Moodle berperan penting dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang terpadu. Google Classroom, sebagai contoh, menyediakan ruang kolaboratif di mana dosen dapat memberikan tugas, menyampaikan materi, dan memberikan umpan balik secara online. Ini memungkinkan interaksi yang lebih mudah antara dosen dan mahasiswa, serta di antara mahasiswa sendiri melalui forum diskusi atau proyek bersama. Pemanfaatan platform daring juga memfasilitasi penyelenggaraan kuliah atau seminar secara virtual, memungkinkan partisipasi mahasiswa dari berbagai lokasi geografis. Hal ini mendukung aksesibilitas dan inklusivitas dalam pendidikan bahasa Inggris, mengatasi hambatan ruang dan waktu yang mungkin dihadapi oleh mahasiswa.

### **3. Serious Games dalam Pembelajaran Bahasa**

Pendekatan yang semakin populer dalam pengembangan keterampilan bahasa Inggris adalah penggunaan serious games atau permainan serius. Dalam konteks pembelajaran bahasa, Gee (2003) menyoroti bahwa permainan serius memiliki potensi besar untuk menciptakan pengalaman belajar yang imersif dan memotivasi, sambil memberikan kesempatan bagi pemain untuk berlatih bahasa secara kontekstual. Serious games dirancang dengan tujuan pendidikan yang jelas, memasukkan unsur-unsur pembelajaran ke dalam alur permainan. Permainan semacam "WordFish" atau "Language Hunters" secara

khusus dibuat untuk memperkaya kosa kata dan meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa Inggris. Dalam permainan ini, pemain tidak hanya diajak untuk mengingat kata-kata, tetapi juga ditempatkan dalam situasi yang mensimulasikan penggunaan praktis bahasa dalam kehidupan sehari-hari.

Kelebihan utama permainan serius adalah kemampuannya untuk memberikan konteks penggunaan bahasa yang lebih nyata. Para pemain terlibat dalam tugas-tugas yang mensimulasikan situasi kehidupan nyata, seperti berinteraksi dengan karakter dalam permainan atau menyelesaikan tantangan yang memerlukan pemahaman bahasa Inggris. Hal ini membantu meningkatkan kemahiran berbicara dan memahami bahasa dalam konteks yang lebih mendalam. Serious games juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendidik. Penggunaan teknologi dalam permainan serius memungkinkan pemain untuk belajar sambil bersenang-senang, mengubah pengalaman belajar menjadi sesuatu yang lebih dinamis dan menarik. Kesuksesan pemain dalam menyelesaikan tugas-tugas dalam permainan menciptakan dorongan positif untuk terus belajar dan meningkatkan kemampuan bahasa Inggris.

#### **4. Penggunaan Analitik Pembelajaran (*Learning Analytics*)**

Analitik pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Siemens (2013), merujuk pada pemanfaatan data dan statistik untuk memahami perilaku belajar mahasiswa. Dalam konteks pembelajaran bahasa

Inggris, analitik pembelajaran memiliki potensi besar untuk meningkatkan efektivitas pengajaran. Melalui pemantauan data yang dihasilkan selama proses pembelajaran, analitik pembelajaran dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang perkembangan keterampilan bahasa mahasiswa. Data ini dapat mencakup kemajuan dalam membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Inggris. Analisis terperinci tentang pola pembelajaran individu dapat membantu penyelenggara pembelajaran mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan setiap mahasiswa, memberikan dasar yang kuat untuk menyusun strategi pembelajaran yang lebih personal dan efektif.

Salah satu aspek krusial dari analitik pembelajaran dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kemampuannya untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran. Dengan memahami secara lebih akurat bagaimana mahasiswa bereaksi terhadap berbagai metode pengajaran, instruktur dapat menyesuaikan kurikulum dan pendekatan pembelajaran secara real-time. Sebagai contoh, jika analitik pembelajaran menunjukkan bahwa sekelompok mahasiswa cenderung mendapatkan manfaat lebih besar dari pembelajaran berbasis proyek, sedangkan yang lainnya lebih responsif terhadap metode pembelajaran daring, penyelenggara pembelajaran dapat menyesuaikan pendekatan untuk mencakup preferensi dan kebutuhan masing-masing mahasiswa. Analitik pembelajaran juga dapat membantu memberikan dukungan yang tepat kepada mahasiswa. Misalnya, jika data menunjukkan bahwa seorang mahasiswa mengalami kesulitan dalam membaca,

penyelenggara pembelajaran dapat memberikan bahan bacaan tambahan atau mengarahkannya ke sumber daya pembelajaran yang dapat membantu memperbaiki kelemahan tersebut.

## **5. Pengajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence - AI*)**

Menurut Ali (2020), AI memberikan kontribusi yang signifikan dengan kemampuannya untuk memberikan umpan balik otomatis pada keterampilan bahasa, mengidentifikasi kebutuhan individu mahasiswa, dan menyediakan pengalaman pembelajaran yang disesuaikan. Salah satu keunggulan utama pengajaran berbasis AI adalah kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan. Dengan menggunakan algoritma dan model pembelajaran mesin, sistem AI dapat mengevaluasi tugas bahasa Inggris seperti menulis atau berbicara, memberikan komentar terhadap kekuatan dan kelemahan, serta menawarkan saran perbaikan secara langsung. Hal ini tidak hanya membantu mahasiswa untuk memahami tingkat kemahiran, tetapi juga memberikan arahan praktis untuk pengembangan lebih lanjut.

AI juga dapat mengidentifikasi kebutuhan individu mahasiswa. Melalui pemantauan yang cermat terhadap aktivitas belajar, sistem AI dapat menganalisis pola pembelajaran masing-masing mahasiswa. Hal ini memungkinkan penyelenggara pembelajaran untuk merancang kurikulum yang lebih personal, menyesuaikan tingkat kesulitan, dan menyediakan materi tambahan yang sesuai dengan kebutuhan spesifik

mahasiswa. Penggunaan chatbot atau asisten virtual juga menjadi aspek menarik dari pengajaran berbasis AI. Mahasiswa dapat berinteraksi dengan chatbot untuk berlatih berbicara, menguji pemahaman tata bahasa, atau bahkan meminta bantuan pada topik tertentu. Kelebihan utama adalah ketersediaan 24/7, yang memungkinkan mahasiswa untuk belajar kapan saja sesuai dengan jadwal sendiri. Selain itu, interaksi dengan AI dapat membantu mengatasi rasa malu atau kecemasan yang mungkin muncul saat berlatih berbicara dengan sesama.

Meskipun banyak manfaat, penting untuk mencatat bahwa pengajaran berbasis AI juga memiliki tantangan dan pertimbangan etika, termasuk keamanan data mahasiswa dan pertimbangan privasi. Oleh karena itu, implementasi teknologi ini harus dilakukan dengan hati-hati, memastikan bahwa keuntungan pembelajaran terbaik dipadukan dengan perlindungan data yang kuat. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris menawarkan berbagai pendekatan yang kreatif dan beragam. Dari *blended learning* hingga pemanfaatan permainan serius dan kecerdasan buatan, strategi pengajaran terkini ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi mahasiswa, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan berorientasi pada hasil.

## **B. Metode Pengajaran Inovatif**

Menurut Willis dan Willis (2013), metode inovatif tidak hanya memotivasi mahasiswa untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran, tetapi juga memberikan perspektif yang lebih kontekstual dan relevan terhadap kemampuan bahasa Inggris. Pengajaran bahasa Inggris terus mengalami evolusi, didorong oleh perkembangan dalam pendekatan dan metode yang bertujuan meningkatkan efektivitas dan relevansi pembelajaran. Dalam era modern ini, metode pengajaran inovatif menjadi kunci untuk memenuhi tuntutan pembelajaran yang dinamis dan mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan global.

### **1. Pendekatan Pembelajaran Berbasis Tugas (*Task-Based Learning*)**

Pendekatan Pembelajaran Berbasis Tugas (*Task-Based Learning*) telah menjadi paradigma yang signifikan dalam pengajaran bahasa, dengan fokus utama pada penerapan bahasa dalam situasi nyata dan tugas-tugas yang menantang. Menurut Willis dan Willis (2013), pendekatan ini menekankan bahwa kegiatan pembelajaran harus memiliki tujuan konkret dan relevan dengan kebutuhan komunikatif mahasiswa, menciptakan pengalaman belajar yang otentik dan bermakna. Dalam Pendekatan Pembelajaran Berbasis Tugas, tugas-tugas kompleks dan autentik menjadi inti dari pembelajaran. Mahasiswa tidak hanya belajar bahasa untuk bahasa itu sendiri, tetapi

untuk mengaplikasikan bahasa tersebut dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Sebagai contoh, mahasiswa mungkin diminta untuk merancang proyek bersama, memecahkan masalah dalam kelompok, atau berpartisipasi dalam simulasi situasi nyata. Ini menciptakan motivasi intrinsik karena aktivitas pembelajaran memiliki relevansi langsung dengan kehidupan nyata dan menggugah minat. Pendekatan ini mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa, di mana mahasiswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran sendiri. Dengan fokus pada tugas-tugas praktis, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan bahasa secara alami tanpa terlalu banyak tekanan pada aturan tata bahasa. Proses ini mencerminkan pendekatan komunikatif yang bertujuan untuk menghasilkan pembicara bahasa yang kompeten dalam situasi komunikatif sebenarnya.

## **2. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)**

Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) menjadi metode yang efektif dalam mengajarkan bahasa Inggris, memungkinkan mahasiswa terlibat dalam proyek-proyek penelitian dan kreatif yang memerlukan penerapan bahasa Inggris. Konsep ini, seperti yang dikemukakan oleh Condliffe (2017), tidak hanya menekankan pada pembelajaran bahasa itu sendiri, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas melalui pengalaman belajar yang mendalam. Dalam Pembelajaran Berbasis Proyek, mahasiswa

diberikan proyek atau tugas penelitian yang menuntut penggunaan aktif bahasa Inggris. Misalnya, mungkin diminta untuk menyusun proposal penelitian, membuat presentasi, atau menghasilkan produk kreatif dalam bahasa Inggris. Selama proses ini, mahasiswa tidak hanya memperdalam pemahaman terhadap bahasa, tetapi juga melibatkan diri dalam pemecahan masalah konkret yang memerlukan pemikiran kritis.

Keuntungan dari pembelajaran ini tidak hanya terbatas pada peningkatan kemampuan berbahasa. Pembelajaran Berbasis Proyek juga memfasilitasi pengembangan keterampilan kolaboratif dan komunikatif, karena mahasiswa sering bekerja dalam kelompok untuk menyelesaikan proyek bersama. Interaksi ini menciptakan pengalaman belajar yang kontekstual dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk berkomunikasi secara efektif dalam situasi nyata. Namun, tantangan mungkin muncul dalam menyesuaikan proyek dengan kurikulum dan memastikan bahwa proyek tersebut sesuai dengan tingkat kemampuan dan kebutuhan mahasiswa. Oleh karena itu, pendekatan ini memerlukan desain pembelajaran yang teliti, dukungan yang adekuat dari dosen, dan pemantauan terus-menerus terhadap kemajuan mahasiswa.

### **3. Pendekatan Inkuiri dalam Pengajaran Bahasa Inggris**

Pendekatan inkuiri dalam pengajaran bahasa Inggris mendorong rasa ingin tahu dan kemandirian belajar mahasiswa. Metode ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi topik

atau isu tertentu menggunakan sumber daya sendiri, menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi dan menantang. Kuhlthau *et al.* (2015) menggarisbawahi bahwa pendekatan inkuiri tidak hanya tentang penerimaan informasi, tetapi lebih kepada pengembangan keterampilan riset, membimbing proses eksplorasi, dan merangsang refleksi diri. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan inkuiri membawa manfaat signifikan. Mahasiswa diajak untuk memahami bahasa secara lebih mendalam melalui eksplorasi topik atau isu yang diminati. Proses membaca dan meneliti materi-materi yang relevan tidak hanya menjadi kegiatan rutin, tetapi juga menjadi cara bagi mahasiswa untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap bahasa Inggris.

Keterampilan menulis juga diperkuat melalui pendekatan inkuiri. Mahasiswa diberi tantangan untuk mengorganisir dan menyampaikan informasi yang ditemukan dengan cara yang kreatif dan persuasif. Proses menulis ini menciptakan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengasah keterampilan komunikasi dalam bahasa Inggris, yang pada gilirannya, membantu menjadi penulis yang lebih efektif. Pendekatan inkuiri juga merangsang keterampilan berbicara. Dalam eksplorasi topik, mahasiswa sering diminta untuk berdiskusi, menyampaikan temuan, dan berpartisipasi dalam presentasi. Ini menciptakan situasi pembelajaran yang autentik, di mana mahasiswa dapat berlatih berbicara bahasa Inggris dengan konteks yang lebih nyata.

#### **4. Pembelajaran Kolaboratif dan *Cooperative Learning***

Pembelajaran kolaboratif, khususnya melalui pendekatan *cooperative learning*, berperan penting dalam meningkatkan keterampilan berbahasa Inggris mahasiswa. Menurut Slavin (2013), *cooperative learning* menekankan interaksi sosial dan kerjasama di antara mahasiswa dengan memfasilitasi pencapaian tujuan bersama melalui interdependensi positif. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, kegiatan kolaboratif seperti diskusi kelompok, proyek bersama, atau penulisan bersama dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Diskusi kelompok, misalnya, menciptakan situasi di mana mahasiswa dapat berbagi pandangan, memberikan umpan balik, dan menyimulasikan situasi komunikatif yang mirip dengan kehidupan nyata. Hal ini mengasah keterampilan berbicara dan mendengarkan, membantu mahasiswa untuk memperoleh kefasihan dalam menggunakan bahasa Inggris dalam berbagai konteks.

Proyek bersama atau penulisan bersama juga menjadi elemen penting dalam pendekatan *cooperative learning*. Mahasiswa ditempatkan dalam tim yang saling mendukung, di mana harus bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama. Proses ini tidak hanya membangun keterampilan kolaboratif, tetapi juga mengasah keterampilan menulis. Mahasiswa belajar untuk merumuskan ide secara bersama-sama, mengorganisir informasi, dan menyusun materi dengan cara yang kohesif dan koheren. Pentingnya interdependensi positif dalam *cooperative learning* memberikan pengalaman pembelajaran

yang holistik. Mahasiswa tidak hanya mengembangkan keterampilan bahasa Inggris, tetapi juga meningkatkan keterampilan sosial dan kemampuan bekerja dalam tim. Dalam konteks global yang semakin terhubung, kemampuan untuk berkolaborasi dan berkomunikasi secara efektif melalui bahasa Inggris sangat dihargai di dunia pendidikan dan profesional.

## **5. Pembelajaran Daring (*Online Learning*)**

Perkembangan teknologi telah membawa revolusi dalam cara kita mengakses dan menyampaikan pembelajaran, dan salah satu bentuk utamanya adalah pembelajaran daring atau online learning. Menurut Garrison dan Kanuka (2004), pembelajaran daring memungkinkan mahasiswa untuk mengakses sumber daya pembelajaran secara fleksibel, tanpa terikat oleh batasan ruang dan waktu. Dalam konteks bahasa Inggris, kursus daring menawarkan berbagai keuntungan yang signifikan. Pertama, mahasiswa dapat mengikuti kelas dari mana saja, memberikan fleksibilitas yang lebih besar untuk yang memiliki jadwal yang padat atau tinggal di lokasi yang jauh dari institusi pendidikan. Kursus daring juga menyediakan lingkungan pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform yang mendukung diskusi online, kolaborasi, dan pertukaran ide antar mahasiswa.

Pembelajaran daring dalam bahasa Inggris dapat menawarkan latihan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan

berbahasa. Melalui platform tersebut, mahasiswa dapat berlatih mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis secara mandiri, seringkali dengan bimbingan dan umpan balik cepat. Adanya berbagai sumber daya daring, seperti video, materi bacaan, dan permainan bahasa, juga memperkaya pengalaman belajar mahasiswa. Namun, tantangan juga muncul dalam pembelajaran daring, terutama terkait dengan tingkat keterlibatan dan disiplin diri mahasiswa. Mahasiswa perlu memiliki motivasi internal yang tinggi dan kemampuan manajemen waktu yang baik untuk mengoptimalkan pengalaman pembelajaran secara daring. Dosen juga memiliki peran krusial dalam menciptakan lingkungan pembelajaran daring yang menarik dan mendukung, dengan memberikan panduan yang jelas, memberikan umpan balik yang konstruktif, dan mendorong interaksi antar mahasiswa.

## **6. Pembelajaran Adaptif (*Adaptive Learning*)**

Pembelajaran adaptif merupakan pendekatan inovatif yang menyesuaikan konten pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan individu mahasiswa. Dalam konteks ini, teknologi berperan krusial untuk memantau kinerja mahasiswa dan menyusun pengalaman pembelajaran yang sesuai. Menurut Walkington (2013), pembelajaran adaptif menciptakan lingkungan belajar yang personal dan responsif. Sistem ini dapat secara otomatis menilai kemajuan mahasiswa, mengidentifikasi area kelemahan, dan menyajikan materi atau latihan

tambahan yang dirancang khusus untuk meningkatkan pemahaman. Dengan memanfaatkan teknologi ini, mahasiswa dapat belajar dalam ritme sendiri, fokus pada aspek-aspek tertentu yang memerlukan perhatian lebih, dan meminimalkan kebosanan akibat pengulangan materi yang sudah dikuasai.

Pada pembelajaran bahasa Inggris, pendekatan adaptif dapat menjadi solusi yang efektif. Misalnya, mahasiswa yang memiliki kesulitan dalam tata bahasa tertentu dapat diberikan latihan yang difokuskan pada aspek tersebut. Begitu pula, yang telah menguasai kosa kata tertentu dapat diberikan materi yang lebih menantang untuk mempertahankan tingkat motivasi dan melibatkan dalam proses pembelajaran. Keunggulan pembelajaran adaptif juga terletak pada kemampuannya untuk memberikan umpan balik secara instan kepada mahasiswa. Hal ini memungkinkan mahasiswa untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesalahan dengan cepat, mempercepat proses pembelajaran secara keseluruhan. Dengan fokus pada individualitas, pembelajaran adaptif menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih efisien dan relevan untuk setiap mahasiswa.

### **C. Penilaian Berbasis Teknologi**

Penilaian berbasis teknologi merupakan paradigma yang menantang cara tradisional penilaian dalam pembelajaran bahasa Inggris. Dengan pemanfaatan teknologi, terjadi pergeseran signifikan

dalam pendekatan penilaian, mencakup penggunaan e-assessment, rubrik berbasis teknologi, dan aplikasi analitik pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Timmis *et al.* (2016), penilaian berbasis teknologi dapat meningkatkan efisiensi, objektivitas, dan responsivitas evaluasi, menciptakan pengalaman penilaian yang lebih dinamis dan relevan dalam konteks pendidikan tinggi. Penilaian berperan krusial dalam mengukur kemajuan mahasiswa dan efektivitas pengajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penilaian yang inovatif dan berbasis teknologi membawa dampak signifikan terhadap validitas, objektivitas, dan responsivitas evaluasi terhadap kemampuan bahasa.

### **1. E-Assessment (Penilaian Elektronik)**

E-Assessment, atau penilaian elektronik, telah menjadi bagian integral dari sistem pendidikan modern dengan pemanfaatan perangkat lunak dan platform daring. Pendekatan ini memberikan sejumlah manfaat signifikan dalam proses penilaian akademis. Menurut Timmis *et al.* (2016), e-assessment membawa peningkatan efisiensi dengan menyederhanakan proses penilaian dan memberikan umpan balik secara cepat kepada mahasiswa. Salah satu keuntungan utama dari e-assessment adalah fleksibilitasnya. Mahasiswa dapat mengakses tugas atau ujian secara daring dari berbagai lokasi, menghilangkan keterbatasan tempat dan waktu. Hal ini memungkinkan adanya inklusivitas dan aksesibilitas yang lebih besar bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus atau yang berada di lokasi geografis yang berjauhan.

Penggunaan platform seperti Turnitin juga memberikan kontribusi penting dalam memelihara integritas akademis. Dengan kemampuannya untuk mendeteksi plagiarisme, platform ini membantu lembaga pendidikan mencegah praktik tidak etis dan memastikan bahwa setiap penugasan atau karya yang diajukan mencerminkan pemikiran dan kontribusi orisinal mahasiswa. E-assessment juga memungkinkan penyelenggara pendidikan untuk mengumpulkan dan menyimpan data penilaian dengan lebih efisien. Data ini dapat memberikan wawasan berharga tentang kinerja kelas, memungkinkan dosen dan lembaga untuk melakukan analisis yang mendalam terkait kurikulum dan metode pengajaran. Meskipun demikian, pengenalan e-assessment tidak tanpa tantangan. Perlu adanya perhatian terhadap keamanan data, keberlanjutan infrastruktur teknologi, dan kesetaraan akses bagi semua mahasiswa. Selain itu, pemastian bahwa penilaian elektronik mencerminkan secara akurat kemampuan mahasiswa dalam konteks pembelajaran yang autentik menjadi suatu prioritas.

## **2. Penggunaan Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS)**

Sistem Manajemen Pembelajaran (LMS) telah membuka pintu bagi transformasi signifikan dalam pengelolaan dan penilaian pembelajaran daring. Dziuban *et al.* (2018) mencatat bahwa LMS memberikan infrastruktur yang diperlukan untuk menyusun, menyajikan, dan menilai pembelajaran secara efisien. Salah satu keunggulan utama LMS adalah kemampuannya untuk memberikan

platform yang terintegrasi, memudahkan dosen dalam merancang dan menyusun berbagai jenis penilaian. Moodle dan Blackboard, sebagai dua contoh LMS yang umum digunakan, menawarkan fleksibilitas yang luas dalam mendukung proses penilaian. Dengan fitur-fitur seperti bank soal yang terorganisir, dosen dapat membuat berbagai jenis ujian atau tugas, dari pilihan ganda hingga proyek berbasis proyek. Dosen juga dapat dengan mudah mengatur batas waktu, mengelola skor, dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa melalui platform ini.

LMS memfasilitasi pelacakan hasil mahasiswa dengan akurat. Dengan alat analitik dan pelaporan yang terintegrasi, dosen dapat dengan cepat menganalisis kinerja kelas secara keseluruhan atau individu. Ini memberikan wawasan berharga tentang efektivitas kurikulum dan metode pengajaran. Penggunaan LMS juga menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih terpadu. Mahasiswa dapat dengan mudah mengakses tugas, materi pembelajaran, dan umpan balik dosen dari satu tempat. Selain itu, LMS membuka ruang untuk interaksi dan kolaborasi antar mahasiswa melalui forum diskusi dan alat komunikasi lainnya. Namun, tantangan juga muncul seiring dengan pemanfaatan LMS, termasuk ketergantungan pada teknologi, kebutuhan pelatihan bagi dosen, dan masalah aksesibilitas bagi mahasiswa dengan kebutuhan khusus. Dalam mengimplementasikan LMS, lembaga pendidikan perlu memastikan bahwa seluruh komunitas akademis terlibat dan memahami potensi serta batasannya.

### **3. Penerapan Rubrik dalam Penilaian Berbasis Teknologi**

Penerapan rubrik dalam penilaian berbasis teknologi membawa kejelasan dan transparansi yang signifikan dalam menilai kemampuan mahasiswa. Andrade (2005) menyoroti bahwa penggunaan rubrik dapat memperinci kriteria penilaian, mengidentifikasi tingkat pencapaian yang diharapkan, dan memberikan panduan yang jelas kepada mahasiswa mengenai apa yang dinilai. Dalam konteks penilaian bahasa Inggris, rubrik berperan krusial dalam mengevaluasi berbagai keterampilan, seperti menulis dan berbicara. Rubrik dapat digunakan untuk menilai kemampuan menulis. Dalam hal ini, rubrik akan mencakup aspek-aspek seperti struktur tulisan, penggunaan kosa kata, sintaksis, dan kejelasan argumen. Rubrik ini membantu dosen dan mahasiswa memahami secara spesifik elemen-elemen yang dinilai dan membimbing langkah-langkah perbaikan.

Mengevaluasi keterampilan berbicara, rubrik dapat mencakup kriteria seperti pengucapan, kelancaran berbicara, kemampuan mengorganisasi gagasan, dan respons terhadap pertanyaan. Dengan rubrik ini, mahasiswa dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang area mana yang perlu diperbaiki dan bagaimana meningkatkan keterampilan berbicara. Rubrik juga berperan dalam memberikan umpan balik yang lebih terperinci. Dosen dapat memberikan komentar spesifik berdasarkan kriteria-kriteria yang terdapat dalam rubrik, memungkinkan mahasiswa untuk lebih memahami kekuatan dan

kelemahan. Selain itu, rubrik memfasilitasi konsistensi penilaian antar dosen, sehingga hasil penilaian lebih obyektif.

#### **4. Penilaian Formatif dan Responsif**

Penggunaan teknologi dalam pendidikan membawa perubahan signifikan dalam implementasi penilaian formatif yang responsif. Black dan William (2009) menekankan bahwa penilaian formatif berfokus pada memberikan umpan balik sepanjang proses pembelajaran, memungkinkan mahasiswa untuk terus memahami dan meningkatkan keterampilan. Teknologi memperkuat pendekatan ini dengan menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang mendukung penilaian formatif yang interaktif. Aplikasi daring, seperti Kahoot! atau Socrative, memberikan dosen dan mahasiswa alat untuk melakukan penilaian formatif secara langsung dan terlibat. Contohnya, dengan menggunakan kuis interaktif, mahasiswa dapat mengukur pemahaman secara real-time. Dosen dapat dengan cepat menganalisis hasil dan memberikan umpan balik yang langsung, membimbing mahasiswa untuk memperbaiki pemahaman.

Teknologi memungkinkan pengumpulan data yang lebih akurat dan menyeluruh terkait kinerja mahasiswa. Dosen dapat melacak perkembangan individual mahasiswa, mengidentifikasi area kelemahan, dan menyusun strategi pembelajaran yang sesuai. Ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif, di mana penyesuaian dapat dilakukan sepanjang waktu, bukan hanya pada

titik akhir suatu periode pembelajaran. Implementasi penilaian formatif yang responsif melalui teknologi juga memberikan manfaat dalam hal partisipasi mahasiswa. Alat-alat interaktif ini membuat pembelajaran lebih menarik dan mendukung keterlibatan aktif. Mahasiswa dapat menerima umpan balik secara instan, meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan pembelajaran.

## **5. Penilaian Otomatis dengan Teknologi NLP (*Natural Language Processing*)**

Menurut Shermis dan Burstein (2013), sistem penilaian otomatis yang menggunakan NLP mampu secara otomatis mengevaluasi kualitas tulisan, mendeteksi struktur kalimat, dan memberikan umpan balik tanpa campur tangan manusia secara langsung. Salah satu contoh implementasi teknologi ini adalah melalui sistem E-rater, yang telah berhasil menilai esai dengan tingkat konsistensi yang tinggi. Keunggulan utama dari penilaian otomatis dengan teknologi NLP adalah efisiensi waktu. Dosen atau penilai tidak perlu menghabiskan waktu yang signifikan untuk mengevaluasi setiap karya tulis secara manual. Sistem NLP dapat menilai sejumlah besar teks dalam waktu singkat, memungkinkan respon yang lebih cepat terhadap tugas penilaian.

Penggunaan NLP juga dapat meningkatkan objektivitas penilaian. Algoritma NLP dapat menilai karya tulis berdasarkan kriteria tertentu tanpa dipengaruhi oleh faktor subjektivitas atau preferensi

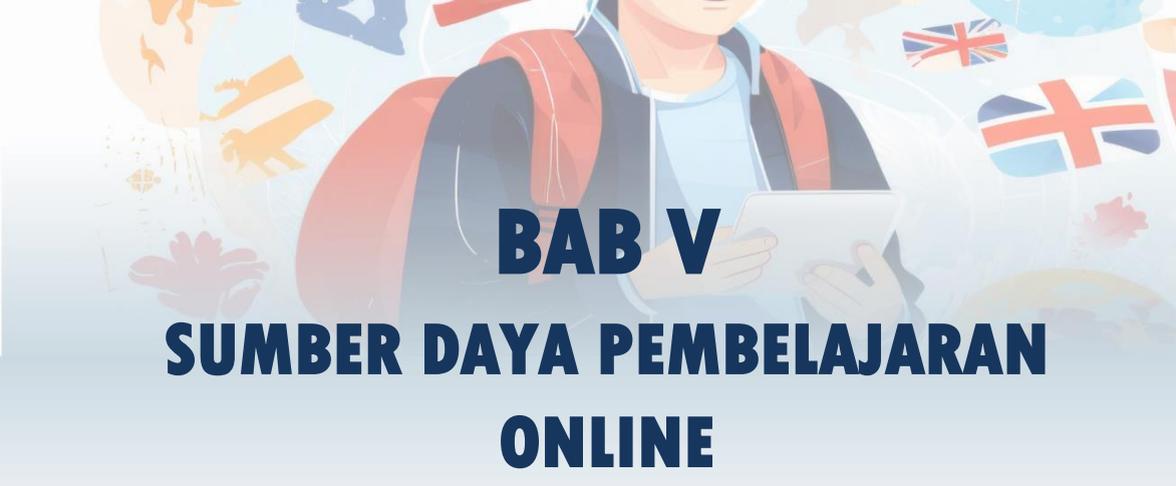
pribadi. Hal ini menciptakan penilaian yang lebih konsisten dan adil bagi semua mahasiswa, mengurangi potensi bias penilaian manusia. Namun, perlu diakui bahwa penilaian otomatis dengan NLP tidak selalu sempurna. Beberapa aspek seperti kreativitas, nuansa, dan pemahaman mendalam mungkin tidak dapat diukur sepenuhnya oleh algoritma

## **6. Penggunaan Video dalam Penilaian Berbasis Keterampilan Berbicara**

Penggunaan video dalam penilaian keterampilan berbicara telah menjadi alat yang efektif dalam mengevaluasi kemampuan komunikatif mahasiswa. Dalam konteks ini, perekaman video memungkinkan mahasiswa untuk merekam presentasi atau dialog bahasa Inggris. Menurut Cheng dan Li (2020), pendekatan ini membuka peluang baru untuk menilai keterampilan berbicara secara menyeluruh dan objektif. Salah satu keunggulan utama penggunaan video adalah kemampuannya untuk merekam keterampilan komunikatif secara nyata. Instruktur dapat melihat dan menilai aspek verbal dan nonverbal dari presentasi, seperti intonasi, ekspresi wajah, dan bahasa tubuh. Hal ini memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang kemampuan berbicara mahasiswa dibandingkan dengan penilaian yang hanya berbasis teks.

Penggunaan teknologi video juga memberikan fleksibilitas dalam penilaian. Mahasiswa dapat merekam presentasinya sendiri dan mengunggahnya ke platform pembelajaran daring. Ini tidak hanya memberikan kenyamanan dalam hal waktu dan tempat, tetapi juga

mengurangi kecemasan yang mungkin dirasakan mahasiswa ketika berbicara di depan kelas. Selain itu, pendekatan ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk melakukan refleksi diri. Dengan meninjau rekaman video presentasi sendiri, mahasiswa dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sendiri. Proses refleksi ini tidak hanya meningkatkan pemahaman diri, tetapi juga memberikan dasar untuk perbaikan lebih lanjut dalam keterampilan berbicara.



# **BAB V**

## **SUMBER DAYA PEMBELAJARAN ONLINE**

---

---

### **A. Platform dan Aplikasi Pembelajaran**

Platform disini tidak hanya menyediakan akses luas terhadap materi pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi interaksi dinamis antara mahasiswa dan konten pendidikan. Seperti yang diungkapkan oleh Bates (2015), penggunaan platform pembelajaran yang canggih dapat menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan personal, menciptakan peluang untuk keterlibatan yang lebih dalam dalam proses pendidikan. Pertumbuhan pesat teknologi informasi telah mengubah lanskap pendidikan, mengarah pada pengembangan berbagai platform dan aplikasi pembelajaran online yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Pembelajaran online dapat didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan interaksi dengan sumber daya pembelajaran elektronik dan melibatkan teknologi komunikasi untuk mendukung interaksi siswa dan instruktur serta antar siswa.

## 1. MOOCs (*Massive Open Online Courses*)

*Massive Open Online Courses* (MOOCs) telah menjadi inovasi revolusioner dalam dunia pendidikan, membuka pintu akses terbuka ke kursus-kursus dari berbagai universitas dan lembaga terkemuka di seluruh dunia. Platform MOOC terkemuka seperti Coursera, edX, dan Udacity menawarkan ribuan kursus dalam berbagai disiplin ilmu, mulai dari ilmu pengetahuan komputer hingga ilmu sosial dan humaniora. Konsep dasar dari MOOCs adalah memberikan peluang pembelajaran yang inklusif dengan menyediakan materi pembelajaran secara daring, seringkali tanpa biaya atau dengan biaya yang terjangkau (Liyana-gunawardena *et al.*, 2013). Salah satu keunggulan utama MOOCs adalah partisipasi massal yang difasilitasi. Ribuan, bahkan jutaan peserta dari seluruh dunia dapat mengakses kursus yang sama. Ini menciptakan komunitas pembelajaran global yang beragam, memungkinkan mahasiswa untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan rekan-rekan dari latar belakang budaya dan pendidikan yang berbeda. MOOCs menawarkan pembelajaran tanpa batas geografis, mengatasi hambatan fisik yang seringkali menjadi kendala dalam akses ke pendidikan tinggi.

MOOCs juga berperan kunci dalam diversifikasi mata pelajaran dan keahlian yang dapat diakses oleh peserta. Ketersediaan berbagai kursus membuka pintu bagi pembelajaran sepanjang hayat dan pengembangan keterampilan baru. Ini mencerminkan transisi menuju model pendidikan yang lebih berfokus pada hasil dan keterampilan

yang relevan dengan tuntutan pasar kerja. Dengan menyediakan kursus dalam berbagai bidang, MOOCs memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan keahlian yang diperlukan dalam ekonomi global yang berubah dengan cepat. Namun, sementara MOOCs menawarkan banyak potensi positif, juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah tingkat penyelesaian kursus yang cenderung rendah, dengan banyak peserta yang tidak menyelesaikan seluruh kursus yang diikuti.

## **2. Sosial Media dalam Pendidikan**

Integrasi sosial media, seperti Facebook dan Twitter, dalam konteks pendidikan telah mengubah lanskap pembelajaran dengan menciptakan platform interaktif yang memperkaya pengalaman mahasiswa di luar batas kelas tradisional. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Junco *et al.* (2011), penggunaan sosial media dalam konteks pendidikan dapat berperan kritis dalam memfasilitasi diskusi, meningkatkan kolaborasi antar mahasiswa, dan mendorong keterlibatan dalam konteks pembelajaran informal. Salah satu aspek utama dari integrasi sosial media dalam pendidikan adalah kemampuannya untuk memfasilitasi diskusi dan interaksi antar mahasiswa. Platform seperti Facebook menyediakan ruang virtual di mana mahasiswa dapat berbagi ide, pertanyaan, dan pemikiran terkait materi pembelajaran. Diskusi ini tidak terbatas oleh batasan waktu atau tempat, memungkinkan partisipasi yang lebih fleksibel dan mendalam.

Sosial media menciptakan peluang kolaborasi yang kaya di antara mahasiswa, dapat membentuk grup atau komunitas belajar di mana dapat berbagi sumber daya, berdiskusi, dan bahkan bekerja sama dalam proyek-proyek akademis. Keterlibatan dalam kegiatan kolaboratif semacam ini dapat meningkatkan pemahaman konsep, merangsang pemikiran kritis, dan membantu dalam pengembangan keterampilan kerja sama. Penelitian Junco *et al.* (2011) juga menyoroti nilai sosial media dalam memberikan konteks pembelajaran informal. Mahasiswa dapat terlibat dengan materi pembelajaran di luar waktu kuliah, membaca artikel terkait, atau berbagi sumber daya yang ditemui secara daring. Hal ini menciptakan ikatan antara pembelajaran formal dan informal, memperkaya pengalaman belajar mahasiswa dengan membawa pembelajaran ke dalam konteks kehidupan sehari-hari.

### **3. Simulasi dan Realitas Virtual**

Penggunaan simulasi dan realitas virtual, khususnya melalui teknologi seperti *Virtual Reality* (VR) dan *Augmented Reality* (AR), telah membuka pintu bagi pengalaman pembelajaran yang sangat immersif dan inovatif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Dalgarno dan Lee (2010), teknologi ini tidak hanya memungkinkan mahasiswa untuk mengakses informasi, tetapi juga memberikan pengalaman langsung dalam konteks praktis, simulasi, atau laboratorium virtual. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan VR dan AR dalam pembelajaran adalah kemampuannya untuk

meningkatkan pemahaman konsep. Dengan menyajikan informasi dalam format tiga dimensi yang interaktif, mahasiswa dapat lebih mudah memvisualisasikan dan memahami konsep yang mungkin sulit dijelaskan hanya melalui pendekatan tradisional. Sebagai contoh, dalam mata pelajaran sains atau teknik, mahasiswa dapat melakukan eksplorasi visual dalam lingkungan simulasi yang menyerupai keadaan sebenarnya.

Penggunaan teknologi VR dan AR dapat menciptakan simulasi yang mendalam, memungkinkan mahasiswa untuk berlatih dan menguji keterampilan dalam lingkungan virtual. Misalnya, mahasiswa kedokteran dapat menghadapi kasus klinis virtual, sementara mahasiswa arsitektur dapat merancang dan meneelusuri model bangunan secara virtual. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan praktis, tetapi juga memberikan pengalaman yang mendekati situasi dunia nyata. Teknologi ini juga dapat meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran. Dengan pengalaman yang menarik dan immersif, motivasi mahasiswa untuk terlibat dalam materi pembelajaran dapat ditingkatkan, dapat menjadi lebih aktif, terlibat dalam eksplorasi mandiri, dan merasakan kepuasan dalam mengatasi tantangan yang disajikan dalam lingkungan virtual.

#### **4. Aplikasi untuk Keterampilan Bahasa**

Aplikasi pembelajaran bahasa, seperti Duolingo dan Babbel, telah membawa revolusi dalam cara mahasiswa memperoleh

keterampilan bahasa secara inovatif dan terjangkau. Menurut Su *et al.* (2021), keberhasilan aplikasi ini terletak pada pemanfaatan konsep gamifikasi dan algoritma adaptif untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan berbasis pengalaman. Penggunaan gamifikasi dalam aplikasi ini telah menjadi kunci utama untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa. Menggabungkan elemen-elemen permainan, seperti poin, tingkat, dan tantangan, untuk menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan menantang. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya belajar bahasa, tetapi juga terlibat dalam aktivitas yang memacu semangat kompetisi yang sehat, mendorong untuk terus meningkatkan keterampilan bahasa.

Algoritma adaptif menjadi fitur kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi ini menggunakan teknologi untuk secara otomatis menyesuaikan kurikulum dan tugas berdasarkan tingkat kemampuan masing-masing pengguna. Hal ini memastikan bahwa mahasiswa mendapatkan latihan yang sesuai dengan tingkat keahlian, mencegah kebosanan akibat materi yang terlalu mudah atau frustrasi karena terlalu sulit. Pendekatan ini mempersonalisasi pembelajaran, memungkinkan setiap individu untuk belajar dengan ritme sendiri. Kelebihan lainnya dari aplikasi ini adalah aksesibilitas dan ketersediaan yang luas. Dengan berbagai bahasa dan platform yang didukung, mahasiswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kenyamanan. Ini membuka pintu bagi fleksibilitas yang tinggi,

memungkinkan pembelajaran bahasa tanpa mengorbankan kesibukan sehari-hari.

## **5. Pustaka Digital dan Repositori Online**

Pustaka digital dan repositori online telah membawa transformasi dalam akses mahasiswa terhadap sumber daya akademis, membuka pintu menuju keberagaman literatur dan memperluas ruang pembelajaran. Sumber daya seperti Google Scholar atau JSTOR menjadi pusat informasi yang memungkinkan mahasiswa menggali literatur akademis secara lebih efisien dan mendalam (Nicholas *et al.*, 2011). Penggunaan pustaka digital mempermudah mahasiswa dalam pencarian literatur. Dengan hanya beberapa klik, dapat mengakses berbagai artikel, buku, dan jurnal ilmiah tanpa harus menghabiskan waktu di perpustakaan fisik. Keberagaman sumber daya ini menciptakan kesempatan untuk memperdalam pemahaman pada berbagai topik, mendukung penelitian, dan memperkaya gagasan dalam karya akademis.

Repositori online memberikan akses terbuka terhadap berbagai tesis, makalah seminar, dan karya ilmiah lainnya yang dihasilkan oleh peneliti dari berbagai institusi. Repositori ini menciptakan komunitas pengetahuan yang lebih terbuka, memungkinkan mahasiswa untuk menelusuri kontribusi penelitian dari berbagai sudut pandang dan institusi. Hal ini tidak hanya memperluas pandangan, tetapi juga meningkatkan pemahaman terhadap berbagai pendekatan dan

metodologi dalam penelitian. Keuntungan lain dari pustaka digital dan repositori online adalah kemudahan penggunaan dan aksesibilitasnya. Mahasiswa dapat mengakses literatur kapan saja dan di mana saja, memberikan fleksibilitas dalam mengatur waktu belajar. Ini sangat relevan dalam era di mana pembelajaran mandiri dan jarak jauh semakin mendominasi, memungkinkan mahasiswa untuk tetap terhubung dengan literatur akademis tanpa terbatas oleh batasan fisik lokasi atau waktu.

## **6. Gamifikasi (*Gamification*)**

Gamifikasi, sebagai pendekatan dalam pembelajaran, telah membawa elemen permainan ke dalam dunia pendidikan, menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan memotivasi. Platform pembelajaran seperti Classcraft atau Kahoot! telah memanfaatkan konsep ini untuk meningkatkan keterlibatan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Menurut Hamari *et al.* (2014), gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan, sekaligus memotivasi mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Elemen permainan, seperti poin, tingkat, dan tantangan, diterapkan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan dinamika yang merangsang keinginan mahasiswa untuk terlibat lebih aktif.

Salah satu contoh efektif penerapan gamifikasi adalah melalui platform Kahoot!. Dengan format kuis interaktif dan kompetitif, mahasiswa dapat menguji pengetahuan dalam suasana yang kompetitif

namun bersifat edukatif. Pemberian poin, peringkat, dan waktu yang terbatas menciptakan dorongan tambahan bagi mahasiswa untuk terlibat dan belajar dengan cara yang menyenangkan. Classcraft, di sisi lain, menghadirkan dimensi permainan peran ke dalam kelas virtual. Mahasiswa dapat berperan karakter, seperti penyihir atau pejuang, dan membangun kolaborasi dengan sesama mahasiswa untuk mencapai tujuan bersama. Melalui gamifikasi, Classcraft menciptakan pengalaman belajar yang lebih berorientasi pada tim dan meningkatkan rasa tanggung jawab individual dalam konteks kelompok.

Gamifikasi juga memiliki dampak positif pada motivasi mahasiswa. Dengan adanya tantangan, hadiah, dan pengakuan, mahasiswa merasa lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas-tugas. Ini tidak hanya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan tetapi juga dapat meningkatkan tingkat partisipasi dan pencapaian akademis. Meskipun gamifikasi telah membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi mahasiswa, penting untuk mempertimbangkan penerapannya dengan bijak. Perancangan elemen permainan harus selaras dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, dan harus memperkuat, bukan mengaburkan, substansi akademis. Oleh karena itu, penggunaan gamifikasi dalam konteks pembelajaran perlu disertai dengan perencanaan yang cermat agar tetap memberikan nilai tambah pada proses pendidikan.

## **B. Repositori Materi Pembelajaran**

Sebagai tempat penyimpanan digital yang menyediakan akses terbuka terhadap beragam materi pembelajaran, repositori ini membentuk dasar untuk kurikulum yang dinamis dan responsif. Dalam kata-kata Bates (2015), repositori menjadi 'arsip digital' yang memfasilitasi kolaborasi pendidik, memungkinkan pertukaran sumber daya yang kaya, dan mendukung adaptasi cepat terhadap perkembangan dalam dunia pendidikan digital. Repositori materi pembelajaran menjadi unsur kunci dalam ekosistem pendidikan online, menyediakan akses terbuka terhadap berbagai sumber daya pembelajaran. Repositori ini membantu dalam penyimpanan, pengelolaan, dan penyebaran materi pembelajaran yang berkualitas, mendukung pendidik, mahasiswa, dan para peneliti. Dalam era digital ini, repositori materi pembelajaran telah menjadi fondasi untuk membangun kurikulum yang dinamis dan responsif.

Repositori materi pembelajaran dapat didefinisikan sebagai platform penyimpanan digital yang memuat dan menyusun berbagai jenis sumber daya pembelajaran, termasuk materi kuliah, presentasi, rekaman kelas, bahan bacaan, dan multimedia lainnya. Repositori ini bertujuan untuk memfasilitasi pencarian, akses, dan penggunaan sumber daya oleh pendidik dan mahasiswa (Barkley *et al.*, 2014).

## **1. Tujuan dan Manfaat Repositori Materi Pembelajaran**

Repositori materi pembelajaran memiliki tujuan pokok untuk menyediakan akses yang mudah dan cepat terhadap beragam sumber daya pembelajaran yang berkualitas tinggi. Tujuan ini sejalan dengan upaya meningkatkan fleksibilitas kurikulum, sebuah aspek kunci dalam memenuhi kebutuhan pendidikan yang semakin beragam. Menurut Li *et al.* (2022), repositori materi pembelajaran bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan mendukung, sehingga dapat memenuhi tuntutan mahasiswa yang beragam. Dalam mencapai tujuannya, repositori materi pembelajaran juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Dengan menyediakan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang beragam dan berkualitas tinggi, repositori ini membantu pendidik dalam merancang dan menyajikan materi yang lebih bervariasi dan relevan. Hal ini pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi mahasiswa.

Repositori materi pembelajaran memiliki tujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya. Dengan menyatukan berbagai jenis sumber daya, seperti materi kuliah, materi bacaan, video, dan sumber daya multimedia lainnya, repositori ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif. Hal ini dapat merangsang minat dan partisipasi mahasiswa, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif. Manfaat utama dari repositori materi pembelajaran melibatkan promosi

kolaborasi antarpendidik. Dengan berbagi sumber daya pembelajaran, pendidik dapat saling mendukung dan memperkaya praktek pengajaran. Ini menciptakan komunitas pembelajaran yang berkelanjutan, di mana pengalaman dan pengetahuan dapat dipertukarkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Repositori materi pembelajaran juga dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya. Dengan memberikan akses terpadu ke berbagai materi pembelajaran, lembaga pendidikan dapat mengelola sumber daya secara efisien dan mengurangi duplikasi pekerjaan. Ini tidak hanya membantu dalam pengelolaan waktu dan usaha pendidik, tetapi juga dapat menghemat anggaran lembaga. Akhirnya, repositori materi pembelajaran bertujuan untuk mempercepat inovasi dalam kurikulum. Dengan menyediakan akses terhadap sumber daya terkini dan berkualitas, lembaga pendidikan dapat merespons perubahan dalam tuntutan pasar kerja dan perkembangan ilmu pengetahuan. Repositori materi pembelajaran menjadi wadah inovasi yang dapat membantu lembaga pendidikan tetap relevan dan kompetitif dalam era pendidikan modern.

## **2. Ciri-ciri Utama Repositori Materi Pembelajaran**

Repositori materi pembelajaran, sebagai platform penyimpanan digital khusus untuk sumber daya pendidikan, memiliki ciri-ciri utama yang membedakannya dan memberikan nilai tambah dalam konteks pendidikan. Menurut Wiley (2000), tiga ciri khas yang mencolok adalah

interoperabilitas, akses terbuka, dan metadata yang lengkap. Pertama, interoperabilitas merupakan ciri khas repositori materi pembelajaran yang menonjol. Ini merujuk pada kemampuan sistem untuk berinteraksi dan berintegrasi dengan sistem lain. Dalam konteks repositori materi pembelajaran, interoperabilitas memungkinkan penyelenggara pendidikan untuk menghubungkan atau mengintegrasikan repositori dengan berbagai platform atau sistem lain yang digunakan dalam lembaga pendidikan. Hal ini menciptakan ekosistem pembelajaran yang terkoneksi, memungkinkan transfer data dan sumber daya antar sistem, sehingga memperkaya pengalaman pembelajaran.

Kedua, akses terbuka menjadi ciri yang menonjol dalam repositori materi pembelajaran. Akses terbuka mengacu pada keterbukaan repositori bagi pengguna, yang dapat mencakup mahasiswa, pendidik, atau masyarakat umum. Repositori materi pembelajaran yang menganut prinsip akses terbuka memberikan peluang bagi banyak orang untuk mengakses dan menggunakan sumber daya pembelajaran tanpa hambatan. Hal ini mendukung prinsip inklusivitas dan menyebarkan pengetahuan secara luas. Ketiga, metadata yang lengkap menjadi ciri khas lainnya yang esensial dalam repositori materi pembelajaran. Metadata merujuk pada informasi terinci tentang setiap sumber daya yang disimpan dalam repositori, termasuk deskripsi, pencipta, tanggal pembuatan, dan informasi terkait lainnya. Metadata yang lengkap memudahkan pengguna untuk mencari, menilai, dan memahami konten sumber daya tanpa harus

mengaksesnya secara langsung. Dengan demikian, metadata memberikan panduan yang jelas dan komprehensif tentang keberhasilan sebuah sumber daya dalam mendukung tujuan pembelajaran.

### **3. Implementasi Repositori Materi Pembelajaran di Perguruan Tinggi**

Implementasi repositori materi pembelajaran di perguruan tinggi merupakan langkah signifikan dalam mendukung perkembangan e-learning dan meningkatkan aksesibilitas terhadap sumber daya pendidikan. Menurut Ray (2020), proses implementasi ini melibatkan beberapa aspek kunci, termasuk dukungan kebijakan, infrastruktur teknologi yang kokoh, dan keterlibatan aktif staf pengajar. Dalam konteks kebijakan, perguruan tinggi perlu mengembangkan pedoman dan regulasi yang mendukung penggunaan repositori materi pembelajaran. Kebijakan ini harus mencakup aspek keamanan data, hak cipta, dan etika penggunaan sumber daya. Adanya dukungan formal dari pihak administrasi perguruan tinggi memastikan bahwa implementasi repositori dilakukan dengan memperhatikan kebutuhan dan persyaratan institusi.

Infrastruktur teknologi yang kuat menjadi aspek krusial dalam keberhasilan implementasi repositori materi pembelajaran. Perguruan tinggi perlu menyediakan platform yang dapat menangani penyimpanan, pengelolaan, dan distribusi sumber daya dengan efisien.

Integrasi repositori dengan sistem manajemen pembelajaran (LMS) dan aplikasi lainnya juga menjadi pertimbangan penting untuk memastikan keterhubungan dengan lingkungan pembelajaran digital yang lebih luas. Pelatihan staf pengajar adalah langkah kunci untuk memastikan pemanfaatan optimal repositori materi pembelajaran. Ray (2020) menekankan bahwa diperlukan inisiatif pelatihan yang komprehensif agar staf pengajar dapat memahami cara menggunakan repositori, mengunggah sumber daya, dan mengintegrasikannya ke dalam pengalaman pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga strategi efektif untuk mengoptimalkan manfaat pedagogis dari sumber daya yang disimpan.

#### **4. Isu dan Tantangan dalam Pengelolaan Repositori**

Pengelolaan repositori materi pembelajaran dihadapkan pada sejumlah isu dan tantangan yang perlu diatasi agar dapat berfungsi secara optimal. Menurut Lu *et al.* (2005), salah satu tantangan utama yang dihadapi adalah pemeliharaan repositori, yang mencakup upaya untuk memastikan bahwa sumber daya yang disimpan tetap relevan, akurat, dan dapat diakses. Tantangan pertama adalah pembaruan konten secara berkala. Dalam lingkungan pendidikan yang terus berubah, materi pembelajaran perlu diperbarui untuk mencerminkan perkembangan terbaru dalam bidang studi dan pengetahuan. Pengelola repositori perlu merancang strategi pembaruan yang efektif,

mengidentifikasi sumber daya yang perlu diperbarui, dan memastikan bahwa informasi yang disediakan tetap relevan bagi pengguna.

Penilaian kualitas konten menjadi isu penting lainnya. Dalam repositori, ketersediaan sumber daya yang berkualitas menjadi kunci untuk mendukung pengalaman pembelajaran yang efektif. Oleh karena itu, pengelola harus memiliki kriteria evaluasi yang jelas dan mekanisme penilaian untuk memastikan bahwa setiap sumber daya memenuhi standar keakuratan, keberlanjutan, dan relevansi. Selain itu, pemeliharaan juga melibatkan manajemen metadata dengan baik. Metadata yang lengkap dan akurat menjadi kunci dalam memastikan pencarian dan penemuan yang efisien oleh pengguna. Pengelola repositori perlu memperhatikan kebijakan dan pedoman terkait metadata serta memastikan bahwa setiap sumber daya dilengkapi dengan informasi yang memadai.

## **5. Peran Metadata dalam Repositori Materi Pembelajaran**

Peran metadata dalam repositori materi pembelajaran tidak dapat diabaikan, mengingat peran sentralnya dalam meningkatkan aksesibilitas dan fungsionalitas repositori. Metadata dapat didefinisikan sebagai informasi deskriptif yang membantu dalam mengidentifikasi, mengelompokkan, dan mengelola sumber daya pembelajaran. Menurut McKercher dan Du Cros (2012), metadata yang terstruktur dengan baik memiliki dampak positif dalam beberapa aspek utama pengelolaan repositori. Pertama, metadata berperan kunci dalam pencarian efisien.

Dengan menyematkan informasi terperinci tentang konten suatu sumber daya, metadata memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian yang lebih presisi. Dengan kata lain, pengguna dapat menggunakan kriteria tertentu, seperti kata kunci, topik, atau jenis materi, untuk menemukan sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan. Metadata yang tepat mempercepat proses pencarian, mengurangi kebingungan, dan meningkatkan akurasi hasil.

Kedua, metadata memudahkan identifikasi konten yang relevan. Dalam lingkungan pembelajaran yang kaya dengan berbagai jenis materi, pengguna sering kali perlu memfilter sumber daya berdasarkan karakteristik tertentu. Metadata memberikan pandangan cepat tentang isu-isu seperti tingkat kesulitan, topik spesifik, atau metode pengajaran yang digunakan. Dengan melihat metadata, pengguna dapat dengan cepat menentukan relevansi suatu sumber daya dengan kebutuhan pembelajaran tanpa harus membuka setiap sumber daya secara terpisah. Ketiga, implementasi metadata yang tepat meningkatkan efektivitas repositori sebagai alat pembelajaran. Dengan memiliki metadata yang kaya dan relevan, repositori tidak hanya menjadi penyimpanan pasif, tetapi juga alat yang dapat membantu dalam perencanaan kurikulum, desain pembelajaran, dan evaluasi sumber daya. Metadata yang terstruktur dengan baik membantu dalam melacak kemajuan mahasiswa, menilai kualitas sumber daya, dan menginformasikan keputusan strategis dalam pengembangan materi pembelajaran.

### **C. Komunitas Online untuk Praktik Bahasa Inggris**

Komunitas online untuk praktik bahasa Inggris memperkenalkan dimensi baru dalam pembelajaran bahasa, menciptakan lingkungan interaktif di mana pembelajar dapat terlibat dengan penutur asli atau sesama pembelajar. Seiring dengan perkembangan teknologi, komunitas ini memberikan platform dinamis untuk berlatih keterampilan berbicara, mendengarkan, dan menulis secara otentik. Menurut Thorne dan Reinhardt (2008), komunitas semacam ini menciptakan ruang inklusif dan kolaboratif yang mendukung perkembangan keterampilan bahasa dalam konteks kehidupan nyata. Dengan kemajuan teknologi, platform dan komunitas online telah memberikan sarana yang dinamis untuk mahasiswa belajar dan berlatih bahasa Inggris di lingkungan yang otentik dan interaktif.

Komunitas online untuk praktik bahasa Inggris dapat didefinisikan sebagai ruang virtual di mana para pembelajar dapat berinteraksi dengan penutur asli atau sesama pembelajar untuk meningkatkan keterampilan bahasa. Menurut Thorne dan Reinhardt (2008), karakteristik utama dari komunitas semacam ini mencakup keberagaman anggota, dukungan terhadap pembelajaran kolaboratif, dan pemanfaatan teknologi sebagai sarana komunikasi.

## **1. Peran Teknologi dalam Komunitas Online untuk Praktik Bahasa Inggris**

Peran teknologi dalam membentuk komunitas online untuk praktik bahasa Inggris menjadi semakin krusial, terutama dengan perkembangan pesat platform komunikasi daring dan media sosial. Menurut Lamy dan Hampel (2007), pemanfaatan teknologi dalam konteks ini tidak hanya memfasilitasi pembelajaran, tetapi juga membuka peluang baru untuk kolaborasi, interaksi, dan penciptaan lingkungan belajar yang otentik. Dalam era teknologi informasi saat ini, platform komunikasi daring seperti forum diskusi, grup obrolan, dan ruang percakapan berperan utama dalam membentuk komunitas online untuk praktik bahasa Inggris. Mahasiswa dapat berpartisipasi dalam diskusi daring yang memungkinkan berkomunikasi dengan sesama pembelajar tanpa adanya batasan geografis. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang beragam, menghadirkan berbagai dialek dan aksen bahasa Inggris yang dapat ditemui dalam komunitas global.

Media sosial juga berkontribusi secara signifikan dalam memperluas jaringan interaksi dalam komunitas bahasa Inggris. Melalui platform seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, para pembelajar dapat terhubung dengan penutur asli dan sesama pembelajar dari seluruh dunia. Ini membuka pintu untuk praktik bahasa yang kontekstual dan memungkinkan mahasiswa untuk terlibat dalam percakapan sehari-hari, memperkaya pemahaman tentang bahasa dan budaya. Selain itu, teknologi memfasilitasi pembelajaran kolaboratif di

dalam komunitas online. Melalui platform pembelajaran daring atau alat berbagi dokumen, mahasiswa dapat bekerja sama dalam proyek-proyek bahasa Inggris, memberikan umpan balik, dan saling memotivasi. Inilah yang menciptakan lingkungan belajar yang otentik di luar kelas, di mana pembelajaran tidak terbatas oleh dinding fisik institusi pendidikan.

## **2. Pemanfaatan Media Sosial untuk Praktik Bahasa Inggris**

Pemanfaatan media sosial untuk praktik bahasa Inggris telah menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan interaktif. Sebagaimana dikemukakan oleh Reinhardt (2019), platform-media sosial utama seperti Facebook, Twitter, dan Instagram menjadi ruang virtual di mana para pembelajar dapat terlibat dalam berbagai aktivitas untuk meningkatkan keterampilan bahasa Inggris. Facebook, sebagai salah satu media sosial terkemuka, menyediakan forum diskusi yang memungkinkan para pembelajar membahas topik-topik bahasa Inggris secara interaktif. Grup-grup berfokus pada pembelajaran bahasa Inggris menyediakan wadah untuk berbagi pengalaman, pertanyaan, dan sumber daya, menciptakan komunitas online yang bersifat kolaboratif. Diskusi ini bukan hanya memperdalam pemahaman tentang tata bahasa dan kosakata, tetapi juga menciptakan lingkungan di mana para pembelajar dapat mendukung satu sama lain.

Twitter, dengan karakteristiknya yang singkat dan dinamis, menjadi platform efektif untuk praktik bahasa Inggris dalam konteks

berita, tren, dan dialog global. Pembelajar dapat mengikuti akun-akun bahasa Inggris, berpartisipasi dalam percakapan dengan pengguna lain, dan mengamati penggunaan bahasa dalam konteks nyata. Dengan terlibat dalam tweet, retweet, dan tagar, dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan bahasa sehari-hari. Instagram, dengan fokusnya pada gambar dan cerita visual, memberikan kesempatan bagi praktik bahasa Inggris melalui keterangan foto, komentar, dan interaksi visual. Para pembelajar dapat membagikan pengalaman dalam bahasa Inggris, menggambarkan kehidupan sehari-hari, dan mendapatkan umpan balik dari pengikutnya. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan menulis, tetapi juga memungkinkan ekspresi kreatif dalam bahasa Inggris.

### **3. Praktik Bahasa Inggris Melalui Permainan Online**

Praktik bahasa Inggris melalui permainan online telah menjadi metode yang populer dan efektif dalam membantu pembelajar meningkatkan keterampilan (Zhao, 2016). Dalam konteks ini, terdapat dua bentuk permainan online yang menjadi fokus: language exchange dan aplikasi pembelajaran bahasa. *Language exchange*, atau pertukaran bahasa, merupakan platform online di mana pembelajar bahasa Inggris dapat berinteraksi dengan penutur asli bahasa Inggris yang ingin mempelajari bahasa pembelajar tersebut. Platform ini memberikan kesempatan untuk berbicara secara langsung dengan penutur asli, mempraktikkan percakapan sehari-hari, dan mendapatkan umpan balik

secara instan. Selain itu, *language exchange* seringkali menciptakan lingkungan yang santai dan tidak formal, memungkinkan pembelajar untuk merasa nyaman dan lebih termotivasi untuk berlatih.

Aplikasi pembelajaran bahasa, seperti Duolingo, Babbel, atau Rosetta Stone, menawarkan permainan dan latihan interaktif yang dirancang khusus untuk meningkatkan kemampuan bahasa Inggris. Pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam aplikasi ini memberikan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi pengguna untuk mencapai tingkat lebih tinggi dengan menyelesaikan tantangan dan mencapai tujuan tertentu. Dengan fitur-fitur seperti poin, level, dan hadiah, pembelajar merasa terlibat dan termotivasi untuk terus berlatih. Praktik bahasa Inggris melalui permainan online memiliki keuntungan tambahan, yaitu konteks otentik. Melalui simulasi situasi sehari-hari, pembelajar dapat melatih kemampuan bahasa dalam konteks yang mirip dengan penggunaan bahasa di kehidupan nyata. Hal ini membantu tidak hanya memahami struktur dan tata bahasa, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara dan mendengar yang sangat diperlukan.

#### **4. Komunitas Berbasis Proyek dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Partisipasi dalam proyek-proyek komunitas online menjadi pendekatan yang berharga dalam meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris. Konsep ini menekankan pembelajaran melalui kegiatan

kolaboratif dan proyek bersama di lingkungan digital. Menurut Wang dan Coleman (2009), proyek berbasis komunitas dapat mengambil berbagai bentuk yang membantu pengembangan keterampilan bahasa Inggris. Salah satu aspek penting dari proyek berbasis komunitas adalah pembuatan konten berbagi. Pembelajar bahasa Inggris dapat berkontribusi dalam pembuatan artikel, blog, podcast, atau video yang dapat dibagikan dengan anggota komunitas atau masyarakat luas. Proses ini tidak hanya melibatkan penggunaan bahasa Inggris dalam konteks yang nyata, tetapi juga memperluas keterampilan menulis, berbicara, dan keterampilan multimodal lainnya. Interaksi dengan audiens yang bervariasi juga meningkatkan keefektifan pembelajaran, karena umpan balik yang diterima membantu perbaikan dan peningkatan kemampuan bahasa.

Kolaborasi dalam riset menjadi bentuk proyek berbasis komunitas lainnya. Melalui partisipasi dalam penelitian bersama atau proyek akademis, pembelajar bahasa Inggris dapat mengaplikasikan keterampilan bahasa dalam lingkungan yang lebih formal. Diskusi dan pembuatan penelitian dalam bahasa Inggris memungkinkan untuk mendalami pemahaman tentang kosa kata dan frasa teknis, serta meningkatkan keterampilan akademis secara keseluruhan. Partisipasi dalam kegiatan komunitas yang memerlukan penggunaan bahasa Inggris dapat mencakup kegiatan amal, forum diskusi, atau inisiatif sosial lainnya. Proyek-proyek ini memungkinkan pembelajar untuk merasakan dampak positif yang dapat dihasilkan oleh penggunaan

bahasa Inggris dalam situasi nyata. Selain mengasah kemampuan berbicara dan mendengarkan, pengalaman ini juga membantu membentuk kesadaran budaya dan sosial, yang merupakan aspek penting dari pembelajaran bahasa.

## **5. Peningkatan Keterampilan Menulis melalui Blog dan Forum**

Peningkatan keterampilan menulis bahasa Inggris dapat dicapai melalui partisipasi aktif dalam blog dan forum komunitas online. Menurut Zawacki dan Cox (2014), menulis dalam lingkungan online memberikan kesempatan yang unik untuk pembelajar bahasa Inggris untuk mengembangkan keterampilan menulis dengan cara yang terstruktur dan kolaboratif. Blog menjadi wadah yang efektif untuk mengekspresikan ide dan pemikiran dalam bahasa Inggris. Pembelajar dapat memulai blog pribadi, berbicara tentang pengalaman, minat, atau pandangan tentang berbagai topik. Menulis secara rutin dalam format blog membantu pembelajar untuk lebih terbiasa dengan tata bahasa, struktur kalimat, dan pengembangan argumen. Selain itu, mempublikasikan tulisan secara online memungkinkan untuk menerima umpan balik langsung dari pembaca atau rekan sejawat, yang dapat menjadi sumber pembelajaran yang berharga.

Kedua, forum komunitas online menciptakan lingkungan diskusi yang memungkinkan pembelajar untuk berinteraksi dengan sesama pembelajar bahasa Inggris. Dalam forum, dapat berpartisipasi dalam berbagai topik dan berkontribusi pada percakapan dengan

menulis respons, komentar, atau pertanyaan. Diskusi semacam ini membantu meningkatkan keterampilan berbicara dan menulis secara bersamaan. Pembelajar dapat belajar menyusun argumen, merespons ide orang lain, dan berlatih menggunakan berbagai struktur kalimat. Selanjutnya, interaksi dalam forum juga memperkenalkan pembelajar pada beragam gaya berbahasa dan kosakata yang digunakan oleh sesama pembelajar atau penutur asli. Hal ini memperkaya pemahaman tentang variasi bahasa Inggris dan membantu mengembangkan kemampuan untuk menyesuaikan gaya penulisan sesuai dengan konteks komunikasi.





# **BAB VI**

## **PENELITIAN DAN INOVASI DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS**

---

---

### **A. Studi Kasus Implementasi Teknologi**

Studi kasus implementasi teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris membuka jendela luas ke dunia perpaduan antara pendidikan dan inovasi teknologi (Bates, 2015). Dengan merinci langkah-langkah konkrit dan hasil nyata implementasi teknologi dalam konteks pendidikan bahasa Inggris, studi kasus ini menawarkan wawasan mendalam tentang bagaimana teknologi dapat memberikan dampak positif dan merangsang perubahan dalam paradigma pengajaran dan pembelajaran. Pentingnya penelitian dan inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris di era teknologi tidak dapat dipandang sebelah mata. Salah satu pendekatan yang memberikan wawasan mendalam tentang implementasi teknologi dalam konteks pembelajaran adalah studi kasus. Penelitian ini mendekati fenomena dengan cara yang detail dan

kontekstual, menggali dampak teknologi dalam pengajaran bahasa Inggris di berbagai konteks pendidikan.

### **1. Keterlibatan Mahasiswa dalam Blended Learning**

Pad sebuah studi kasus yang dilakukan oleh Garrison dan Kanuka (2004), terungkap bahwa implementasi teknologi dalam blended learning memberikan dampak positif terhadap keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran bahasa Inggris di tingkat perguruan tinggi. Studi ini memberikan gambaran menyeluruh tentang perubahan dinamika kelas dan pengaruh positif teknologi dalam meningkatkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa. Studi tersebut menyoroti perubahan signifikan dalam dinamika kelas setelah diterapkannya blended learning. Integrasi teknologi menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan mahasiswa. Materi pembelajaran yang disajikan secara daring memungkinkan mahasiswa untuk mengakses konten kapan saja, mempromosikan fleksibilitas dan aksesibilitas yang lebih besar. Selain itu, interaksi antarmahasiswa melalui platform daring meningkat, menciptakan kolaborasi yang lebih erat dan saling dukung.

Penelitian ini juga mencatat peningkatan motivasi mahasiswa sebagai hasil dari implementasi teknologi dalam blended learning. Dengan menyediakan sumber daya pembelajaran yang beragam dan interaktif, mahasiswa menjadi lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Adanya elemen-elemen seperti video

pembelajaran, diskusi daring, dan tugas interaktif memberikan variasi yang diperlukan untuk mempertahankan minat mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Selanjutnya, hasil studi tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih mendukung dan terlibat dalam pembelajaran. Interaksi yang ditingkatkan melalui teknologi tidak hanya meningkatkan komunikasi antarmahasiswa, tetapi juga menciptakan jejaring sosial yang positif. Hal ini berkontribusi pada atmosfer kelas yang inklusif dan membantu dalam membentuk komunitas belajar yang kuat.

## **2. Penerapan *Mobile Learning* dalam Konteks Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing (EFL)**

Penelitian terbaru oleh Sandberg *et al.* (2011) mengungkapkan dampak positif dari penerapan mobile learning dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Studi ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana teknologi mobile mempengaruhi keterlibatan dan kemandirian mahasiswa, membawa perubahan positif dalam pengalaman pembelajaran bahasa Inggris. Salah satu temuan utama dari penelitian ini adalah peningkatan keterlibatan mahasiswa. Mobile learning memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sehingga menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel. Mahasiswa dapat membahas konten pembelajaran bahasa Inggris dengan cara yang sesuai dengan jadwal dan preferensi pribadi,

meningkatkan tingkat keterlibatan dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Mobile learning juga memacu kemandirian mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan bahasa Inggris. Akses mudah ke aplikasi dan sumber daya pembelajaran mobile memberikan mahasiswa kontrol lebih besar atas perjalanan belajar juga dapat memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat keterampilan, serta melibatkan diri dalam aktivitas yang sesuai dengan gaya belajar masing-masing. Keleluasaan waktu dan ruang yang diberikan oleh mobile learning menjadi faktor kunci dalam meningkatkan penguasaan bahasa Inggris. Mahasiswa tidak lagi terbatas oleh batasan kelas tradisional, dan pembelajaran dapat terjadi di lingkungan yang lebih sesuai bagi masing-masing individu. Ini menciptakan peluang untuk praktik bahasa Inggris yang kontekstual dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa.

### **3. Penggunaan Gamifikasi dalam Pengajaran Grammar**

Penelitian terbaru oleh Zainuddin *et al.* (2020) menyajikan gambaran menarik tentang penggunaan gamifikasi dalam konteks pengajaran grammar bahasa Inggris. Dengan memanfaatkan unsur-unsur permainan, penelitian ini merinci cara gamifikasi memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam memahami aspek formal bahasa Inggris. Studi kasus ini menyoroti efektivitas penerapan poin dan tingkat dalam meningkatkan motivasi

mahasiswa. Sistem poin memberikan penghargaan kepada mahasiswa untuk pencapaian tertentu dalam mempelajari grammar, menciptakan elemen persaingan sehat. Hal ini membantu menciptakan atmosfer yang kompetitif namun positif, memotivasi mahasiswa untuk mencapai prestasi lebih tinggi dalam pembelajaran grammar.

Tingkat atau level dalam gamifikasi menciptakan progresi yang terukur dalam pembelajaran grammar. Mahasiswa dapat melihat kemajuan dari tingkat ke tingkat, memberikan rasa pencapaian dan kepuasan pribadi. Ini menciptakan dorongan intrinsik yang kuat untuk terus belajar dan meningkatkan pemahaman terhadap aturan grammar. Pentingnya pengalaman bermain dalam pembelajaran grammar juga ditemukan dalam penelitian ini. Kegiatan yang dirancang seperti permainan kata atau tantangan grammar melibatkan mahasiswa secara aktif, menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan berfokus pada aplikasi praktis grammar dalam konteks nyata. Pendekatan ini membantu mengubah persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran grammar, dari tugas yang membosankan menjadi aktivitas yang menyenangkan.

#### **4. Penggunaan Video untuk Peningkatan Keterampilan Berbicara**

Penelitian terkini oleh Hao *et al.* (2021), peran teknologi video dalam meningkatkan keterampilan berbicara bahasa Inggris di lingkungan perguruan tinggi diperinci secara komprehensif. Studi ini

mengungkapkan bahwa penggunaan video tidak hanya membawa dampak positif pada keterampilan berbicara mahasiswa, tetapi juga mengenai pengalaman belajar secara keseluruhan. Pentingnya penggunaan video terutama terlihat dalam peningkatan keterampilan berbicara mahasiswa. Melalui perekaman video, mahasiswa memiliki kesempatan untuk merekam dan mengevaluasi presentasi atau percakapan. Umpan balik visual dari video memungkinkan melihat aspek-aspek tertentu dari keterampilan berbicara yang perlu diperbaiki. Hal ini menciptakan siklus umpan balik yang terukur dan memungkinkan mahasiswa untuk terlibat secara proaktif dalam proses perbaikan diri.

Pengalaman belajar mahasiswa juga diperkaya melalui pemanfaatan teknologi video. Proses perekaman dan penilaian diri memberikan kendali lebih besar atas perkembangan keterampilan berbicara. Studi ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa lebih terlibat dan bertanggung jawab terhadap pembelajaran ketika dapat melihat perkembangan secara langsung melalui rekaman video pribadi. Umpan balik yang diberikan melalui teknologi video menciptakan peluang untuk pembelajaran yang lebih mendalam dan refleksi diri yang lebih intens. Mahasiswa dapat memahami kekuatan dan kelemahan secara lebih terinci, memungkinkan untuk mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berbicara, tetapi juga memupuk sikap reflektif yang bermanfaat bagi pengembangan kompetensi berbahasa

## **B. Riset Terkini Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris**

Riset terkini dalam pembelajaran bahasa Inggris menghadirkan sinar terang dalam pemahaman kita tentang dinamika pengajaran dan pembelajaran di era kontemporer. Seiring perubahan global, para peneliti seperti Wu dan McMahon (2014) dan Yeh *et al.* (2022) memberikan kontribusi penting dalam mengeksplorasi implementasi teknologi, penggunaan realitas virtual, dan inovasi pembelajaran bahasa Inggris. Dengan merinci temuan-temuan ini, riset terkini memperkaya perspektif dan memungkinkan pendidik untuk mengintegrasikan praktik-praktik terbaik dalam pengajaran bahasa Inggris yang responsif dan relevan. Pentingnya penelitian terkini dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris mencerminkan tekad untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Riset-riset terbaru dalam bidang ini mencakup berbagai aspek, mulai dari penggunaan teknologi hingga pendekatan inovatif dalam metodologi pengajaran.

### **1. Pengembangan Keterampilan Berbicara melalui E-Learning**

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Wu dan McMahon (2014) membawa pencerahan tentang bagaimana pengembangan keterampilan berbicara bahasa Inggris dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan e-learning. Studi ini memberikan sorotan khusus pada efektivitas berbagai platform e-learning yang tersedia dalam meningkatkan keterampilan komunikasi lisan mahasiswa, memberikan

pemahaman mendalam tentang potensi integrasi teknologi dalam konteks pengajaran bahasa. Salah satu temuan utama penelitian ini adalah efektivitas platform e-learning dalam memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan interaktif. Melalui berbagai fitur seperti video kuliah, forum diskusi online, dan latihan berbicara virtual, mahasiswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih dinamis dan terarah. Keberagaman alat pembelajaran ini memberikan mahasiswa pengalaman yang lebih holistik dalam pengembangan keterampilan berbicara.

Integrasi teknologi e-learning memungkinkan mahasiswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Fleksibilitas ini membantu dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu, memungkinkan mahasiswa untuk belajar sesuai dengan ritme masing-masing. Dengan demikian, penggunaan e-learning tidak hanya meningkatkan aksesibilitas, tetapi juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan keterampilan berbicara secara lebih mandiri. Hasil penelitian juga mencerminkan bahwa penggunaan platform e-learning memfasilitasi kolaborasi antar mahasiswa. Forum diskusi online dan proyek kolaboratif memungkinkan berlatih berbicara dalam konteks yang mendukung, meningkatkan keterampilan komunikasi interpersonal. Dengan cara ini, teknologi e-learning tidak hanya berkontribusi pada pengembangan keterampilan berbicara secara

individual, tetapi juga pada aspek kolaboratif dalam proses pembelajaran.

## **2. Penerapan Realitas Virtual dalam Pengajaran Bahasa Inggris**

Riset terbaru yang dilakukan oleh Yeh *et al.* (2022) menghadirkan perspektif baru dalam pengajaran bahasa Inggris dengan memperkenalkan konsep penerapan realitas virtual (VR). Penelitian ini mencerminkan tren inovatif dalam pendekatan pengajaran dengan mengevaluasi efektivitas VR dalam meningkatkan penguasaan kosakata dan pemahaman budaya di antara mahasiswa bahasa Inggris. Studi tersebut menyoroti bahwa penggunaan VR dalam konteks pengajaran bahasa Inggris memberikan hasil yang positif. Salah satu keunggulan utama adalah kemampuan VR untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang mendalam dan imersif. Mahasiswa dapat "merasakan" situasi bahasa Inggris di lingkungan yang direplikasi dengan realisme, yang dapat meningkatkan penguasaan kosakata dengan cara yang lebih kontekstual.

Efektivitas VR juga tampak dalam peningkatan pemahaman budaya. Dengan memanfaatkan teknologi ini, mahasiswa dapat dihadapkan pada konteks budaya yang autentik, seperti pertukaran kebudayaan, situasi sehari-hari, atau lokasi bersejarah. Hal ini membuka peluang untuk meningkatkan pemahaman konteks dan makna dalam komunikasi bahasa Inggris. Penggunaan VR dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mahasiswa dalam

pembelajaran bahasa Inggris. Pengalaman belajar yang unik dan menyenangkan yang diberikan oleh teknologi ini dapat menciptakan daya tarik tambahan, memotivasi mahasiswa untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, pengajaran bahasa Inggris tidak hanya menjadi tugas rutin, tetapi juga pengalaman yang memikat dan berkesan.

### **3. Analisis Sentimen dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Berbasis Online**

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Kastrati *et al.* (2021) mengeksplorasi potensi penerapan analisis sentimen dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris berbasis online. Studi ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pemahaman sentimen mahasiswa dapat menjadi elemen kunci dalam meningkatkan interaksi dan umpan balik dalam platform pembelajaran daring. Penelitian tersebut secara khusus membahas cara analisis sentimen dapat diterapkan untuk mengoptimalkan pengalaman belajar mahasiswa dalam lingkungan daring. Dengan memantau respons emosional mahasiswa, para pengajar dapat mengidentifikasi pola umpan balik yang mencerminkan tingkat keterlibatan, motivasi, dan tingkat kenyamanan mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman sentimen ini dapat membantu pengajar menyusun strategi yang lebih efektif dalam memberikan dukungan dan bimbingan kepada mahasiswa. Misalnya,

jika analisis sentimen menunjukkan bahwa sejumlah mahasiswa mungkin mengalami kesulitan atau frustrasi terhadap suatu materi, pengajar dapat merancang solusi yang lebih sesuai dan responsif. Selain itu, penggunaan analisis sentimen dapat membantu membangun komunitas pembelajaran online yang lebih positif. Dengan memahami perasaan dan respons mahasiswa terhadap interaksi dengan sesama dan materi pembelajaran, platform daring dapat ditingkatkan untuk mendukung kolaborasi, diskusi yang lebih produktif, dan pertukaran ide yang lebih efektif di antara peserta.

#### **4. Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Evaluasi Tulisan Mahasiswa**

Riset terbaru yang dilakukan oleh Haq *et al.* (2023) menyoroti potensi dan dampak penerapan kecerdasan buatan (AI) dalam evaluasi tulisan mahasiswa bahasa Inggris. Penelitian ini mengungkapkan cara di mana sistem AI dapat memberikan umpan balik yang lebih cepat dan terfokus, yang pada gilirannya, secara signifikan meningkatkan proses pembelajaran menulis. Studi ini mencermati peran AI dalam memberikan evaluasi yang lebih efisien terhadap keterampilan menulis mahasiswa. Dengan memanfaatkan algoritma dan analisis bahasa alami, sistem AI dapat secara otomatis menilai struktur kalimat, kejelasan ide, serta penggunaan kosakata dan tata bahasa. Hal ini tidak hanya mengurangi beban kerja pengajar, tetapi juga memberikan umpan balik instan kepada mahasiswa.

Hasil penelitian ini memberikan pandangan baru tentang bagaimana integrasi teknologi AI dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran menulis bahasa Inggris. Kecepatan dalam memberikan umpan balik dapat merangsang motivasi mahasiswa, memungkinkan untuk melihat dan memahami aspek-aspek perbaikan dengan lebih cepat. Selain itu, ketepatan dan konsistensi evaluasi yang diberikan oleh sistem AI dapat membantu mahasiswa mengidentifikasi area kelemahan secara lebih terperinci. Pentingnya penelitian ini terletak pada potensi penggunaan AI dalam merampingkan proses evaluasi menulis, yang sering kali merupakan tugas yang memakan waktu dan tenaga. Dengan adopsi teknologi AI, sekolah dan perguruan tinggi dapat mempercepat siklus umpan balik, memberikan dorongan positif kepada mahasiswa, dan secara keseluruhan, meningkatkan efisiensi pembelajaran bahasa Inggris.

## **5. Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Anak-anak**

Penelitian terbaru yang dilakukan oleh Tso dan Lau (2018) mengeksplorasi efektivitas pendekatan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak, memberikan wawasan berharga tentang cara membuat pengalaman belajar yang menarik. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi anak-anak dalam proses pembelajaran. Pendekatan gamifikasi mencakup penggunaan elemen permainan,

seperti poin, tantangan, dan hadiah, dalam lingkungan pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak menanggapi positif terhadap unsur-unsur permainan ini, yang menciptakan suasana yang menyenangkan dan merangsang. Dalam pengajaran bahasa Inggris, pendekatan ini dapat diimplementasikan dengan mengintegrasikan permainan kata, tantangan berbicara, atau aktivitas menyenangkan yang berfokus pada peningkatan keterampilan bahasa.

Pentingnya pendekatan ini terletak pada kemampuannya untuk memotivasi anak-anak untuk belajar bahasa Inggris dengan cara yang menyenangkan. Elemen permainan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menghibur, menciptakan pengalaman positif yang dapat meningkatkan retensi dan pemahaman materi. Selain itu, pendekatan gamifikasi juga dapat membantu mengatasi tantangan klasik dalam pengajaran anak-anak, seperti kesulitan mempertahankan perhatian. Studi ini memberikan landasan bagi pendekatan kreatif dan menarik dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Guru dapat merancang kegiatan yang melibatkan permainan, tantangan, atau bahkan kompetisi yang ramah. Dengan cara ini, pembelajaran bahasa Inggris menjadi lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak-anak, membangun dasar yang kuat untuk penguasaan bahasa yang berkelanjutan.

## **C. Pengembangan Kurikulum yang Relevan**

Pengembangan kurikulum yang relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi suatu tantangan integral di era kontemporer. Dengan mempertimbangkan perubahan dinamis dalam kebutuhan kompetensi dan perkembangan teknologi, pengembangan kurikulum yang kontekstual dan menekankan literasi digital menjadi kunci untuk mempersiapkan mahasiswa dengan keterampilan yang diperlukan di era global ini. Pengembangan kurikulum yang relevan dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi kunci untuk memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman mendalam tentang bahasa tersebut, tetapi juga dapat mengaplikasikan keterampilan dalam konteks yang relevan dengan kebutuhan masa kini. Seiring dengan perkembangan teknologi dan perubahan dinamis dalam tuntutan keahlian, kurikulum perlu disusun secara cermat agar tetap up-to-date dan memberikan mahasiswa bekal yang komprehensif.

### **1. Kekuatan Integrasi Teknologi dalam Kurikulum**

Penelitian terkini oleh Hockly (2016) menyoroti kekuatan integrasi teknologi dalam kurikulum bahasa Inggris, menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dapat menjadi pendorong utama dalam memperkaya pengajaran dan pembelajaran. Studi ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih

relevan dengan realitas digital saat ini. Integrasi teknologi dalam kurikulum bahasa Inggris mencakup berbagai aspek, seperti metode pembelajaran daring, aplikasi, dan pemanfaatan platform digital. Salah satu kekuatan utama yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah kemampuan teknologi untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan adaptif. Dengan memanfaatkan sumber daya daring, mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, mengakomodasi gaya belajar yang beragam.

Studi tersebut menggarisbawahi bahwa kurikulum yang terintegrasi dengan teknologi memungkinkan penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Inggris, permainan serius, dan platform daring yang dirancang khusus. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan mahasiswa, tetapi juga memberikan kesempatan untuk pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Misalnya, aplikasi seperti Duolingo atau Babbel memberikan pendekatan belajar yang adaptif, memungkinkan mahasiswa untuk belajar dengan ritme sendiri. Penelitian ini mencatat bahwa integrasi teknologi dapat memberikan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran online, termasuk materi bacaan digital, video pembelajaran, dan forum diskusi. Ini menciptakan kesempatan bagi mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran kolaboratif dan memperluas jaringan melalui interaksi daring.

## **2. Pendekatan Kontekstual dalam Pengajaran Bahasa Inggris**

Pendekatan kontekstual dalam kurikulum bahasa Inggris, sebagaimana dipaparkan oleh Brown dan Abeywickrama (2004), menandakan sebuah pergeseran paradigma dalam pengajaran, menekankan relevansi dan keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Studi ini memberikan landasan untuk menyusun kurikulum yang tidak hanya memandang bahasa Inggris sebagai sekadar kumpulan aturan dan struktur, tetapi sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam konteks kehidupan nyata. Pendekatan ini menekankan bahwa pembelajaran bahasa Inggris sebaiknya terkait erat dengan kehidupan sehari-hari mahasiswa. Dengan mengintegrasikan konteks kehidupan nyata ke dalam kurikulum, mahasiswa dapat melihat relevansi dan aplikabilitas langsung dari apa yang dipelajari. Misalnya, situasi komunikatif dalam pembelajaran dapat direplikasi agar mirip dengan penggunaan bahasa dalam kehidupan profesional di masa depan, menciptakan situasi pembelajaran yang autentik.

Pendekatan ini memberikan mahasiswa kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan bahasa dalam konteks yang mendekati kehidupan sehari-hari. Ini tidak hanya memperkuat penguasaan bahasa, tetapi juga membantu mahasiswa melihat nilai praktis dari keterampilan bahasa Inggris dalam kehidupan, termasuk di lingkungan kerja atau sosial. Pentingnya pendekatan kontekstual juga tercermin dalam penekanannya pada keaslian situasi pembelajaran. Dengan

menciptakan situasi yang mirip dengan kehidupan sehari-hari, baik dalam bentuk peran bermain, simulasi, atau proyek berbasis konteks, mahasiswa lebih cenderung merespons materi pembelajaran dengan lebih antusias. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis dan menantang, sekaligus memotivasi mahasiswa untuk berpartisipasi aktif.

### **3. Pengembangan Keterampilan Multimodal**

Penelitian yang dilakukan oleh Constantinou (2005) membawa perhatian pada kebutuhan mendesak untuk mengembangkan keterampilan multimodal dalam kurikulum bahasa Inggris. Studi ini menyoroti pentingnya memahami dan mengajarkan komunikasi melalui berbagai mode, seperti tulisan, visual, dan audio, untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghadapi era digital yang penuh dengan ragam media. Penelitian ini menekankan bahwa bahasa Inggris bukan lagi sekadar medium tulisan, tetapi juga terkait erat dengan modalitas visual dan auditif. Mahasiswa perlu memiliki pemahaman yang mendalam tentang bagaimana menyampaikan pesan secara efektif melalui berbagai media. Pengintegrasian unsur multimodal dalam kurikulum bahasa Inggris dapat mencakup pengajaran cara membuat dan memahami pesan visual, seperti grafik, video, dan presentasi multimedia, sejalan dengan kemampuan menulis dan berbicara.

Pentingnya pengembangan keterampilan multimodal juga terkait dengan perubahan signifikan dalam cara informasi disampaikan

dan diterima di era digital saat ini. Mahasiswa harus memahami bagaimana memanfaatkan dan menganalisis elemen-elemen visual dan auditif untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Dengan demikian, kurikulum bahasa Inggris yang memasukkan aspek multimodal dapat membantu mahasiswa menjadi pembaca dan produsen pesan yang lebih komprehensif. Selanjutnya, penelitian ini menyoroti bahwa pemahaman terhadap keterampilan multimodal tidak hanya memberikan keuntungan dalam ranah komunikasi tetapi juga mendukung pengembangan literasi digital. Mahasiswa perlu menguasai berbagai alat dan teknologi yang digunakan dalam produksi dan konsumsi informasi multimodal. Ini mencakup keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis, mengedit video, dan memahami prinsip-prinsip desain visual.

#### **4. Kurikulum Berbasis Proyek untuk Pembelajaran Kolaboratif**

Penelitian yang dilakukan oleh Condliffe (2017) memberikan dukungan yang kuat terhadap konsep kurikulum berbasis proyek dalam pembelajaran bahasa Inggris. Studi ini menyoroti bahwa penggunaan proyek kolaboratif dalam kurikulum membawa dampak positif yang signifikan terhadap pengalaman belajar mahasiswa, menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan bermakna. Penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi proyek kolaboratif dapat menjadi sumber motivasi bagi mahasiswa. Keterlibatan dalam proyek memungkinkan mahasiswa untuk mengeksplorasi topik atau isu

tertentu secara mendalam, menciptakan rasa ingin tahu yang mendorong kemandirian belajar. Proyek juga memberikan tujuan konkret dan relevan, memberikan arti nyata bagi mahasiswa dalam menggunakan keterampilan bahasa Inggris

Studi ini menekankan bahwa kurikulum berbasis proyek dapat meningkatkan keterampilan bekerjasama. Melalui kolaborasi dalam proyek, mahasiswa belajar untuk berinteraksi secara efektif dengan teman-teman, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan memahami nilai kerjasama. Proses berkolaborasi ini menciptakan suasana pembelajaran yang mendukung perkembangan keterampilan sosial dan interpersonal mahasiswa. Pentingnya memberikan konteks praktis untuk aplikasi bahasa Inggris juga ditekankan dalam penelitian ini. Proyek kolaboratif dapat merangkul situasi kehidupan nyata, seperti merancang proyek atau memecahkan masalah, sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan keterampilan bahasa Inggris secara kontekstual. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas.

## **5. Kurikulum Adaptif untuk Memenuhi Kebutuhan Individual**

Penelitian terkini oleh Alevan *et al.* (2016) memberikan wawasan yang berharga tentang implementasi kurikulum adaptif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan individual mahasiswa. Studi ini menyoroti keberhasilan kurikulum yang mampu mengidentifikasi tingkat pemahaman mahasiswa secara akurat dan menyesuaikan materi

pembelajaran secara real-time, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan efektif. Penelitian ini menekankan pentingnya kemampuan kurikulum untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman individual mahasiswa. Dengan memanfaatkan teknologi yang canggih, kurikulum adaptif dapat secara akurat menganalisis kinerja mahasiswa dalam berbagai aspek pembelajaran.

Studi ini menyoroti kemampuan kurikulum untuk menyesuaikan materi pembelajaran secara real-time berdasarkan hasil identifikasi tersebut. Dengan memberikan materi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing mahasiswa, kurikulum ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan relevan. Mahasiswa dapat mengakses materi tambahan jika diperlukan atau diberikan tantangan lebih lanjut untuk mempertahankan tingkat kecakapan. Keberhasilan kurikulum adaptif juga tercermin dalam kemampuannya untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran. Dengan fokus pada kebutuhan individu, kurikulum ini menghindari pemborosan waktu pada materi yang sudah dikuasai oleh mahasiswa. Sebaliknya, waktu pembelajaran dapat dioptimalkan untuk fokus pada area kelemahan atau materi yang memerlukan pemahaman lebih mendalam.



# BAB VII

## PEMBERDAYAAN DOSEN DAN MAHASISWA

---

---

### A. Pelatihan Dosen untuk Pengajaran Berbasis Teknologi

Pentingnya pelatihan dosen untuk mengadaptasi pengajaran berbasis teknologi dalam konteks perguruan tinggi semakin muncul seiring dengan perkembangan pesat teknologi pendidikan. Seperti yang diutarakan oleh Koehler *et al.* (2013) dalam konsep *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), pelatihan ini menjadi esensial agar dosen mampu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dengan efektif dalam proses pembelajaran.

#### 1. Konsep *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)

Kerangka kerja *TPACK* (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) yang diperkenalkan oleh Koehler *et al.* (2013) berperan penting dalam memahami bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dengan pengetahuan pedagogi dan konten. *TPACK* mengakui bahwa

untuk menjadi pendidik yang efektif, diperlukan lebih dari sekadar pemahaman teknologi atau keahlian dalam suatu subjek. Sebaliknya, *TPACK* menekankan pentingnya menggabungkan ketiga dimensi ini: teknologi, pedagogi, dan konten. Dalam konteks *TPACK*, pengetahuan konten (*Content Knowledge*) merujuk pada pemahaman mendalam dosen terhadap materi yang diajarkannya. Ini mencakup pengetahuan tentang konsep-konsep khusus, struktur, dan keterkaitan antar-topik. Dengan memahami materi secara komprehensif, dosen dapat lebih efektif mengajar dan menjelaskan konsep-konsep tersebut kepada mahasiswa.

Pengetahuan pedagogi (*Pedagogical Knowledge*) melibatkan pemahaman dosen terhadap metode pengajaran yang efektif. Ini mencakup strategi pengajaran, pendekatan pembelajaran, dan teknik evaluasi yang dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa. Pengetahuan pedagogi ini diperlukan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang relevan dan mendalam bagi mahasiswa. Pengetahuan teknologi (*Technological Knowledge*) mencakup pemahaman dosen terhadap berbagai alat dan sumber daya teknologi yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Ini melibatkan keterampilan menggunakan perangkat lunak, perangkat keras, serta memahami potensi dan batasannya. Dalam era di mana teknologi terus berkembang, pengetahuan teknologi menjadi kunci untuk meningkatkan efektivitas pengajaran.

## **2. Pelatihan Berkelanjutan dan Model *COBIT* (*Continual Blended Online Instructional Training*)**

Pelatihan berkelanjutan bagi dosen memiliki peran krusial dalam memastikan tetap terkini dengan perkembangan teknologi dan mampu mengintegrasikannya dengan efektif dalam lingkungan pembelajaran. Menurut Khther dan Othman (2013), pendekatan pelatihan berkelanjutan perlu mencerminkan sifat dinamis dunia pendidikan modern. Salah satu model pelatihan yang merangkul era digital adalah Model *COBIT* (*Continual Blended Online Instructional Training*). Model *COBIT* mengusung pendekatan berkelanjutan dengan menekankan pada pelatihan yang dapat diakses secara daring. Pelatihan daring memberikan fleksibilitas kepada dosen untuk mengakses materi pelatihan kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal. Ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif dan mengakomodasi kebutuhan dosen yang memiliki jadwal yang padat atau berbagai komitmen lain di luar mengajar.

Pentingnya literasi digital dalam konteks pendidikan tidak bisa diabaikan. Model *COBIT* menyadari perlunya meningkatkan literasi digital dosen agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dalam proses pengajaran. Pelatihan ini mencakup pengenalan terhadap berbagai alat pembelajaran online, platform daring, dan strategi pengajaran yang efektif dengan dukungan teknologi. Selain itu, model ini menekankan integrasi tatap muka dalam pelatihan, memungkinkan dosen untuk berinteraksi langsung dengan fasilitator dan sesama dosen.

Penerapan Model *COBIT* juga bertujuan untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang holistik. Dengan memadukan unsur daring dan tatap muka, dosen dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan dalam penggunaan teknologi sambil mendapatkan panduan dan dukungan langsung. Pelatihan berbasis teknologi ini bukan hanya tentang pengenalan alat, tetapi juga tentang memahami bagaimana mengintegrasikannya dalam konteks pembelajaran yang spesifik.

### **3. Penggunaan Model SAMR (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*)**

Penerapan Model *SAMR* (*Substitution, Augmentation, Modification, Redefinition*) dalam pelatihan dosen menjadi kunci untuk mengembangkan pemahaman mendalam tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi dalam proses pengajaran. Model *SAMR*, yang dikembangkan oleh Puentedura (2012), mengidentifikasi empat tingkatan evolusi penggunaan teknologi dalam konteks pendidikan. Tingkatan pertama adalah substitusi, di mana teknologi digunakan sebagai pengganti alat tradisional tanpa perubahan signifikan dalam pendekatan pengajaran. Pelatihan pada tahap ini dapat membimbing dosen untuk memahami cara menggantikan aktivitas tanpa meningkatkan kualitas pembelajaran. Langkah berikutnya adalah *augmentation*, di mana teknologi memberikan peningkatan pada tugas atau aktivitas yang sudah ada. Pelatihan perlu mengeksplorasi cara

meningkatkan efisiensi dan efektivitas menggunakan fitur tambahan teknologi.

Tahap ketiga, *modification*, menandai titik di mana teknologi mengubah cara aktivitas diajarkan, menciptakan perubahan lebih besar dalam pendekatan pengajaran. Pelatihan pada tahap ini dapat fokus pada pengembangan kreativitas dan penyesuaian dari metode konvensional menuju pendekatan yang lebih inovatif dengan memanfaatkan potensi penuh teknologi. Akhirnya, tingkat *redefinition* melibatkan penggunaan teknologi untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak mungkin tanpa teknologi tersebut. Pelatihan pada tahap ini bertujuan untuk menginspirasi dosen untuk memikirkan kembali dan merekonseptualisasi cara pembelajaran dilakukan. Pelatihan dosen dalam konteks Model *SAMR* juga perlu menekankan pada kemampuan merencanakan dan melaksanakan penggunaan teknologi dengan jelas dan relevan dalam pembelajaran. Ini melibatkan pemahaman yang mendalam tentang konten pelajaran, kemampuan pedagogis, dan penguasaan teknologi. Dosen perlu diajak untuk berpikir kritis tentang bagaimana teknologi dapat menjadi katalisator untuk transformasi pembelajaran, menggali potensi maksimalnya.

#### **4. Pendekatan Prinsip Desain Instruksional**

Pendekatan prinsip desain instruksional, yang mencakup *Gagne's Nine Events of Instruction* dan model *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)*, merupakan

landasan kokoh yang dapat membimbing pelatihan dosen dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pendekatan pengajaran (Smith & Ragan, 2004). *Gagne's Nine Events of Instruction* menyajikan serangkaian peristiwa atau langkah-langkah yang membantu mendesain pengalaman pembelajaran yang efektif. Prinsip ini mencakup pengenalan materi, pengembangan minat, penyajian informasi, pemberian bimbingan, pelaksanaan latihan, penilaian kinerja, pemberian umpan balik, menguji retensi, dan mengalihkan pemahaman ke situasi dunia nyata. Dalam pelatihan dosen, memahami setiap peristiwa ini membantu merancang modul atau kursus yang tidak hanya memanfaatkan teknologi, tetapi juga memastikan efektivitas dalam transfer pengetahuan.

Model ADDIE memberikan kerangka kerja yang menyeluruh untuk pengembangan kurikulum dan desain instruksional. Tahap analisis membantu dosen memahami kebutuhan, tujuan, dan karakteristik peserta didik. Tahap desain melibatkan perencanaan detail mengenai struktur kursus, strategi pembelajaran, dan integrasi teknologi yang sesuai. Tahap pengembangan mencakup pembuatan materi dan sumber daya, dan tahap implementasi melibatkan pengajaran sesuai rencana. Evaluasi pada akhirnya membantu mengevaluasi keefektifan pengajaran dan melakukan perbaikan. Dalam konteks pelatihan dosen, prinsip-prinsip desain instruksional ini dapat diaplikasikan untuk mengoptimalkan penggunaan teknologi. Analisis menyeluruh tentang kebutuhan dan tujuan pelatihan dosen dapat

membimbing desain modul yang sesuai dengan tantangan dan kebutuhan konkret. Implementasi dapat memanfaatkan teknologi seperti platform daring, webinar, atau aplikasi kolaboratif untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan terarah.

## **5. Pengembangan Literasi Digital**

Pengembangan literasi digital menjadi aspek krusial dalam pelatihan dosen mengingat dinamika perubahan teknologi dan kebutuhan mahasiswa dalam menghadapi era digital. Menurut Stillman dan Anderson (2011), literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, melainkan juga melibatkan kemampuan untuk menggunakan teknologi secara efektif dalam konteks pengajaran dan pembelajaran. Pelatihan dosen perlu mengintegrasikan literasi digital agar dosen dapat memahami dan mengelola teknologi secara berdaya guna. Ini mencakup penguasaan keterampilan teknis, pemahaman konsep, dan kemampuan menerapkan teknologi secara kontekstual dalam proses pembelajaran. Dosen yang terlatih dalam literasi digital dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih beragam, dinamis, dan relevan dengan tuntutan zaman.

Aspek literasi digital yang perlu ditekankan dalam pelatihan dosen mencakup kemampuan menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi pembelajaran, pemahaman terhadap etika digital, keamanan daring, serta kemampuan untuk mengelola informasi secara efisien. Dosen yang literat digital dapat menciptakan lingkungan pembelajaran

yang inklusif, di mana mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil dalam masyarakat berbasis teknologi. Selain itu, literasi digital berperan penting dalam membentuk dosen sebagai model peran dalam penggunaan teknologi. Dosen yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan baik dapat menginspirasi mahasiswa untuk mengadopsi praktik yang serupa. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi mahasiswa untuk mengembangkan literasi digital sendiri.

## **B. Partisipasi Mahasiswa Dalam Pembelajaran Digital**

Peran partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran digital menjadi unsur kunci dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan responsif. Seperti yang dikemukakan oleh Wenger (1999) dalam konteks komunitas pembelajaran, partisipasi mahasiswa menjadi fondasi penting dalam membentuk identitas pembelajaran bersama.

### **1. Teori Konstruktivisme dan Pembelajaran Kolaboratif**

Teori konstruktivisme, seperti diusulkan oleh Piaget (1973), membawa paradigma baru dalam pendidikan dengan menekankan bahwa mahasiswa tidak hanya menerima pengetahuan, tetapi juga secara aktif membangun pemahaman sendiri melalui interaksi dengan lingkungan belajar. Dalam konteks pembelajaran, teori konstruktivisme

mendorong pendekatan yang berpusat pada mahasiswa, mengakui peran sentral dari pengalaman pribadi dan sosial. Mahasiswa dianggap sebagai konstruktor pengetahuan sendiri, bukan sekadar penerima informasi. Ini melibatkan pengalaman langsung, refleksi, dan pemecahan masalah sebagai bagian integral dari proses pembelajaran.

Pembelajaran kolaboratif menjadi perpanjangan alam dari konstruktivisme, menghadirkan dimensi sosial yang lebih kuat dalam pengalaman pembelajaran. Dalam model ini, mahasiswa tidak hanya bekerja secara individu, tetapi juga berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, diskusi online, proyek bersama, dan pertukaran ide. Kolaborasi ini memungkinkan mahasiswa untuk membangun pengetahuan melalui dialog, berbagi perspektif, dan mengeksplorasi konsep bersama. Pembelajaran kolaboratif mempromosikan interaksi dan keterlibatan aktif antar mahasiswa, menciptakan lingkungan di mana pengetahuan tidak hanya dipahami secara individual, tetapi juga dikonstruksi secara bersama-sama. Model ini mencerminkan prinsip-prinsip konstruktivisme dengan menekankan bahwa pengetahuan bukanlah entitas yang statis, melainkan suatu konstruksi dinamis yang terus berkembang melalui interaksi sosial dan pengalaman pribadi.

## **2. Partisipasi dalam Komunitas Pembelajaran Online**

Teori komunitas pembelajaran Wenger (1999) membuka pintu untuk memahami bagaimana partisipasi dalam komunitas pembelajaran online dapat memengaruhi pengalaman dan prestasi mahasiswa.

Menurut Wenger, komunitas pembelajaran adalah entitas sosial di mana anggota belajar bersama melalui interaksi dan berbagi pengalaman. Dalam konteks pembelajaran online, partisipasi aktif dalam komunitas ini memiliki dampak positif yang signifikan. Mahasiswa yang secara aktif berpartisipasi dalam komunitas pembelajaran online merasakan sense of belonging yang kuat, menjadi bagian dari suatu kelompok yang memiliki minat dan tujuan pembelajaran yang serupa. Dengan berinteraksi secara teratur melalui forum, diskusi, atau proyek bersama, mahasiswa membangun konektivitas yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan dalam proses pembelajaran.

Komunitas pembelajaran online, mahasiswa dapat saling mendukung dan berbagi pengalaman. Dukungan ini bukan hanya terbatas pada aspek akademis, tetapi juga mencakup aspek sosial dan emosional. Mahasiswa dapat mendiskusikan tantangan, merayakan pencapaian, dan memberikan saran satu sama lain. Ini menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan holistik, di mana mahasiswa tidak hanya tumbuh secara akademis tetapi juga secara pribadi. Partisipasi dalam komunitas pembelajaran online juga membuka pintu untuk pembelajaran kolaboratif. Melalui berbagi ide, pemecahan masalah bersama, dan kontribusi aktif dalam diskusi, mahasiswa dapat memperkaya pemahaman sendiri dan rekan-rekan. Dengan demikian, komunitas pembelajaran online bukan hanya tempat

untuk mengakses informasi, tetapi juga laboratorium di mana pengetahuan diperluas melalui dialog dan interaksi.

### **3. Model *Community of Inquiry* (CoI)**

Model *Community of Inquiry* (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison *et al.* (1999) memberikan pandangan komprehensif tentang elemen-elemen kunci dalam pengalaman pembelajaran online. Model ini menyoroti tiga dimensi utama: interaksi kognitif, sosial, dan pengajar. Keberhasilan mahasiswa dalam mencapai pemahaman yang mendalam dan keterlibatan yang optimal dalam pembelajaran online sangat tergantung pada bagaimana berinteraksi dengan ketiga dimensi ini. Dimensi pertama dalam Model CoI adalah interaksi kognitif, yang menekankan pada konstruksi bersama pengetahuan dan pemahaman. Mahasiswa yang aktif berpartisipasi dalam diskusi online, tugas kolaboratif, dan refleksi pribadi cenderung memperkuat interaksi kognitif. Dalam diskusi, dapat saling bertukar ide, mempertanyakan konsep, dan bersama-sama memecahkan masalah. Ini menciptakan lingkungan yang merangsang pemikiran kritis dan reflektif, mempromosikan pembelajaran yang lebih mendalam.

Dimensi kedua adalah interaksi sosial, yang menyoroti pentingnya pembentukan komunitas belajar online yang solid. Mahasiswa yang berpartisipasi secara aktif dalam aktivitas sosial, seperti forum diskusi atau proyek kelompok, memperkuat interaksi sosial, dapat membentuk hubungan yang positif, merasa saling

mendukung, dan membangun sense of community. Komunitas belajar yang kuat mendorong rasa keterlibatan dan keberlanjutan dalam pembelajaran. Dimensi ketiga adalah interaksi pengajar, yang melibatkan peran dosen dalam memandu, mendukung, dan memberikan umpan balik kepada mahasiswa. Dosen yang terlibat secara aktif dalam diskusi online, memberikan arahan yang jelas, dan merespons dengan cepat terhadap pertanyaan mahasiswa dapat meningkatkan interaksi pengajar. Ini menciptakan atmosfer pembelajaran yang mendukung dan memberikan panduan yang diperlukan bagi mahasiswa.

#### **4. Teori Flow dan Pengalaman Pengguna yang Positif**

Teori Flow memiliki implikasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran digital, khususnya pembelajaran online. Konsep flow menggambarkan keadaan psikologis di mana seseorang sepenuhnya terfokus dan terlibat dalam aktivitas yang dilakukan. Dalam konteks pembelajaran online, mahasiswa yang dapat mencapai tingkat flow cenderung mengalami pengalaman pengguna yang positif dan meningkatkan keterlibatan dalam proses pembelajaran (Mirvis, 1991). Pada tingkat flow, mahasiswa merasa terlibat secara maksimal dalam tugas atau aktivitas pembelajaran. Mengalami tingkat tantangan yang seimbang dengan keterampilan sendiri, menciptakan kondisi di mana merasa termotivasi dan terlibat secara mendalam. Dalam lingkungan pembelajaran online, ini dapat terjadi ketika mahasiswa merasa tugas

atau materi pembelajaran sesuai dengan tingkat keterampilan, dan memiliki kontrol atas kemajuannya.

Mahasiswa yang mencapai flow dalam pembelajaran online juga cenderung mengalami hilangnya kesadaran terhadap waktu dan diri sendiri juga terlibat sepenuhnya dalam aktivitas pembelajaran dan merasa puas secara intrinsik dengan pencapaiannya. Dalam konteks digital, ini bisa tercermin dalam fokus yang mendalam pada materi pembelajaran tanpa distraksi eksternal. Pengalaman pengguna yang positif dalam pembelajaran online juga dapat muncul ketika mahasiswa merasa mendapatkan umpan balik yang sesuai dan mendukung. Interaksi yang responsif dari dosen atau sistem pembelajaran online dapat membantu menciptakan kondisi flow dengan memberikan petunjuk yang jelas, memberikan tantangan yang sesuai, dan memberikan umpan balik yang memotivasi.

## **5. Faktor Motivasi dan Penghargaan**

Teori motivasi, khususnya *Self-Determination Theory* (SDT) yang dikembangkan oleh Deci dan Ryan (2013), memberikan wawasan yang berharga tentang faktor-faktor motivasi yang memengaruhi partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran digital. SDT menekankan pentingnya motivasi intrinsik, yaitu motivasi yang berasal dari keinginan dan minat internal mahasiswa, sebagai kunci keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran digital, mahasiswa cenderung lebih termotivasi saat merasa memiliki kontrol

atas proses pembelajaran dan ketika aktivitas pembelajaran relevan dengan nilai-nilai dan kepentingan pribadi. SDT membedakan tiga jenis motivasi: motivasi intrinsik, identifikasi, dan ekstrinsik. Mahasiswa yang memiliki motivasi intrinsik cenderung belajar karena kepuasan pribadi dan minat terhadap materi pembelajaran.

Faktor motivasi ekstrinsik juga dapat berperan penting, terutama melalui penghargaan. Penghargaan dapat diinterpretasikan sebagai bentuk motivasi ekstrinsik yang positif. Ini bisa berupa prestasi akademis, pujian dari dosen, atau pengakuan dalam bentuk umpan balik positif. Penghargaan tersebut memberikan dorongan tambahan bagi mahasiswa untuk tetap terlibat dan berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran digital. Umpan balik yang positif dan pujian dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dengan memberikan pengakuan terhadap usaha dan memberikan dorongan untuk meraih pencapaian lebih lanjut. Dalam lingkungan pembelajaran digital, penggunaan sistem umpan balik yang tepat waktu dan konstruktif dapat menciptakan lingkungan yang mendukung dan memotivasi.

### **C. Kolaborasi Antara Dosen dan Mahasiswa**

Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa menjadi inti dari pengalaman pembelajaran yang berdaya saing di era digital. Seperti yang disoroti oleh Lombardi dan Oblinger (2007), kolaborasi ini bukan hanya tentang transfer pengetahuan, tetapi juga tentang pembentukan

lingkungan yang membangun keterampilan kolaboratif dan perspektif yang holistik.

### **1. Model *Community of Inquiry* (CoI) dalam Konteks Kolaboratif**

Model *Community of Inquiry* (CoI) yang dikembangkan oleh Garrison *et al.* (1999) membentuk dasar yang kokoh untuk mendukung kolaborasi dalam konteks pembelajaran kolaboratif. Model ini mengidentifikasi tiga komponen utama yang saling terkait: kehadiran sosial, kehadiran kognitif, dan kehadiran pengajar. Pertama, kehadiran sosial dalam CoI mencakup interaksi dan koneksi antar mahasiswa. Dalam lingkungan pembelajaran kolaboratif, seperti diskusi online, mahasiswa dapat berpartisipasi dalam dialog, berbagi pengalaman, dan membentuk relasi sosial. Ini menciptakan rasa komunitas di antara peserta yang dapat mendukung motivasi dan keterlibatan mahasiswa.

Kedua, kehadiran kognitif menekankan pada pembangunan pemahaman bersama dan konstruksi pengetahuan. Melalui diskusi dan tugas berbasis kolaborasi, mahasiswa dapat bersama-sama mengeksplorasi konsep, bertukar ide, dan membangun pengetahuan secara bersama-sama. Kehadiran kognitif menciptakan lingkungan di mana mahasiswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam melalui kolaborasi. Ketiga, kehadiran pengajar melibatkan peran instruktur dalam memandu dan menyokong pembelajaran kolaboratif. Instruktur perlu hadir secara online, memberikan bimbingan, memberikan umpan balik, dan memfasilitasi proses

kolaborasi. Kehadiran pengajar yang efektif dapat memperkuat arah pembelajaran dan membantu mahasiswa mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

## **2. Kolaborasi dalam Desain Instruksional**

Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa dalam proses desain instruksional berperan krusial dalam meningkatkan relevansi dan efektivitas pembelajaran. Dalam konteks Desain Instruksional Bersama yang diusulkan oleh Lombardi dan Oblinger (2007), pendekatan ini mempromosikan kerja sama aktif antara dosen dan mahasiswa dalam mengembangkan pengalaman pembelajaran yang holistik dan inovatif. Desain Instruksional Bersama mengakui keahlian dan pengalaman unik yang dimiliki mahasiswa. Dosen dan mahasiswa berkolaborasi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pembelajaran, dengan melibatkan mahasiswa dalam proses pengambilan keputusan terkait desain kurikulum. Melalui partisipasi aktif, mahasiswa dapat memberikan perspektif yang berharga, memastikan bahwa pengalaman pembelajaran mencerminkan keragaman kebutuhan dan gaya belajar.

Kolaborasi ini menciptakan lingkungan di mana dosen dan mahasiswa dapat saling belajar. Dosen tidak hanya berperan sebagai pemimpin dalam proses desain, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran, dapat menggali ide dan pengetahuan dari mahasiswa, menciptakan ruang untuk pertukaran gagasan, dan mendorong kreativitas bersama. Dalam konteks ini, desain instruksional menjadi

responsif terhadap perubahan dinamis dalam kebutuhan pembelajaran. Desain Instruksional Bersama juga mengintegrasikan teknologi sebagai alat kolaboratif. Platform daring dan perangkat lunak desain instruksional memungkinkan dosen dan mahasiswa bekerja sama secara efisien, berbagi materi, dan memberikan umpan balik secara real-time. Pemanfaatan teknologi semacam ini memperluas ruang kolaborasi di luar batas kelas fisik, menciptakan kesempatan bagi kerja tim dan pemikiran kolaboratif.

### **3. Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) dan Kolaborasi Tim**

Pembelajaran berbasis masalah (*Problem-Based Learning/PBL*), seperti yang dikembangkan oleh Savery dan Duffy (1995), memberikan dasar bagi kolaborasi yang erat antara dosen dan mahasiswa dalam menyelesaikan masalah dunia nyata. Dalam PBL, fokus pembelajaran bergeser dari pemindahan informasi oleh dosen ke mahasiswa menjadi pemecahan masalah aktif dan kolaboratif. Dalam konteks PBL, dosen berperan sebagai fasilitator dan panduan. Memandu mahasiswa dalam identifikasi, pemahaman, dan pembahasan masalah yang kompleks. Melalui peran ini, dosen menciptakan lingkungan di mana mahasiswa diberdayakan untuk mengambil tanggung jawab terhadap pembelajaran sendiri. Dosen juga mendukung kolaborasi tim dengan menyediakan bimbingan dalam mengintegrasikan pengetahuan dari berbagai sumber untuk merancang solusi yang holistik.

Mahasiswa, di sisi lain, berada di pusat pembelajaran aktif. Terlibat dalam proyek kolaboratif yang menuntut keterlibatan dan kontribusi aktif dari setiap anggota tim. Kolaborasi ini melibatkan diskusi terbuka, pertukaran ide, dan negosiasi solusi yang paling sesuai. Mahasiswa belajar untuk menghargai kontribusi berbagai perspektif dan disiplin ilmu, memperluas wawasan dalam menanggapi tantangan yang kompleks. Kolaborasi tim dalam PBL juga mengarah pada pengembangan keterampilan sosial yang kritis. Mahasiswa belajar untuk berkomunikasi secara efektif, memecahkan konflik, dan mendukung keputusan bersama. Keterampilan ini bukan hanya relevan dalam konteks pembelajaran, tetapi juga sangat berharga dalam lingkungan profesional di masa depan.

#### **4. Pendekatan Coaching dan Mentoring**

Pendekatan coaching dan mentoring menjadi landasan kolaborasi yang mendalam antara dosen dan mahasiswa, membawa dampak positif terhadap pengalaman pembelajaran mahasiswa (Burawoy, 1976). Dalam konteks ini, dosen tidak hanya berperan sebagai instruktur, tetapi juga sebagai pembimbing yang memberikan panduan dan dukungan pribadi. Dosen yang mengadopsi peran mentor melibatkan mahasiswa dalam proses refleksi diri. Membantu mahasiswa mengidentifikasi tujuan akademik dan profesional, mengembangkan strategi untuk mencapainya, dan merencanakan langkah-langkah untuk pertumbuhan berkelanjutan. Melalui interaksi

ini, hubungan saling percaya tumbuh dan menciptakan lingkungan di mana mahasiswa merasa didukung secara pribadi dalam perjalanan.

Coaching dan mentoring juga memungkinkan dosen untuk memahami kebutuhan individual mahasiswa dengan lebih baik. Dosen dapat memberikan panduan yang disesuaikan dengan potensi dan tantangan yang dihadapi oleh masing-masing mahasiswa. Interaksi satu lawan satu ini memungkinkan dosen untuk memberikan umpan balik yang lebih mendalam dan merinci, membantu mahasiswa memperbaiki kinerja. Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman lebih mendalam tentang materi akademik, tetapi juga mengembangkan keterampilan interpersonal dan profesional. Proses mentoring memungkinkan mahasiswa memahami ekspektasi dan realitas di dunia profesional, dan bagaimana dapat mengintegrasikan pengetahuan akademik ke dalam konteks pekerjaan.

## **5. Pendekatan *Active Learning* dan Pembelajaran Kolaboratif**

Pendekatan *Active Learning* dan pembelajaran kolaboratif, sebagaimana dikembangkan oleh Bonwell & Eison (1991), menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan partisipatif. Dalam konteks ini, mahasiswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga aktor yang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Metode *Active Learning* menempatkan mahasiswa dalam peran yang aktif dalam mengonstruksi pengetahuan sendiri. Dengan menggabungkan elemen-elemen seperti diskusi kelompok,

proyek kolaboratif, dan simulasi, pendekatan ini merangsang pemikiran kritis dan interaksi antar-mahasiswa. Diskusi kelompok memungkinkan pertukaran ide dan sudut pandang, sementara proyek kolaboratif meminta mahasiswa untuk menggabungkan pengetahuan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang menuntut kerjasama.

Pembelajaran kolaboratif melalui *active learning* menciptakan situasi di mana mahasiswa dapat memecahkan masalah kompleks bersama-sama. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya tentang memahami konsep-konsep akademis, tetapi juga tentang menerapkan pengetahuan tersebut dalam konteks kehidupan nyata. Mahasiswa belajar bagaimana berkolaborasi, berkomunikasi efektif, dan menghadapi tantangan bersama sebagai tim. Selain itu, pendekatan ini mempromosikan pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan. Aktivitas kolaboratif membutuhkan pemahaman mendalam terhadap materi, karena mahasiswa harus berkontribusi secara aktif dalam memecahkan masalah atau menyelesaikan proyek. Hal ini tidak hanya memperkuat pemahaman konsep, tetapi juga membantu menginternalisasi pengetahuan dalam memori jangka panjang.



# BAB VIII

## TANTANGAN DAN SOLUSI

---

---

### A. Kendala Dalam Penerapan Teknologi

Kendala dalam penerapan teknologi membuka jendela pada berbagai tantangan yang mungkin dihadapi oleh lembaga pendidikan tinggi dalam memadukan teknologi di lingkungan akademis. Sebagai contoh, Graham *et al.* (2012) mengidentifikasi resistensi terhadap perubahan di antara dosen. Penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran tinggi telah memberikan berbagai manfaat, tetapi juga dihadapkan pada sejumlah kendala yang perlu diatasi agar integrasi ini berjalan dengan sukses.

#### 1. Keterbatasan Infrastruktur dan Aksesibilitas

Keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi menjadi kendala utama dalam konteks pendidikan tinggi. Teori "*Digital Divide*" yang dikemukakan oleh DiMaggio & Hargittai (2001) menyoroti disparitas dalam akses dan pemanfaatan teknologi, menciptakan jurang antara individu yang memiliki akses penuh dan yang mengalami

keterbatasan. Ketidaksetaraan infrastruktur dapat merugikan mahasiswa di wilayah yang kurang terjangkau oleh teknologi. Wilayah pedesaan atau daerah terpencil seringkali mengalami keterbatasan akses internet yang dapat membatasi kemampuan mahasiswa untuk terlibat dalam pembelajaran online. Infrastruktur yang tidak memadai juga dapat mengakibatkan koneksi internet yang tidak stabil, memengaruhi kualitas pengalaman pembelajaran secara keseluruhan.

Aksesibilitas perangkat menjadi pertimbangan penting. Mahasiswa dari lapisan masyarakat yang kurang mampu mungkin tidak memiliki perangkat seperti laptop atau tablet yang diperlukan untuk mengakses pembelajaran online. Dalam beberapa kasus, mahasiswa dapat mengandalkan perangkat seluler, tetapi ini juga dapat menjadi tantangan jika perangkat tersebut tidak sesuai dengan tugas-tugas pembelajaran yang lebih kompleks. Dalam penelitiannya Pambudi & Ciptaningrum (2023) menemukan bahwa kendala dalam hal teknologi baik itu dalam segi perangkat lunak maupun perangkat kerasnya menjadi kendala yang paling sering ditemukan didalam pembelajaran ataupun situsasi online. Untuk mengatasi tantangan ini, perguruan tinggi perlu mengadopsi strategi inklusif. Ini melibatkan penyediaan infrastruktur yang memadai, seperti penyediaan akses internet yang stabil di seluruh kampus dan dukungan teknis yang memadai. Selain itu, solusi inklusif juga dapat mencakup penyediaan perangkat atau subsidi untuk mahasiswa yang menghadapi kesulitan dalam memperoleh perangkat sendiri.

## **2. Resistensi terhadap Perubahan**

Resistensi terhadap perubahan, sebagaimana dijelaskan dalam teori penerimaan teknologi seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) oleh Davis (1989), menciptakan kendala yang signifikan dalam mengimplementasikan teknologi di lingkungan pendidikan tinggi. Penerimaan teknologi oleh dosen dan mahasiswa bukanlah proses yang selalu mudah, dan berbagai faktor dapat menjadi hambatan. Dosen mungkin merasa cemas atau tidak nyaman dengan perubahan dalam metode pengajaran yang sudah mapan, dapat menghadapi kurva belajar yang curam saat mengadaptasi teknologi baru dan khawatir bahwa ini dapat mengganggu alur pembelajaran yang sudah ada. Oleh karena itu, perlu adanya pelatihan intensif bagi dosen agar dapat mengatasi resistensi ini. Pelatihan ini tidak hanya melibatkan aspek teknis, tetapi juga strategi pengajaran yang efektif dengan memanfaatkan teknologi.

Mahasiswa juga dapat menunjukkan resistensi terhadap perubahan. Mungkin lebih suka dengan metode pengajaran tradisional atau merasa tidak nyaman dengan platform pembelajaran digital. Dalam menghadapi resistensi dari mahasiswa, penting bagi dosen untuk menyediakan dukungan teknis dan memberikan klarifikasi mengenai manfaat teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Solusi untuk mengatasi resistensi terhadap perubahan melibatkan upaya bersama dari pihak administrasi, dosen, dan mahasiswa. Pihak administrasi perlu memberikan dukungan penuh, baik dalam bentuk sumber daya finansial maupun pengembangan kebijakan yang

mendukung integrasi teknologi. Dosen perlu diberikan pelatihan dan dukungan kontinu untuk memperbarui keterampilan dan pengetahuan terkait teknologi pendidikan. Selain itu, mahasiswa perlu diberikan pemahaman yang jelas tentang manfaat teknologi dalam meningkatkan pengalaman belajar.

### **3. Kekhawatiran tentang Keamanan dan Privasi**

Mengintegrasikan teknologi di pendidikan tinggi, kekhawatiran tentang keamanan dan privasi menjadi hal yang signifikan, terutama mengingat aspek sensitif seperti penyimpanan data mahasiswa. Miguel *et al.* (2015) menekankan bahwa kepercayaan adalah elemen kunci dalam penerimaan teknologi. Oleh karena itu, untuk mengatasi kekhawatiran ini, diperlukan pendekatan holistik yang melibatkan berbagai tindakan. Implementasi kebijakan keamanan yang ketat menjadi langkah kritis. Perguruan tinggi perlu menyusun pedoman dan standar yang jelas terkait pengelolaan data mahasiswa. Kebijakan ini harus mencakup langkah-langkah teknis seperti enkripsi data, kontrol akses yang ketat, dan pemantauan keamanan secara berkala. Dosen dan staf perlu diedukasi tentang kebijakan ini agar dapat mematuhi prosedur keamanan yang telah ditetapkan.

Transparansi mengenai langkah-langkah keamanan yang diambil sangat penting untuk membangun kepercayaan. Perguruan tinggi perlu secara jelas mengkomunikasikan praktik-praktik keamanan yang diterapkan kepada seluruh komunitas pendidikan. Ini dapat

dilakukan melalui sesi informasi, materi edukatif, atau melalui platform online yang menyediakan informasi tentang kebijakan keamanan. Edukasi terhadap mahasiswa, dosen, dan staf juga menjadi faktor penting dalam mengatasi kekhawatiran ini perlu diberikan pemahaman yang menyeluruh mengenai langkah-langkah yang diambil untuk melindungi privasi data. Kampanye kesadaran mengenai keamanan digital, workshop, dan pelatihan rutin dapat membantu meningkatkan pemahaman komunitas pendidikan tentang pentingnya menjaga keamanan dan privasi data.

#### **4. Tantangan dalam Evaluasi Pembelajaran secara Online**

Evaluasi pembelajaran online membawa tantangan yang signifikan, dan teori Evaluasi Pembelajaran oleh Garrison dan Kanuka (2004) menyoroti pentingnya mendefinisikan kriteria evaluasi yang jelas. Salah satu tantangan utama dalam mengukur efektivitas pembelajaran online adalah pengembangan metrik evaluasi yang memadai. Dengan lingkungan pembelajaran yang berbasis digital, perlu ada metode evaluasi yang relevan dan sesuai dengan karakteristik unik pembelajaran online. Perguruan tinggi perlu mengidentifikasi parameter yang dapat diukur dengan jelas untuk mengevaluasi pencapaian pembelajaran, partisipasi mahasiswa, dan penggunaan teknologi secara efektif. Penggunaan alat penilaian yang relevan juga menjadi solusi yang diperlukan. Perguruan tinggi harus memastikan bahwa alat penilaian yang digunakan dapat mengukur kemajuan

mahasiswa dan pencapaian hasil pembelajaran secara akurat. Pengembangan instrumen penilaian yang dapat diadaptasi untuk konteks online dan mencakup berbagai gaya pembelajaran merupakan langkah penting. Ini dapat mencakup tugas proyek, ujian daring, atau aktivitas interaktif lainnya yang dapat memberikan gambaran holistik tentang pemahaman mahasiswa.

Implementasi proses evaluasi yang terintegrasi menjadi aspek kunci dalam mengatasi tantangan ini. Perlu adanya pendekatan sistematis dan berkelanjutan dalam mengevaluasi pembelajaran online. Perguruan tinggi dapat mengadopsi sistem evaluasi formatif dan sumatif yang memungkinkan umpan balik terus-menerus selama pembelajaran dan penilaian holistik pada akhirnya. Dengan melibatkan mahasiswa dalam proses evaluasi dan memberikan umpan balik yang konstruktif, perguruan tinggi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran online. Penting juga untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi dalam proses evaluasi. Perguruan tinggi dapat memanfaatkan analitika pembelajaran untuk melacak dan menganalisis data terkait kinerja mahasiswa secara online. Analisis ini dapat memberikan wawasan tambahan untuk meningkatkan desain pembelajaran dan menyesuaikan strategi evaluasi sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

## **5. Kecemasan tentang Kehilangan Aspek Interaktif Pembelajaran**

Kecemasan terhadap kehilangan aspek interaktif dalam pembelajaran karena penggunaan teknologi menjadi sebuah perhatian yang sah, dan teori *Community of Inquiry* (CoI) yang diusulkan oleh Garrison *et al.* (1999) memberikan perspektif yang dapat membantu mengatasi kekhawatiran tersebut. CoI menekankan tiga komponen utama, yaitu interaksi kognitif, sosial, dan pengajar, sebagai elemen-elemen kunci untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif. Interaksi kognitif mencakup proses pemahaman, refleksi, dan konstruksi pengetahuan oleh mahasiswa. Interaksi ini dapat terjadi melalui diskusi daring, proyek kolaboratif, dan tugas yang menantang. Namun, ada kekhawatiran bahwa aspek ini mungkin terbatas dalam lingkungan pembelajaran digital. Oleh karena itu, pendekatan blended learning muncul sebagai solusi yang dapat mempertahankan interaksi kognitif dengan menyelaraskan pembelajaran daring dan tatap muka. Dengan kombinasi ini, mahasiswa dapat tetap terlibat dalam refleksi dan konstruksi pengetahuan secara mendalam.

Interaksi sosial, yang merupakan bagian penting dari pengalaman pembelajaran, juga dapat terpengaruh oleh transisi ke pembelajaran online. CoI menunjukkan bahwa komunitas pembelajaran yang kuat dibangun melalui interaksi sosial yang baik antara mahasiswa. Dalam konteks ini, pendekatan blended learning dapat memfasilitasi interaksi sosial dengan menyediakan kesempatan

untuk kolaborasi tatap muka, kegiatan kelompok, atau seminar daring. Hal ini membantu menciptakan lingkungan di mana mahasiswa dapat berinteraksi secara langsung dan membangun hubungan yang mendukung. Interaksi pengajar adalah unsur kunci ketiga dalam CoI. Hubungan langsung antara dosen dan mahasiswa berperan penting dalam membimbing pembelajaran. Meskipun teknologi dapat memungkinkan interaksi pengajar-mahasiswa melalui platform daring, tetapi ada kekhawatiran bahwa keterlibatan personal mungkin berkurang. Dengan pendekatan blended learning, dosen dapat mempertahankan keterlibatan langsung melalui kuliah tatap muka, konsultasi individu, atau sesi mentoring, sementara tetap memanfaatkan teknologi untuk mendukung interaksi online.

## **B. Strategi Mengatasi Tantangan**

Strategi mengatasi tantangan menghadirkan landasan konseptual yang kokoh untuk menanggulangi berbagai hambatan dalam penerapan teknologi di perguruan tinggi. Sebagai contoh, Deming *et al.* (2018) dan Stufflebeam *et al.* (2014) mengilustrasikan keberlanjutan dan evaluasi program sebagai strategi kunci. Dalam bab ini, pembaca akan dibimbing melalui konsep penerapan strategi keberlanjutan, evaluasi dampak, pemantauan berkelanjutan, partisipasi pemangku kepentingan, prinsip desain universal, dan pengembangan model bisnis berkelanjutan.

## **1. Keterbatasan Infrastruktur dan Aksesibilitas**

Keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas dalam konteks teknologi pendidikan menjadi kendala serius yang mempengaruhi partisipasi mahasiswa. Di era digital ini, di mana pembelajaran online semakin mendominasi, memastikan ketersediaan infrastruktur dan akses internet yang merata menjadi kunci untuk mencapai inklusivitas dalam pendidikan. Penting untuk diakui bahwa masih ada ketidaksetaraan dalam akses teknologi, yang dikenal sebagai "*Digital Divide*" (DiMaggio & Hargittai, 2001). Bagian dari mahasiswa mungkin tidak memiliki perangkat atau akses internet yang memadai untuk mengikuti pembelajaran online dengan baik. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan investasi serius dalam peningkatan infrastruktur teknologi dan perluasan jaringan internet. Perguruan tinggi dan lembaga pendidikan perlu bekerja sama dengan penyedia layanan telekomunikasi dan pemerintah untuk memastikan bahwa infrastruktur yang diperlukan tersedia di semua lokasi.

Program inklusifitas seperti alokasi perangkat dan akses internet gratis untuk mahasiswa yang kurang mampu dapat menjadi langkah kritis dalam mengatasi ketidaksetaraan tersebut (Micheli, 2015). Dengan menyediakan perangkat keras dan akses internet secara gratis atau dengan biaya yang terjangkau, lembaga pendidikan dapat memastikan bahwa mahasiswa dari lapisan masyarakat yang lebih rendah tidak terpinggirkan dari proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan ini mendukung prinsip inklusivitas dalam pendidikan, di

mana setiap mahasiswa memiliki kesempatan yang setara untuk mengakses sumber daya pembelajaran. Penting juga untuk menyelenggarakan pelatihan dan dukungan teknis bagi mahasiswa agar dapat menggunakan perangkat dan internet dengan efektif. Hal ini dapat mencakup pelatihan dasar tentang penggunaan perangkat keras dan perangkat lunak, serta bantuan teknis secara real-time selama proses pembelajaran.

## **2. Resistensi terhadap Perubahan**

Resistensi terhadap perubahan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi kendala serius yang memerlukan pendekatan holistik untuk membangun pemahaman dan dukungan dosen. Salah satu cara efektif untuk mengatasi resistensi ini adalah melalui program pelatihan yang menyeluruh, dirancang khusus untuk membantu dosen mengintegrasikan teknologi ke dalam metode pengajaran. Perlu diterapkan model pelatihan yang melibatkan dosen secara aktif dalam penggunaan teknologi. Pendidikan formal dan informal tentang alat-alat digital, platform pembelajaran online, dan strategi pengajaran berbasis teknologi perlu diintegrasikan ke dalam kurikulum pelatihan. Pelatihan ini harus dirancang tidak hanya untuk memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga untuk menyoroti manfaat nyata dan relevansi teknologi dalam mendukung pembelajaran.

Penting untuk memperkenalkan pengalaman praktis dalam pelatihan, mengajak dosen untuk langsung berinteraksi dengan alat dan

platform yang akan digunakan dalam pengajaran. Dengan cara ini, dosen dapat merasakan sendiri dampak positif penggunaan teknologi dalam meningkatkan interaksi dengan mahasiswa, memfasilitasi pembelajaran aktif, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis. Dukungan teknis yang berkelanjutan juga menjadi elemen penting dalam mengatasi resistensi terhadap perubahan. Program pelatihan harus memberikan akses mudah ke sumber daya dukungan teknis, baik berupa panduan online, forum diskusi, atau sesi konsultasi individu. Dukungan ini dapat membantu dosen mengatasi hambatan teknis yang mungkin dialami selama pengajaran online.

### **3. Kekhawatiran tentang Keamanan dan Privasi**

Mengatasi kekhawatiran tentang keamanan dan privasi dalam penggunaan teknologi pendidikan memerlukan tindakan proaktif dan sistematis. Solusi yang efektif harus mencakup penerapan kebijakan keamanan yang ketat dan edukasi yang menyeluruh bagi mahasiswa dan dosen. Penerapan kebijakan keamanan yang ketat sangat penting. Lembaga pendidikan perlu mengembangkan dan menerapkan pedoman keamanan yang jelas, mengatur pengumpulan, penggunaan, dan penyimpanan data mahasiswa dengan ketat. Kebijakan ini harus mencakup langkah-langkah perlindungan data yang tangguh, seperti enkripsi data, pengelolaan akses yang terkontrol, dan pemantauan keamanan secara rutin.

Lembaga pendidikan harus memastikan adanya mekanisme untuk melibatkan mahasiswa dan dosen dalam proses keamanan data. Hal ini dapat mencakup penyediaan informasi secara transparan mengenai kebijakan privasi, hak-hak mahasiswa terkait data, dan prosedur keamanan yang diterapkan. Pengembangan etika penggunaan data menjadi unsur kunci dalam membangun kepercayaan, dan lembaga pendidikan perlu memberikan penekanan khusus pada nilai-nilai ini dalam kebijakan. Edukasi mahasiswa dan dosen tentang praktik keamanan digital juga harus menjadi bagian integral dari strategi ini. Pelatihan rutin dan materi edukatif yang relevan dapat membantu meningkatkan kesadaran terhadap risiko keamanan dan praktik terbaik yang harus diikuti. Mengintegrasikan pelajaran etika digital dan privasi ke dalam kurikulum juga dapat membantu membentuk perilaku yang bertanggung jawab terkait teknologi.

#### **4. Tantangan dalam Evaluasi Pembelajaran secara Online**

Menghadapi tantangan evaluasi pembelajaran online memerlukan pendekatan yang inovatif dan berorientasi pada kontekstualitas. Salah satu solusi kunci adalah pengembangan metrik evaluasi yang dapat mengukur kemajuan dan pencapaian mahasiswa secara holistik, mencerminkan keterampilan yang diharapkan dari pembelajaran online. Dalam penanganan ini, model evaluasi kontinu dan penilaian formatif menjadi instrumen penting. Pengembangan metrik evaluasi kontekstual memerlukan pemahaman mendalam

tentang karakteristik pembelajaran online dan tujuan pembelajaran spesifik dalam konteks tersebut. Metrik tersebut harus mencakup aspek-aspek unik dari pengalaman pembelajaran online, seperti partisipasi aktif dalam forum daring, pencapaian proyek kolaboratif, dan penggunaan sumber daya daring. Dengan mempertimbangkan konteks pembelajaran online, metrik ini dapat memberikan gambaran yang lebih akurat tentang pencapaian mahasiswa.

Model evaluasi kontinu melibatkan pemantauan berkelanjutan terhadap kemajuan mahasiswa selama kurun waktu tertentu. Pemantauan ini dapat mencakup penilaian terhadap tugas-tugas formatif, ujian jangka pendek, dan proyek-proyek berkala. Dengan memahami perkembangan mahasiswa seiring waktu, dosen dapat memberikan umpan balik yang lebih kontekstual dan relevan. Penilaian formatif juga menjadi kunci dalam mengatasi tantangan evaluasi pembelajaran online. Umpan balik formatif yang diberikan secara berkala dapat membimbing mahasiswa untuk memperbaiki kinerja, memfokuskan pada aspek-aspek tertentu yang memerlukan perhatian, dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran online, umpan balik formatif dapat diberikan melalui berbagai media, seperti komentar tertulis, rekaman video, atau sesi konsultasi daring.

## **5. Kecemasan tentang Kehilangan Aspek Interaktif Pembelajaran**

Kecemasan tentang kehilangan aspek interaktif dalam pembelajaran online adalah tantangan serius yang dihadapi oleh lembaga pendidikan. Untuk mengatasi kekhawatiran ini, diperlukan upaya merancang dan mengimplementasikan strategi pembelajaran online yang mempertahankan dan meningkatkan interaksi antara mahasiswa dan antara mahasiswa dengan dosen. Salah satu solusi kunci adalah pengembangan konten pembelajaran yang mendukung diskusi online yang aktif. Pembelajaran kolaboratif melalui platform diskusi dapat memberikan ruang bagi mahasiswa untuk berbagi ide, berdiskusi, dan membangun pengetahuan bersama. Dengan memberikan panduan jelas dan mendukung moderasi diskusi, lembaga pendidikan dapat menciptakan lingkungan virtual yang memfasilitasi dialog berarti.

Proyek kolaboratif juga menjadi elemen penting untuk mempertahankan aspek interaktif pembelajaran. Dengan merancang proyek-proyek yang mendorong kerja sama antar-mahasiswa, lembaga pendidikan dapat menciptakan pengalaman belajar yang terlibat dan menantang. Proyek-proyek ini dapat melibatkan tugas-tugas kreatif, penyelesaian masalah, atau studi kasus kolaboratif, yang semuanya dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan mahasiswa. Selain itu, kegiatan interaktif seperti sesi tutorial daring, kelas webinar, atau pertemuan video langsung antara dosen dan mahasiswa dapat menjadi langkah krusial. Inisiatif ini membuka ruang untuk interaksi langsung,

memungkinkan mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan, mendiskusikan konsep, dan menerima umpan balik secara real-time. Penggunaan teknologi konferensi video dan platform daring dapat memudahkan pelaksanaan kegiatan ini.

### **C. Keberlanjutan dan Evaluasi Program**

Keberlanjutan dan evaluasi program memperkenalkan konsep krusial dalam memastikan kesuksesan dan relevansi program teknologi di lingkungan pendidikan tinggi. Sebagai panduan utama, model keberlanjutan (Biswas, 2017) memunculkan strategi berkelanjutan dalam pengembangan teknologi pendidikan. Pada saat yang sama, penerapan Model Evaluasi CIPP (Context, Input, Process, Product) (Stufflebeam *et al.*, 2014) memberikan landasan komprehensif untuk mengukur efektivitas dan dampak program.

#### **1. Penerapan Strategi Keberlanjutan**

Memastikan keberlanjutan program teknologi pendidikan merupakan langkah penting yang memerlukan perencanaan dan strategi yang matang. Dalam konteks ini, penerapan strategi keberlanjutan mencakup beberapa aspek kunci, termasuk aspek keuangan, infrastruktur, dan dukungan pemangku kepentingan. Model keberlanjutan, seperti yang diperkenalkan oleh Biswas (2017), memberikan landasan bagi lembaga pendidikan untuk mengembangkan

strategi berkelanjutan yang dapat diterapkan dalam pengembangan teknologi pendidikan. Pertama-tama, aspek keuangan menjadi faktor krusial. Perguruan tinggi perlu memastikan bahwa ada alokasi anggaran yang memadai untuk mendukung pengembangan, pemeliharaan, dan pembaruan teknologi. Dengan menetapkan sumber daya keuangan yang konsisten, lembaga dapat menjaga keberlanjutan program teknologi tanpa tergantung pada pendanaan jangka pendek.

Infrastruktur yang handal menjadi landasan penting untuk keberlanjutan program teknologi. Perguruan tinggi perlu berinvestasi dalam pengembangan dan pemeliharaan infrastruktur teknologi yang mendukung kebutuhan program pendidikan. Hal ini mencakup jaringan internet yang stabil, sistem keamanan yang memadai, dan pemeliharaan perangkat keras dan perangkat lunak secara berkala. Dengan memastikan infrastruktur yang andal, lembaga dapat menjaga kontinuitas layanan teknologi. Dukungan pemangku kepentingan juga menjadi elemen kunci dalam strategi keberlanjutan. Melibatkan semua pihak terkait, termasuk dosen, mahasiswa, staf administratif, dan pihak eksternal, dalam proses perencanaan dan pengembangan teknologi dapat menciptakan rasa kepemilikan bersama terhadap program. Selain itu, membangun kesadaran dan pemahaman tentang manfaat teknologi pendidikan dapat meningkatkan dukungan dan partisipasi aktif pemangku kepentingan.

## 2. Evaluasi Dampak dan Efektivitas

Evaluasi dampak dan efektivitas program teknologi pendidikan merupakan langkah krusial untuk memastikan keberlanjutan dan peningkatan kualitas pembelajaran. Salah satu pendekatan terbaik untuk evaluasi ini adalah menggunakan Model Evaluasi CIPP (*Context, Input, Process, Product*) yang dikembangkan oleh Stufflebeam *et al.* (2014). Evaluasi harus memahami konteks di mana program diterapkan. Ini mencakup analisis faktor-faktor lingkungan, budaya, dan institusional yang dapat mempengaruhi implementasi teknologi. Dengan memahami konteks ini, evaluasi dapat mengidentifikasi tantangan dan peluang yang mungkin memengaruhi dampak program secara keseluruhan.

Aspek kedua yang perlu dievaluasi adalah input sumber daya, yang melibatkan penilaian terhadap alokasi dan penggunaan sumber daya seperti anggaran, personel, dan infrastruktur. Evaluasi input akan membantu menentukan sejauh mana lembaga telah menyediakan dukungan yang cukup untuk keberhasilan program teknologi. Proses implementasi adalah tahap berikutnya yang perlu dievaluasi. Ini mencakup penilaian terhadap bagaimana teknologi digunakan dalam praktek sehari-hari, bagaimana pelatihan dosen diimplementasikan, dan sejauh mana interaksi antara dosen dan mahasiswa meningkat melalui teknologi. Evaluasi proses memberikan wawasan tentang pelaksanaan program secara keseluruhan. Evaluasi produk fokus pada hasil akhir atau dampak yang dihasilkan oleh program. Ini melibatkan penilaian

terhadap pencapaian tujuan pendidikan, peningkatan keterampilan mahasiswa, dan dampak positif lainnya yang mungkin dihasilkan oleh teknologi. Evaluasi produk membantu mengevaluasi sejauh mana teknologi telah memberikan nilai tambah terhadap pengalaman pembelajaran.

### **3. Pemantauan dan Penyesuaian Berkelanjutan**

Penting untuk diingat bahwa evaluasi program teknologi pendidikan bukanlah proses sekali waktu, tetapi memerlukan pemantauan dan penyesuaian berkelanjutan. Penerapan pendekatan *Continuous Improvement* (CI), sebagaimana diajarkan oleh Deming *et al.* (2018), dapat menjadi fondasi untuk mencapai kualitas dan kinerja program yang berkelanjutan. Pemantauan berkelanjutan melibatkan pengumpulan data secara terus-menerus terkait implementasi program teknologi. Dengan melibatkan seluruh komunitas akademis, termasuk dosen, mahasiswa, dan staf pendukung, lembaga pendidikan tinggi dapat memperoleh wawasan yang komprehensif tentang efektivitas program. Pengumpulan data ini dapat mencakup penggunaan teknologi, kepuasan pengguna, dan dampak terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Proses pemantauan ini harus bersifat responsif, dengan kemampuan untuk mengidentifikasi perubahan yang diperlukan seiring berjalannya waktu. Evaluasi yang berkelanjutan memungkinkan lembaga untuk mengidentifikasi tren, mengukur perubahan dalam

partisipasi mahasiswa, dan menanggapi umpan balik yang diterima dari stakeholder. Oleh karena itu, pengumpulan data tidak hanya menjadi tugas evaluatif, tetapi juga alat untuk menyusun strategi perbaikan. Selain pemantauan, penyesuaian berkelanjutan juga merupakan komponen kunci dari pendekatan *Continuous Improvement*. Ini mencakup penggunaan temuan evaluasi untuk membuat perubahan yang diperlukan dalam program. Dosen dapat melibatkan diri dalam pelatihan tambahan, penyesuaian kurikulum, atau perubahan strategi pengajaran berbasis pada temuan evaluatif. Dengan demikian, lembaga dapat merespons dinamika perubahan dan memastikan program tetap relevan.

#### **4. Partisipasi Pemangku Kepentingan**

Partisipasi aktif dari berbagai pemangku kepentingan menjadi pilar utama dalam menentukan keberhasilan program teknologi pendidikan. Menurut Teori Partisipasi Pemangku Kepentingan yang dikemukakan oleh Sharma dan Yetton (2003), melibatkan semua pihak yang terlibat, termasuk dosen, mahasiswa, dan pihak administratif, adalah kunci untuk menjaga keberlanjutan dan kesuksesan program. Dosen memiliki peran sentral dalam keberhasilan program teknologi. Melibatkannya dalam proses evaluasi dan pengembangan memastikan bahwa perspektif pengajaran dan kebutuhan mahasiswa diakomodasi. Dosen yang diberdayakan untuk memberikan masukan tentang integrasi teknologi dalam pengajaran dapat membantu mengidentifikasi

area-area yang memerlukan peningkatan dan menentukan arah perkembangan program.

Partisipasi mahasiswa juga krusial dalam memastikan keberlanjutan program. Mahasiswa adalah pengguna langsung dari teknologi pendidikan, dan melibatkan dapat memberikan wawasan berharga tentang efektivitas alat dan metode pembelajaran. Menerima umpan balik langsung dari mahasiswa membantu meningkatkan aspek-aspek program yang mungkin tidak sesuai dengan harapan atau kebutuhan. Partisipasi pihak administratif penting dalam mengamankan dukungan dan sumber daya yang dibutuhkan. Melibatkannya dalam pengambilan keputusan terkait pengembangan program teknologi membantu memastikan adanya dukungan finansial, infrastruktur, dan dukungan lainnya yang diperlukan. Pemahaman mendalam tentang visi dan misi institusi juga dapat membimbing evolusi program sesuai dengan tujuan pendidikan yang lebih luas.

## **5. Adopsi Prinsip Desain Universal**

Adopsi Prinsip Desain Universal (UD) dalam pengembangan program teknologi pendidikan menjadi krusial untuk memastikan aksesibilitas dan keberlanjutan bagi semua mahasiswa, termasuk yang memiliki kebutuhan khusus. Menurut Burgstahler (2013), Prinsip Desain Universal mengemukakan bahwa desain produk atau lingkungan harus dapat diakses, dimengerti, dan digunakan oleh semua orang, tanpa memandang kemampuan, kelebihan, atau batasan. Dalam

konteks program teknologi pendidikan, menerapkan prinsip-prinsip UD memastikan bahwa alat dan platform pembelajaran dapat diakses oleh mahasiswa dengan berbagai kebutuhan dan latar belakang. Ini melibatkan penyediaan antarmuka yang ramah pengguna, dukungan untuk teknologi asistif, dan desain konten yang dapat diakses oleh semua. Misalnya, menyediakan transkripsi untuk video, pilihan ukuran teks yang dapat disesuaikan, dan navigasi yang intuitif dapat meningkatkan aksesibilitas.

Evaluasi program juga harus mencerminkan prinsip-prinsip Desain Universal. Proses evaluasi harus mempertimbangkan sejauh mana program dapat diakses dan dimanfaatkan oleh semua mahasiswa tanpa mengalami hambatan. Penggunaan alat evaluasi yang bersifat inklusif, seperti mendapatkan umpan balik dari berbagai kelompok mahasiswa, dapat membantu mendeteksi potensi kendala aksesibilitas dan memastikan bahwa solusi dapat diterapkan. Pentingnya Prinsip Desain Universal juga mencakup perspektif desain yang proaktif. Sebagai contoh, dalam memilih atau mengembangkan platform pembelajaran, institusi dapat memilih yang memiliki fitur aksesibilitas bawaan atau dapat dengan mudah disesuaikan. Dengan demikian, program teknologi pendidikan dapat tumbuh dan berkembang seiring waktu tanpa mengorbankan keberlanjutan dan aksesibilitas.





# **BAB IX**

## **TINJAUAN TERHADAP MASA DEPAN**

---

---

### **A. Perkembangan Bahasa Inggris dan Teknologi**

Perkembangan bahasa Inggris dan teknologi membuka jendela menuju dinamika antara bahasa Inggris dan kemajuan teknologi dalam konteks pendidikan tinggi. Seiring dengan kata-kata Crystal (2017), perkembangan bahasa Inggris tidak lagi terlepas dari revolusi teknologi yang menyertainya. Sebagai bahasa global, bahasa Inggris terjalin erat dengan evolusi teknologi, menciptakan ruang di mana kedua elemen ini saling memperkuat. Dalam pandangan ini, integrasi teknologi menjadi suatu keniscayaan dalam penguasaan bahasa Inggris, berperan sentral dalam membentuk lanskap pendidikan tinggi modern (Crystal, 2017).

#### **1. Konvergensi Teknologi dan Bahasa Inggris**

Konsep Konvergensi Teknologi, yang diajukan oleh Jenkins (2011), merangkum interaksi dinamis antara teknologi dan bahasa Inggris, menyoroti bagaimana keduanya saling memengaruhi dan

saling terkait dalam perkembangan modern. Dalam pandangan Jenkins, teknologi digital, terutama melalui internet dan media sosial, telah menjadi medan pertumbuhan bagi praktik bahasa Inggris yang terus berkembang. Jenkins menekankan bahwa transformasi dalam media baru menciptakan ruang di mana bahasa Inggris tidak hanya digunakan sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat identitas dan partisipasi dalam budaya digital global. Penting untuk memahami bahwa konvergensi teknologi tidak hanya berarti penggunaan teknologi untuk mengakses atau mempelajari bahasa Inggris. Sebaliknya, konsep ini mencakup penggabungan teknologi dengan bahasa Inggris sebagai medium untuk ekspresi dan interaksi. Internet dan media sosial, sebagai elemen kunci konvergensi ini, memfasilitasi pembelajaran dan penggunaan bahasa Inggris melalui berbagai konteks, mulai dari interaksi sosial hingga produksi konten digital.

Pada konteks praktik bahasa Inggris, media baru menciptakan cara baru untuk berkomunikasi dan menyampaikan pesan. Pemanfaatan platform media sosial seperti Twitter, Instagram, dan YouTube memungkinkan individu untuk berbagi informasi dalam bahasa Inggris, memperluas audiens secara global. Sementara itu, konvergensi teknologi juga merangsang perkembangan bahasa Inggris sebagai bahasa internet, dengan pembentukan singkatan dan frasa populer yang unik untuk platform digital. Lebih jauh, Konvergensi Teknologi membawa dampak signifikan pada identitas dan budaya bahasa Inggris. Jenkins menunjukkan bahwa dalam lingkungan digital, bahasa Inggris

tidak hanya menjadi alat komunikasi tetapi juga penanda identitas individu dan kelompok. Komunitas digital menggunakan bahasa Inggris sebagai cara untuk mengekspresikan nilai, pandangan dunia, dan bahkan membentuk subkultur baru. Sebagai contoh, penggunaan frasa atau slang bahasa Inggris dalam meme atau pesan singkat menjadi bagian integral dari budaya online.

## **2. Pembelajaran Adaptif dan Kecerdasan Buatan**

Pembelajaran Adaptif dan Kecerdasan Buatan (AI) membuka era baru dalam pengajaran bahasa Inggris, menawarkan potensi revolusioner untuk meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa. Konsep ini, seperti yang diungkapkan oleh Luckin dan Holmes (2016), melibatkan penggunaan teknologi untuk menganalisis dan memahami kemajuan mahasiswa secara individual, membentuk dasar bagi penyesuaian materi dan metode pengajaran. Salah satu keunggulan utama Pembelajaran Adaptif dan AI dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kemampuannya untuk memberikan pengalaman belajar yang disesuaikan dengan kebutuhan unik setiap mahasiswa. AI dapat mengumpulkan dan menganalisis data pembelajaran secara real-time, mulai dari kemampuan bahasa hingga gaya belajar preferensial. Dengan informasi ini, sistem pembelajaran dapat menyusun kurikulum yang sesuai dan menawarkan materi yang tepat pada tingkat kesulitan yang sesuai.

Pembelajaran Adaptif dan AI memungkinkan respons cepat terhadap perkembangan mahasiswa. Jika seorang mahasiswa mengalami kesulitan dengan topik tertentu, sistem dapat menyesuaikan pendekatan pembelajaran, memberikan latihan tambahan, atau memberikan bahan pelajaran alternatif. Ini tidak hanya membantu mahasiswa melewati hambatan pembelajaran, tetapi juga mendorong pengalaman belajar yang lebih positif dan mendalam. Efisiensi pembelajaran juga menjadi fokus utama dengan penerapan Pembelajaran Adaptif dan AI. Teknologi ini dapat mengurangi waktu yang dibutuhkan mahasiswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyajikan materi secara lebih efisien. Selain itu, kecerdasan buatan memungkinkan pemanfaatan metode pengajaran yang inovatif, seperti pembelajaran berbasis permainan atau simulasi, untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan mahasiswa.

### **3. Bahasa Inggris Digital dan Global**

Di era digital, Bahasa Inggris berkembang menjadi bahasa global yang berperan sentral dalam memfasilitasi komunikasi dan pertukaran pengetahuan melalui platform digital. Sebagaimana disoroti oleh Crystal (2017), peran Bahasa Inggris tidak hanya terbatas pada tingkat nasional, tetapi juga menjadi medium utama di dunia maya, memperkuat posisinya sebagai bahasa *lingua franca* di ranah digital global. Bahasa Inggris, sebagai bahasa komunikasi global, menjadi kunci untuk mengakses informasi, pengetahuan, dan sumber daya di

berbagai belahan dunia. Pergeseran paradigma komunikasi tradisional menuju platform digital telah meningkatkan signifikansi Bahasa Inggris sebagai alat untuk berpartisipasi dalam diskusi ilmiah, kolaborasi akademis, dan pertukaran ide antarbudaya. Mahasiswa dan dosen sekarang perlu mengembangkan keterampilan bahasa Inggris digital agar dapat berfungsi secara optimal dalam lingkungan akademis yang semakin terhubung secara global.

Pentingnya keterampilan bahasa Inggris digital terletak pada kemampuan untuk memahami dan menggunakan bahasa dalam konteks digital yang beragam, termasuk forum daring, jejaring sosial, dan platform kolaboratif. Mahasiswa harus dapat menyampaikan ide dan konsep dengan jelas melalui tulisan digital, presentasi daring, dan berbagai bentuk komunikasi digital lainnya. Selain itu, dosen perlu memahami cara menggunakan bahasa secara efektif dalam lingkungan virtual untuk mendukung pembelajaran mahasiswa dan berpartisipasi dalam komunitas akademis global. Keterampilan bahasa Inggris digital juga membuka pintu bagi mahasiswa dan dosen untuk terlibat dalam jaringan global, berkolaborasi dalam penelitian lintas batas, dan berbagi pengetahuan dengan sesama akademisi di seluruh dunia. Dalam era informasi digital yang terus berkembang, kemampuan untuk berkomunikasi dengan jelas dan efektif dalam Bahasa Inggris menjadi landasan untuk mengambil peran aktif dalam komunitas akademis yang semakin terhubung.

#### **4. Pembelajaran Berbasis Proyek dan Kolaborasi Virtual**

Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dan Kolaborasi Virtual, sebagaimana diusulkan oleh Brooks dan Kerschen (2022), membuka jalan bagi pendekatan inovatif dalam menggabungkan bahasa Inggris dan teknologi. Dalam lingkungan PBL, mahasiswa tidak hanya memperoleh pemahaman mendalam tentang bahasa Inggris, tetapi juga mengembangkan keterampilan kolaboratif dan pemecahan masalah melalui proyek-proyek yang menuntut. PBL membawa konsep pembelajaran kontekstual ke tingkat berikutnya dengan mengintegrasikan pembelajaran bahasa Inggris ke dalam proyek-proyek yang memerlukan pemahaman mendalam terhadap materi. Mahasiswa tidak hanya belajar bahasa Inggris dalam isolasi, tetapi mengaplikasikan pengetahuan tersebut secara langsung dalam konteks proyek yang relevan. Hal ini menciptakan situasi pembelajaran yang autentik, memotivasi mahasiswa dengan memberikan tujuan yang nyata dan terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Kolaborasi Virtual melibatkan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi kerja tim dan interaksi antar mahasiswa yang mungkin berada di lokasi geografis yang berbeda. Dengan memanfaatkan platform virtual, mahasiswa dapat berkolaborasi secara efektif, berbagi ide, dan saling memberikan umpan balik. Ini menciptakan pengalaman belajar yang mencerminkan dinamika kerja global di mana kolaborasi melintasi batas geografis menjadi hal yang biasa. Proyek-proyek kolaboratif dalam lingkungan virtual memberikan mahasiswa

pengalaman yang mirip dengan tantangan di tempat kerja yang terhubung secara global. Tidak hanya belajar tentang bahasa Inggris, tetapi juga mengasah keterampilan komunikasi digital, manajemen proyek, dan kolaborasi tim yang sangat diperlukan dalam dunia kerja saat ini. Selain itu, terbiasa dengan teknologi yang mendukung kerja tim virtual, mempersiapkan untuk lingkungan kerja yang semakin terhubung.

## **5. Analisis Big Data untuk Peningkatan Pembelajaran**

Penerapan Analisis Big Data, sebagaimana diusulkan oleh Long dan Siemens (2014), membawa dampak signifikan pada pengembangan materi pembelajaran dan peningkatan pengajaran bahasa Inggris. Analisis Big Data memanfaatkan kemampuan teknologi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan menganalisis jumlah data yang besar dan beragam dari berbagai sumber, termasuk platform pembelajaran digital. Dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris, penggunaan Analisis Big Data memungkinkan institusi pendidikan untuk mengakses informasi terkait aktivitas dan kemajuan mahasiswa dalam waktu nyata. Data yang dihasilkan mencakup berbagai aspek, seperti waktu yang dihabiskan di platform, jenis materi yang diakses, dan respons terhadap berbagai aspek pembelajaran. Dengan menganalisis data ini, institusi dapat mengidentifikasi tren dan pola yang mencerminkan perilaku mahasiswa.

Salah satu manfaat utama dari Analisis Big Data dalam pembelajaran bahasa Inggris adalah kemampuannya untuk memahami kebutuhan individu mahasiswa. Melalui pemodelan data yang canggih, institusi dapat merinci tingkat pemahaman, tingkat kesulitan yang dihadapi mahasiswa, dan gaya belajar yang efektif. Hal ini memungkinkan penyusunan rencana pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan setiap mahasiswa, meningkatkan efektivitas pengajaran secara keseluruhan. Analisis Big Data dapat membantu institusi dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan memahami tren yang muncul dari data, institusi dapat mengidentifikasi area di mana mahasiswa sering mengalami kesulitan atau membutuhkan bantuan tambahan. Ini memungkinkan penyempurnaan materi pembelajaran, penyesuaian metode pengajaran, dan pengembangan sumber daya pendukung yang lebih efektif.

## **B. Antisipasi Perubahan Mendatang**

Antisipasi perubahan mendatang dimulai dengan membawa pembaca ke era proaktif, menyoroti kebutuhan perguruan tinggi untuk mempersiapkan diri menghadapi arus perubahan yang akan datang. Sebagaimana dinyatakan oleh Siemens (2013), pendidikan tinggi perlu mengembangkan ketanggapian terhadap kemajuan teknologi, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis kecerdasan buatan. Dengan memandang ke depan, antisipasi perubahan bukan hanya

sekadar respons, tetapi strategi integral yang memungkinkan lembaga pendidikan menyelaraskan diri dengan dinamika pendidikan tinggi yang semakin terkoneksi dan terdigitalisasi. Melalui pendekatan antisipatif ini, perguruan tinggi dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi dinamika yang mungkin muncul dalam lima hingga sepuluh tahun mendatang.

### **1. Ketanggaan Terhadap Perkembangan Teknologi Terkini**

Di era perubahan teknologi yang pesat, ketanggaan terhadap perkembangan terkini menjadi kunci dalam mengantisipasi perubahan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Sebagaimana diutarakan oleh Luckin (2018), pengenalan teknologi baru seperti kecerdasan buatan, realitas virtual, dan Internet of Things (IoT) mendorong perlunya pemahaman mendalam dan kesiapan untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Perguruan tinggi harus aktif dalam mengembangkan strategi yang memungkinkan mengadopsi teknologi terbaru secara efisien. Pemahaman mendalam terhadap potensi dan implikasi teknologi baru menjadi landasan utama. Ini melibatkan pelatihan dan pengembangan kontinu untuk dosen dan staf pendidikan guna meningkatkan literasi digital. Dengan pemahaman ini, institusi dapat mengidentifikasi cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam pengajaran dan pembelajaran.

Kesiapan untuk mengadopsi teknologi terkini juga memerlukan infrastruktur yang memadai. Perguruan tinggi perlu memastikan

ketersediaan sumber daya teknis, seperti perangkat keras dan konektivitas internet, guna mendukung implementasi teknologi baru secara luas. Selain itu, pengembangan kebijakan yang mendukung dan fleksibel menjadi penting untuk memastikan bahwa institusi memiliki kerangka kerja yang memungkinkan eksperimen dan inovasi. Langkah selanjutnya adalah mengintegrasikan teknologi ini ke dalam desain kurikulum. Perguruan tinggi perlu menyesuaikan materi pembelajaran dan metode pengajaran untuk memanfaatkan potensi teknologi tersebut. Hal ini dapat mencakup penggunaan kecerdasan buatan untuk personalisasi pembelajaran, pemanfaatan realitas virtual dalam simulasi, dan penerapan IoT dalam pengalaman pembelajaran praktis.

## **2. Kemajuan dalam Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan**

Kemajuan pesat dalam pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) menawarkan potensi revolusioner untuk pengalaman pembelajaran di perguruan tinggi. Sebagaimana dikemukakan oleh Siemens (2013), evolusi teknologi AI memungkinkan adaptasi pembelajaran yang semakin personal dan efektif. Dalam konteks ini, perguruan tinggi harus bersiap untuk menggabungkan solusi pembelajaran berbasis AI ke dalam desain kurikulum, menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan unik setiap mahasiswa. Salah satu aspek utama dari kemajuan dalam pembelajaran berbasis AI adalah potensi untuk pembelajaran adaptif. Sistem AI dapat menganalisis data mengenai kemajuan dan preferensi

mahasiswa, kemudian menyesuaikan materi dan metode pengajaran secara real-time. Ini memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih personal dan sesuai dengan tingkat pemahaman dan kecepatan belajar masing-masing mahasiswa.

Perguruan tinggi perlu memasukkan solusi berbasis AI ke dalam desain kurikulum dengan bijak. Ini melibatkan identifikasi area-area tertentu di dalam mata pelajaran yang dapat ditingkatkan melalui penerapan teknologi AI. Sebagai contoh, kursus dengan tingkat kesulitan yang bervariasi dapat memanfaatkan pembelajaran adaptif untuk menyesuaikan tantangan sesuai dengan kemampuan individu mahasiswa. Penerapan pembelajaran berbasis AI juga membuka pintu untuk pengembangan platform pembelajaran yang inovatif. Sistem AI dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang disesuaikan, termasuk latihan, ujian, dan materi pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan efisiensi dalam penyusunan kurikulum dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik.

### **3. Keberlanjutan Pendidikan Online**

Ketanggapan terhadap perkembangan teknologi terkini memegang peranan kunci dalam menjawab tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh era digital. Dalam pandangan Luckin (2018), antisipasi perubahan memerlukan ketanggapan yang cepat dan terukur terhadap perkembangan teknologi terkini. Pengenalan teknologi baru, seperti kecerdasan buatan (AI), realitas virtual, dan Internet of Things (IoT),

menuntut pemahaman mendalam dan kesiapan untuk mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran di perguruan tinggi. Ketanggapan terhadap perkembangan teknologi terkini memerlukan pendekatan proaktif dalam menghadapi inovasi yang terus berkembang. Perguruan tinggi perlu membangun mekanisme untuk mengidentifikasi tren teknologi yang muncul dan mengintegrasikan solusi-solusi inovatif ke dalam kurikulum dan metode pengajaran. Hal ini melibatkan pelatihan dosen dalam pemanfaatan teknologi terkini, baik melalui workshop, pelatihan berkelanjutan, atau kolaborasi dengan pakar teknologi.

Salah satu aspek utama dalam ketanggapan terhadap perkembangan teknologi adalah penyediaan akses yang merata bagi semua pihak terlibat. Dosen dan mahasiswa perlu mendapatkan dukungan teknis dan sumber daya yang memadai untuk mengimplementasikan dan memahami teknologi baru dengan baik. Membangun infrastruktur yang tanggap terhadap kebutuhan teknologi adalah langkah krusial untuk memastikan keberhasilan penerapan inovasi dalam pembelajaran. Kesiapan dosen dan mahasiswa terhadap perubahan juga perlu mendapatkan perhatian serius. Perguruan tinggi dapat menyusun program pelatihan intensif yang berfokus pada pemahaman teknologi terkini dan penerapannya dalam konteks pembelajaran. Inisiatif ini dapat mencakup workshop, seminar, atau pengembangan kurikulum berbasis teknologi.

#### **4. Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa**

Peningkatan literasi digital mahasiswa menjadi suatu keharusan dalam menghadapi dunia yang semakin terdigitalisasi. Dalam kerangka kerja yang diajukan oleh Martin *et al.* (2018), literasi digital mencakup keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menggunakan teknologi digital secara efektif dan etis. Oleh karena itu, perguruan tinggi memiliki tanggung jawab untuk memastikan bahwa mahasiswa dilengkapi dengan literasi digital yang kuat. Salah satu langkah utama yang dapat diambil oleh perguruan tinggi adalah mengintegrasikan pelatihan literasi digital ke dalam kurikulum. Ini melibatkan pengembangan mata kuliah atau modul yang fokus pada aspek-aspek penting literasi digital, seperti pemahaman tentang sumber daya online, evaluasi informasi, dan etika bermedia sosial. Dosen dapat membimbing mahasiswa dalam mengenali dan menghindari informasi palsu serta mengajarkan cara berpartisipasi secara etis dalam lingkungan digital.

Pengintegrasian literasi digital juga dapat melibatkan penggunaan alat dan platform teknologi dalam pembelajaran. Mahasiswa dapat diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan berbagai jenis aplikasi, perangkat lunak, dan platform online, sehingga dapat mengembangkan keterampilan praktis dalam penggunaan teknologi digital. Selain itu, pembelajaran daring dan penggunaan sumber daya digital dapat diintegrasikan ke dalam strategi pengajaran, memberikan mahasiswa pengalaman langsung dalam mengelola

informasi secara digital. Perguruan tinggi juga dapat mendukung pengembangan literasi digital melalui program pembinaan dan dukungan mahasiswa. Fasilitas pusat literasi digital atau pelatihan khusus dapat membantu mahasiswa yang membutuhkan bimbingan tambahan. Ini juga mencakup upaya untuk membangun komunitas pembelajaran yang mendukung di antara mahasiswa, di mana dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman terkait literasi digital.

## **5. Pengembangan Keterampilan Bahasa untuk Era Global**

Perguruan tinggi harus proaktif dalam merancang program pembelajaran yang merespons kebutuhan keterampilan bahasa untuk era global. Menyadari perubahan mendatang, terutama terkait dengan globalisasi, Dörnyei dan Ushioda (2009) menyoroti bahwa selain kemampuan berbahasa Inggris yang tetap penting, mahasiswa juga perlu mengembangkan kemampuan multibahasa dan keterampilan interkultural. Dalam menjawab tantangan ini, perguruan tinggi dapat merancang kurikulum yang mengintegrasikan pengembangan keterampilan multibahasa. Ini mencakup penekanan pada studi bahasa tambahan selain bahasa Inggris, sehingga mahasiswa tidak hanya menjadi kompeten dalam bahasa global, tetapi juga dapat berkomunikasi secara efektif dalam berbagai konteks budaya. Program ini dapat menyediakan pilihan kursus bahasa yang beragam dan memfasilitasi penggunaan berbagai bahasa dalam interaksi sehari-hari di lingkungan kampus.

Penting juga untuk melibatkan mahasiswa dalam pengalaman kolaborasi internasional. Ini dapat mencakup pertukaran pelajar, proyek bersama dengan institusi di luar negeri, atau pengalaman magang global. Dengan berpartisipasi dalam aktivitas semacam itu, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan interkultural, belajar bekerja dalam tim lintas budaya, dan mendapatkan pemahaman mendalam tentang keragaman global. Selain itu, perguruan tinggi dapat memanfaatkan teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran bahasa dalam konteks global. Penggunaan platform daring untuk kursus internasional atau kolaborasi proyek dengan mahasiswa dari berbagai negara dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan berbahasa dan keterampilan interkultural. Ini tidak hanya memperkaya pengalaman mahasiswa tetapi juga mempersiapkan untuk lingkungan kerja global yang semakin terhubung.

### **C. Rekomendasi untuk Perguruan Tinggi**

Rekomendasi untuk perguruan tinggi dimulai dengan memberikan arah jelas tentang tindakan konkret yang perlu diambil oleh perguruan tinggi guna menyongsong masa depan pendidikan tinggi yang terintegrasi dengan bahasa Inggris dan teknologi. Sebagai panduan strategis, rekomendasi-rekomendasi ini merangkum pemahaman mendalam dari Dörnyei dan Ushioda (2009) tentang

perlunya pengembangan kurikulum multibahasa dan Baker *et al.* (2016) yang mendukung penerapan kecerdasan buatan dalam pengajaran.

## **1. Pengembangan Program Literasi Digital**

Menghadapi era digital yang terus berkembang, pengembangan program literasi digital menjadi suatu keharusan bagi perguruan tinggi. Menurut Bawden dan Robinson (2017), integrasi program literasi digital dalam kurikulum dapat memastikan bahwa mahasiswa tidak hanya memiliki akses ke teknologi, tetapi juga keterampilan yang diperlukan untuk beroperasi secara efektif dalam lingkungan digital yang kompleks. Program literasi digital dapat dirancang untuk mencakup aspek keamanan online. Mahasiswa perlu memahami risiko-risiko yang terkait dengan penggunaan teknologi, seperti keamanan data pribadi, serangan siber, dan ancaman lainnya. Program ini dapat memberikan pemahaman tentang praktik keamanan yang baik, termasuk penggunaan kata sandi yang kuat, proteksi perangkat, dan perilaku online yang aman.

Evaluasi informasi digital menjadi fokus penting dalam program literasi digital. Mahasiswa perlu diberdayakan dengan keterampilan untuk memilah dan menilai informasi yang ditemui secara online. Ini mencakup kemampuan untuk mengenali sumber informasi yang kredibel, memahami konsep berita palsu (hoax), dan mengembangkan kritisitas dalam mengonsumsi informasi digital. Etika penggunaan teknologi juga merupakan elemen integral dari program

literasi digital. Mahasiswa harus diberdayakan untuk menggunakan teknologi dengan tanggung jawab, memahami konsekuensi etis dari tindakan online, dan menghormati hak privasi orang lain. Program ini dapat mencakup studi kasus, diskusi, dan skenario simulasi untuk membantu mahasiswa memahami dan menerapkan prinsip-prinsip etika digital.

## **2. Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Buatan (AI)**

Penting bagi perguruan tinggi untuk mempertimbangkan integrasi pembelajaran berbasis kecerdasan buatan (AI) dalam strategi pengajaran, sebagaimana disoroti oleh Baker *et al.* (2016). Sistem AI membawa potensi revolusioner dalam mendukung proses pembelajaran dengan cara yang sangat personal dan efektif. Pembelajaran berbasis AI memungkinkan adaptasi pembelajaran yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan individual mahasiswa. Dengan menganalisis data pembelajaran mahasiswa secara terus-menerus, sistem AI dapat mengidentifikasi pola belajar unik dan menyusun rencana pembelajaran yang disesuaikan. Ini membantu memastikan bahwa setiap mahasiswa dapat mengakses materi pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan gaya dan tingkat pemahamannya.

Sistem AI memberikan kemampuan untuk memberikan umpan balik secara instan kepada mahasiswa. Dengan algoritma yang cerdas, AI dapat mengevaluasi tugas, ujian, atau latihan dalam waktu nyata, memberikan umpan balik yang relevan dan mendalam. Ini tidak hanya

meningkatkan pengalaman belajar mahasiswa tetapi juga memungkinkan untuk secara cepat menyesuaikan pendekatan terhadap materi yang sulit atau membutuhkan perhatian ekstra. Sistem AI juga mampu mengidentifikasi area di mana mahasiswa membutuhkan bantuan tambahan. Dengan menganalisis pola keberhasilan dan kesulitan mahasiswa, AI dapat merekomendasikan sumber daya tambahan, materi bacaan, atau latihan yang dapat membantu mahasiswa mengatasi kesulitan. Ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif dan mendukung perkembangan individual.

### **3. Pengembangan Model Bisnis Pendidikan Online**

Perguruan tinggi menghadapi tuntutan untuk mengembangkan model bisnis yang berkelanjutan guna mendukung penyediaan kursus online yang berkualitas, seperti yang diusulkan oleh Donoghue (2018). Pengembangan model bisnis ini mencakup serangkaian pertimbangan penting yang membentuk fondasi keberlanjutan finansial dan kualitatif dari pendidikan online. Aspek biaya menjadi fokus kunci dalam pengembangan model bisnis. Perguruan tinggi perlu secara cermat menilai biaya pembuatan, pemeliharaan, dan peningkatan kursus online. Ini melibatkan investasi dalam platform pembelajaran digital, pengembangan konten yang relevan dan bermutu, serta dukungan teknis yang diperlukan. Pemahaman yang mendalam tentang biaya-

biaya ini penting agar model bisnis dapat dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan sumber daya yang seimbang.

Keberlanjutan finansial menjadi faktor penentu. Perguruan tinggi perlu mempertimbangkan berbagai sumber pendapatan, termasuk biaya pendaftaran mahasiswa, pendanaan dari mitra industri atau lembaga, dan peluang pendanaan eksternal. Model bisnis harus dirancang untuk menciptakan pendapatan yang dapat menutupi biaya operasional dan menyediakan dana tambahan untuk peningkatan dan inovasi berkelanjutan. Strategi pemasaran juga menjadi bagian integral dalam pengembangan model bisnis. Perguruan tinggi perlu mengidentifikasi dan menjangkau target audiens yang lebih luas untuk memastikan daya saing dan keberlanjutan. Kampanye pemasaran yang efektif, termasuk penggunaan media sosial, kolaborasi dengan platform pembelajaran online populer, dan promosi yang tepat, dapat membantu meningkatkan visibilitas dan daya tarik kursus online.

#### **4. Pelatihan Dosen untuk Pengajaran Berbasis Teknologi**

Menghadapi era pendidikan digital yang terus berkembang, perlunya pelatihan intensif bagi dosen dalam bidang pengajaran berbasis teknologi menjadi semakin mendesak, sebagaimana yang diusulkan oleh van Twillert *et al.* (2020). Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan teknologi terbaru, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan dosen dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam lingkungan pembelajaran. Pelatihan dapat fokus pada

pemahaman mendalam terhadap teknologi terbaru yang relevan dengan konteks pendidikan. Dosen perlu diperkenalkan dengan alat-alat digital, aplikasi, dan platform pembelajaran online yang dapat meningkatkan interaktivitas dan efektivitas pembelajaran. Pemahaman ini menjadi dasar untuk penerapan teknologi dalam merancang pengalaman pembelajaran yang menarik dan relevan.

Aspek manajemen kelas online menjadi fokus penting dalam pelatihan. Dosen perlu dilatih untuk efektif mengelola platform pembelajaran digital, memonitor partisipasi mahasiswa, dan menyediakan dukungan teknis jika diperlukan. Keterampilan ini membantu menciptakan lingkungan pembelajaran online yang terstruktur dan ramah pengguna. Pemanfaatan alat-alat digital untuk menilai dan memberikan umpan balik juga menjadi bagian integral dari pelatihan. Dosen dapat diajarkan cara menggunakan platform evaluasi online, alat pembuat ujian digital, dan mekanisme umpan balik daring. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dalam menilai kinerja mahasiswa serta memberikan umpan balik secara tepat waktu.

## **5. Pengembangan Kurikulum Multibahasa**

Mengantisipasi perubahan mendatang dan persiapan mahasiswa untuk beroperasi dalam konteks global, perguruan tinggi perlu memprioritaskan pengembangan kurikulum multibahasa, sebagaimana diusulkan oleh Dörnyei dan Ushioda (2009). Pengembangan ini mencakup penawaran kelas dalam beberapa bahasa, program

pertukaran internasional, dan proyek kolaboratif yang melibatkan mahasiswa dari berbagai latar belakang budaya. Merancang kurikulum dengan menawarkan kelas dalam beberapa bahasa menjadi langkah kunci. Perguruan tinggi dapat menyediakan mata kuliah yang diajarkan dalam bahasa lokal dan bahasa global seperti bahasa Inggris. Hal ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan berbahasa lebih dari satu, mendukung visi perguruan tinggi sebagai tempat pembelajaran multibahasa.

Program pertukaran internasional juga menjadi komponen penting dalam pengembangan kurikulum multibahasa. Perguruan tinggi dapat memfasilitasi pertukaran mahasiswa ke universitas di luar negeri, di mana dapat menggali pengalaman belajar dalam lingkungan yang menuntut penggunaan bahasa yang berbeda. Ini tidak hanya meningkatkan kemampuan berbahasa, tetapi juga membuka wawasan tentang keanekaragaman budaya. Selain itu, proyek kolaboratif yang melibatkan mahasiswa dari berbagai latar belakang budaya dapat menjadi bagian integral dari kurikulum multibahasa. Perguruan tinggi dapat merancang proyek-proyek yang mengharuskan mahasiswa bekerja sama dalam tim lintas budaya, menggunakan bahasa yang relevan dengan konteks proyek tersebut. Hal ini tidak hanya meningkatkan kemampuan bahasa, tetapi juga mempromosikan pemahaman antarbudaya yang mendalam.





# **BAB X**

## **KESIMPULAN**

---

---

Pendidikan tinggi memasuki era yang penuh tantangan dan inovasi, di mana integrasi bahasa Inggris dan teknologi menjadi kunci untuk memahami dan merespons perubahan dinamis. Bab I hingga Bab IX membentangkan landasan konseptual hingga aplikatif mengenai panduan praktis dalam menghadapi era teknologi di lingkungan perguruan tinggi. Dalam analisis latar belakang, kita menyaksikan bagaimana globalisasi dan revolusi teknologi memberikan dorongan terhadap perlunya pembaruan dalam pembelajaran bahasa Inggris di perguruan tinggi. Peningkatan kebutuhan akan keterampilan bahasa Inggris di kalangan mahasiswa global dan kompleksitas tantangan dan peluang yang muncul memunculkan urgensi adaptasi kurikulum dan pengajaran.

Pada konsep di Bab II, kita menyelami perubahan dramatis di era teknologi dan bahasa Inggris. Transformasi teknologi dalam perguruan tinggi tidak hanya melibatkan implementasi perangkat keras dan perangkat lunak, tetapi juga memerlukan pengembangan kapasitas manusia untuk beradaptasi dan mengoptimalkan teknologi tersebut.

Bahasa Inggris, sebagai lingua franca global, memegang peran sentral dalam menyatukan komunitas akademis internasional dan merespons tantangan multikultural dalam pembelajaran dan kolaborasi (Crystal, 2017). Bab ini memberikan wawasan mendalam tentang peran penting teknologi dan bahasa Inggris dalam membentuk ekosistem pendidikan tinggi yang inovatif dan inklusif.

Di Bab III, pembahasan tentang penguasaan bahasa Inggris di perguruan tinggi diperluas dengan fokus pada keterampilan dasar, menulis akademis, dan keterampilan berbicara dan berdiskusi. Penguasaan keterampilan dasar bahasa Inggris berperan fundamental dalam mendukung pengembangan kemampuan berbahasa yang kuat di kalangan mahasiswa (Nation & Macalister, 2020). Keterampilan menulis akademis menjadi fokus utama untuk mempersiapkan mahasiswa dalam menghasilkan karya ilmiah yang berkualitas. Selain itu, keterampilan berbicara dan berdiskusi memegang peran penting dalam membangun komunikasi efektif dan kolaborasi di lingkungan akademis yang semakin global.

Bab IV membawa kita ke strategi pengajaran bahasa Inggris terkini. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi pusat perhatian, dan penggunaan metode pengajaran inovatif serta penilaian berbasis teknologi dijelaskan sebagai langkah-langkah kritis menuju pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Konsep integrasi teknologi bukan hanya tentang pemanfaatan alat-alat canggih, tetapi juga tentang transformasi mendasar dalam pendekatan

pengajaran dan pembelajaran (Puentedura, 2012). Metode pengajaran inovatif, seperti flipped classroom dan cooperative learning, menggalakkan ruang kelas dan meningkatkan partisipasi mahasiswa. Penilaian berbasis teknologi memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pencapaian mahasiswa dan memungkinkan respons yang cepat terhadap kebutuhan individu.

Bab V memperkenalkan sumber daya pembelajaran online, dari platform dan aplikasi pembelajaran hingga repositori materi pembelajaran dan komunitas online. Perkembangan teknologi memberikan ruang untuk memanfaatkan berbagai platform pembelajaran, seperti Moodle, Canvas, dan Khan Academy. Repositori materi pembelajaran memungkinkan pengembangan dan akses terhadap sumber daya pembelajaran yang beragam. Komunitas online membuka pintu bagi mahasiswa untuk berpartisipasi dalam praktik bahasa Inggris di dunia nyata (Lamy & Hampel, 2007).

Bab VI membahas penelitian dan inovasi dalam pembelajaran bahasa Inggris. Studi kasus implementasi teknologi memberikan wawasan tentang dampak nyata teknologi dalam lingkungan pembelajaran. Riset terkini dalam pembelajaran bahasa Inggris memberikan dasar untuk terus mengembangkan strategi pengajaran yang efektif dan relevan (Le *et al.*, 2022). Pengembangan kurikulum yang relevan, yang merespons perubahan tuntutan pasar kerja global, menjadi imperatif dalam mempersiapkan mahasiswa untuk masa depan yang tak terduga (Koehler *et al.*, 2013).

Di Bab VII, kita mengeksplorasi pemberdayaan dosen dan mahasiswa melalui pelatihan dosen, partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran digital, dan kolaborasi antara dosen dan mahasiswa. Pelatihan dosen adalah kunci untuk memastikan bahwa pendekatan pengajaran berbasis teknologi diterapkan dengan efektif (Bates, 2015). Partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran digital menciptakan pengalaman pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa. Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa bukan hanya tentang pembelajaran, tetapi juga tentang menciptakan pengetahuan bersama dan pengalaman belajar yang mendalam.

Bab VIII mengeksplorasi tantangan dan solusi, merinci kendala dalam penerapan teknologi, strategi mengatasi tantangan, dan keberlanjutan serta evaluasi program. Tantangan dalam penerapan teknologi melibatkan aspek teknis, pedagogis, dan institusional. Strategi mengatasi tantangan tersebut mencakup pendekatan holistik yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan pemangku kepentingan lainnya. Keberlanjutan program memerlukan komitmen institusional yang kuat dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan kesesuaian dengan tujuan dan kebutuhan.

Bab IX mengarahkan pandangan ke masa depan, menggali perkembangan bahasa Inggris dan teknologi serta memberikan rekomendasi untuk perguruan tinggi. Perkembangan bahasa Inggris dan teknologi terus membentuk dinamika pendidikan tinggi, danantisipasi perubahan mendatang menjadi kunci untuk mempertahankan relevansi

lembaga-lembaga ini (Siemens, 2013). Rekomendasi untuk perguruan tinggi melibatkan pengembangan literasi digital, penerapan pembelajaran berbasis kecerdasan buatan, dan pengembangan model bisnis pendidikan online yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, panduan ini merangkum bagaimana integrasi bahasa Inggris dan teknologi dapat membentuk masa depan pendidikan tinggi. Dengan memanfaatkan teori dan penelitian terkini, bersama dengan studi kasus dan strategi terkini, panduan ini memberikan fondasi yang kokoh bagi perguruan tinggi untuk beradaptasi dengan perubahan yang tak terhindarkan. Dengan fokus pada penguasaan bahasa Inggris, strategi pengajaran terkini, sumber daya pembelajaran online, penelitian, dan pemberdayaan dosen dan mahasiswa, panduan ini menggambarkan cara menghadapi tantangan dan meraih peluang di era teknologi yang terus berkembang. Dengan menerapkan rekomendasi yang diuraikan, perguruan tinggi dapat berperan kunci dalam membentuk generasi mahasiswa yang siap menghadapi kompleksitas dunia yang semakin terkoneksi dan terdigitalisasi.





# DAFTAR PUSTAKA

---

- Aleven, V., McLaughlin, E. A., Glenn, R. A., & Koedinger, K. R. (2016). Instruction based on adaptive learning technologies. *Handbook of Research on Learning and Instruction, 2*, 522–560.
- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering, 769*(1), 12043.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2017). Digital Compass Learning: Distance Education Enrollment Report 2017. *Babson Survey Research Group*.
- Amo Filva, D., Prinsloo, P., Alier Forment, M., Fonseca Escudero, D., Torres Kompen, R., Canaleta Llampallas, X., & Herrero Martın, J. (2021). Local technology to enhance data privacy and security in educational technology. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence, 7*(2), 262–273.
- Andrade, H. G. (2005). Teaching with rubrics: The good, the bad, and the ugly. *College Teaching, 53*(1), 27–31.
- Arkoudis, S., Baik, C., Bexley, E., & Doughney, L. (2014). English language proficiency and employability framework. *Melbourne: Centre for the Study of Higher Education*.
- Baker, R. S., Martin, T., & Rossi, L. M. (2016). Educational data mining and learning analytics. *The Wiley Handbook of Cognition*

*and Assessment: Frameworks, Methodologies, and Applications*, 379–396.

Barekat, M., Naeimi, A., & Haji Maibodi, A. (2023). Revisiting Blended Learning in *TPACK*: A Content-Based Study of Themes and Implications. *Research in English Language Pedagogy*.

Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. Wiley.  
[https://books.google.co.id/books?id=Fq\\_6AwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=Fq_6AwAAQBAJ)

Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*.

Bawden, D., & Robinson, L. (2017). *An Introduction to Information Science*. facet publishing.  
[https://books.google.co.id/books?id=St\\_BtAEACAAJ](https://books.google.co.id/books?id=St_BtAEACAAJ)

Biswas, A. (2017). A consumption value-gap analysis for sustainable consumption. *Environmental Science and Pollution Research*, 24(8), 7714–7725.

Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability (Formerly: Journal of Personnel Evaluation in Education)*, 21, 5–31.

Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC.

Brooks, L. J., & Kerschen, K. (2022). Life Beyond the Classroom: Project-Based Learning in a World Language Writing Course. *Die*

- Unterrichtspraxis/Teaching German*, 55(1), 80–94.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2004). Language assessment. *Principles and Classroom Practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Burawoy, M. (1976). *Beyond Contract: Work, Power and Trust Relations*. JSTOR.
- Burgstahler, S. (2013). Universal design in higher education: Promising practices. *DO-IT, University of Washington. Recuperado a Partir de Www. Uw. Edu/Doit/UDHE-Promising-Practices/Resources. Html*.
- Burgstahler, S. (2015). *Universal Design in Higher Education: From Principles to Practice*. Harvard Education Press. <https://books.google.co.id/books?id=igHEsgEACAAJ>
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2017). Introduction to the handbook of technology and second language teaching and learning. *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, 1–9.
- Chen, C., & Du, X. (2021). Teaching and learning Chinese as a foreign language through intercultural online collaborative projects. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1–13.
- Cheng, D., & Li, M. (2020). Screencast video feedback in online TESOL classes. *Computers and Composition*, 58, 102612.
- Condliffe, B. (2017). Project-Based Learning: A Literature Review. Working Paper. MDRC.

- Constable, G. (2014). Talking to humans. *Giff Constable*, 1, 71.
- Constantinou, O. (2005). Multimodal discourse analysis: Media, modes and technologies. *Journal of Sociolinguistics*, 9(4), 602.
- Crystal, D. (2017). *English As a Global Language*. CreateSpace Independent Publishing Platform.  
<https://books.google.co.id/books?id=RuZlswEACAAJ>
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 319–340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US.  
<https://books.google.co.id/books?id=M3CpBgAAQBAJ>
- Deming, W. E., Cahill, K. E., & Allan, K. L. (2018). *Out of the Crisis, reissue*. MIT Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=RTNwDwAAQBAJ>
- DiMaggio, P., & Hargittai, E. (2001). From the ‘digital divide’ to ‘digital inequality’: Studying Internet use as penetration increases. *Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies, Woodrow Wilson School, Princeton University*, 4(1), 2–4.
- Donoghue, F. (2018). *The Last Professors: The Corporate University and the Fate of the Humanities, With a New Introduction*. Fordham

- University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=o5WUDwAAQBAJ>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2009). *Motivation, Language Identity and the L2 Self. Multilingual Matters.*  
[https://books.google.co.id/books?id=dy\\_XBQAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=dy_XBQAAQBAJ)
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education, 15*, 1–16.
- Farr, F., & Murray, L. (2016). *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology.* Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=7tKjCwAAQBAJ>
- Ferris, D. R., & Hedgcock, J. S. (2023). *Teaching L2 composition: Purpose, process, and practice.* Routledge.
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication, 32*(4), 365–387.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education, 2*(2–3), 87–105.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education, 7*(2), 95–105.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher*

- Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=2iaR5FOsoMcC>
- Gass, S. M., & Mackey, A. (2013). *Stimulated recall methodology in second language research*. Routledge.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). *Teaching Speaking: A Holistic Approach*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=BUmyAAAAQBAJ>
- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2019). *Teaching and Researching Reading*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=ssyxDwAAQBAJ>
- Graham, C. R., Borup, J., & Smith, N. B. (2012). Using *TPACK* as a framework to understand teacher candidates' technology integration decisions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 530–546.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hao, T., Wang, Z., & Ardasheva, Y. (2021). Technology-assisted vocabulary learning for EFL learners: A meta-analysis. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 14(3), 645–667.
- Haq, Z., Naeem, H., Naeem, A., Iqbal, F., & Zaem, D. (2023). Comparing human and artificial intelligence in writing for health

- journals: an exploratory study. *MedRxiv*, 2002–2023.
- Hockly, N. (2016). *Focus on Learning Technologies*. Oxford University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=SU0gDQAAQBAJ>
- Jenkins, H. (2011). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 20, 129–133.
- Jenkins, J., Cogo, A., & Dewey, M. (2011). Review of developments in research into English as a lingua franca. *Language Teaching*, 44(3), 281–315.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active learning: Cooperation in the classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 47, 29–30.
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119–132.
- Kastrati, Z., Dalipi, F., Imran, A. S., Pireva Nuci, K., & Wani, M. A. (2021). Sentiment analysis of students' feedback with NLP and deep learning: A systematic mapping study. *Applied Sciences*, 11(9), 3986.
- Khther, R. A., & Othman, M. (2013). COBIT framework as a guideline of effective it governance in higher education: a review. *International Journal of Information Technology Convergence and Services*, 3(1), 21.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is *Technological*

*Pedagogical Content knowledge (TPACK )? Journal of Education, 193(3), 13–19.*

Kraft, M. A., List, J. A., Livingston, J. A., & Sadoff, S. (2022). Online tutoring by college volunteers: Experimental evidence from a pilot program. *AEA Papers and Proceedings, 112*, 614–618.

Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2015). *Guided Inquiry: Learning in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing.  
<https://books.google.co.id/books?id=vN3EEAAAQBAJ>

Lamy, M., & Hampel, R. (2007). *Online Communication in Language Learning and Teaching*. Palgrave Macmillan UK.  
<https://books.google.co.id/books?id=bOqHDAAAQBAJ>

Langellier, K., & Peterson, E. (2011). *Storytelling In Daily Life: Performing Narrative*. Temple University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=UITMWHj967gC>

Le, T. N., Allen, B., & Johnson, N. F. (2022). Blended learning: Barriers and drawbacks for English language lecturers at Vietnamese universities. *E-Learning and Digital Media, 19(2)*, 225–239.

Li, A., Bilgic, E., Keuhl, A., & Sibbald, M. (2022). Does your group matter? How group function impacts educational outcomes in problem-based learning: a scoping review. *BMC Medical Education, 22(1)*, 1–34.

Liyaganawardena, T. R., Adams, A. A., & Williams, S. A. (2013). MOOCs: A systematic study of the published literature 2008-

2012. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(3), 202–227.
- Lombardi, M. M., & Oblinger, D. G. (2007). Authentic learning for the 21st century: An overview. *Educause Learning Initiative*, 1(2007), 1–12.
- Long, M. (2014). *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=WIUzBAAAQBAJ>
- Long, P., & Siemens, G. (2014). Penetrating the fog: analytics in learning and education. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(3), 132–137.
- Lu, Y.-C., Xiao, Y., Sears, A., & Jacko, J. A. (2005). A review and a framework of handheld computer adoption in healthcare. *International Journal of Medical Informatics*, 74(5), 409–422.
- Luckin, Rose, & Holmes, W. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*.
- Luckin, Rosemary. (2018). *Enhancing Learning and Teaching with Technology: What the Research Says*. ERIC.
- Martin, F., Wang, C., & Sadaf, A. (2018). Student perception of helpfulness of facilitation strategies that enhance instructor presence, connectedness, engagement and learning in online courses. *The Internet and Higher Education*, 37, 52–65.
- McCarthy, M. (1998). *Spoken Language and Applied Linguistics*. Cambridge University Press.

<https://books.google.co.id/books?id=iZkw3DXMZhAC>

McKercher, B., & Du Cros, H. (2012). *Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management*. Taylor & Francis.

<https://books.google.co.id/books?id=P0Pfu9a02hkC>

McLeod, S. H., & Soven, M. (1992). Writing across the curriculum. *Writing across the Curriculum: A Guide to Developing Programs*, 77, 1.

Mercer, N., & Littleton, K. (2007). *Dialogue and the Development of Children's Thinking: A Sociocultural Approach*. Taylor & Francis.

<https://books.google.co.id/books?id=InyHSOBzBIAC>

Micheli, M. (2015). What is new in the digital divide? Understanding internet use by teenagers from different social backgrounds. In *Communication and information technologies annual* (pp. 55–87). Emerald Group Publishing Limited.

Miguel, J., Caballé, S., Xhafa, F., & Prieto, J. (2015). Security in online web learning assessment: Providing an effective trustworthiness approach to support e-learning teams. *World Wide Web*, 18, 1655–1676.

Mirvis, P. H. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. JSTOR.

Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2020). *Teaching ESL/EFL Reading and Writing*. Taylor & Francis.

<https://books.google.co.id/books?id=9Q72DwAAQBAJ>

- Nicholas, D., Rowlands, I., Clark, D., & Williams, P. (2011). Google Generation II: web behaviour experiments with the BBC. *Aslib Proceedings*, 63(1), 28–45.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to Speakers of Other Languages: An Introduction*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=X7qgBgAAQBAJ>
- Pambudi, N., & Ciptaningrum, D. S. (2023). *English teachers' oft-cited barriers and strategies to overcome the barriers in online assessment: the case of senior and vocational high school in Indonesia*. *Journal on English as a Foreign Language*, 13(1), 195-217. <https://doi.org/10.23971/jefl.v13i1.5711>
- Pakula, H.-M. (2019). Teaching speaking. *Apples-Journal of Applied Language Studies*, 13(1), 95–111.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*.
- Porter, S. (2015). *To MOOC or Not to MOOC: How Can Online Learning Help to Build the Future of Higher Education?* Elsevier Science. <https://books.google.co.id/books?id=vsecBAAAQBAJ>
- Puentedura, R. (2012). The SAMR model: Six exemplars. Retrieved August, 14, 2012.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. ERIC.
- Ray, M. S. (2020). *Chemical Engineering Design Project: A Case Study Approach, Second Edition*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=eWr0DwAAQBAJ>
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching*

*and Learning: Theory, Research, and Practice*. Springer International Publishing.

<https://books.google.co.id/books?id=XIIDvQEACAAJ>

Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press & Assessment.

<https://books.google.co.id/books?id=HrhkAwwAAQBAJ>

Rost, M. (2015). *Teaching and Researching: Listening*. Routledge.

<https://books.google.co.id/books?id=G6uojwEACAAJ>

Samuel, H. W., & Zaïane, O. R. (2012). PSST... privacy, safety, security, and trust in health information websites. *Proceedings of 2012 IEEE-EMBS International Conference on Biomedical and Health Informatics*, 584–587.

Sandberg, J., Maris, M., & De Geus, K. (2011). Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders. *Computers & Education*, 57(1), 1334–1347.

Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31–38.

Sharma, R., & Yetton, P. (2003). The contingent effects of management support and task interdependence on successful information systems implementation. *MIS Quarterly*, 533–556.

Shermis, M. D., & Burstein, J. (2013). *Handbook of Automated Essay Evaluation: Current Applications and New Directions*. Taylor & Francis. [https://books.google.co.id/books?id=Ub\\_tw92b91IC](https://books.google.co.id/books?id=Ub_tw92b91IC)

- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400.
- Silva, T., & Matsuda, P. K. (2012). *On Second Language Writing*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=wRgJjrLLq6kC>
- Slavin, R. E. (2013). Cooperative learning and student achievement. *School and Classroom Organization*, 129–156.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2004). *Instructional Design*. Wiley. [https://books.google.co.id/books?id=\\_cAkAAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_cAkAAAAQBAJ)
- Stillman, J., & Anderson, L. (2011). To follow, reject, or flip the script: Managing instructional tension in an era of high-stakes accountability. *Language Arts*, 89(1), 22–37.
- Stockwell, G. (2013). Technology and motivation in English-language teaching and learning. In *International perspectives on motivation: Language learning and professional challenges* (pp. 156–175). Springer.
- Stufflebeam, D. L., Madaus, G. F., & Kellaghan, T. (2014). *Evaluation Models: Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation*. Springer Netherlands. <https://books.google.co.id/books?id=Lp4mswEACAAJ>
- Su, F., Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). A comparative review of mobile and non-mobile games for language learning. *SAGE Open*, 11(4), 21582440211067250.
- Swales, J. M., & Feak, C. B. (2004). *Academic writing for graduate*

- students: Essential tasks and skills* (Vol. 1). University of Michigan Press Ann Arbor, MI.
- Thomas, M. (2017). *Project-Based Language Learning with Technology: Learner Collaboration in an EFL Classroom in Japan*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=ICUIDwAAQBAJ>
- Thorne, S. L., & Reinhardt, J. (2008). “Bridging activities,” new media literacies, and advanced foreign language proficiency. *Calico Journal*, 25(3), 558–572.
- Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. *British Educational Research Journal*, 42(3), 454–476.
- Toraldo, M. L., Islam, G., & Mangia, G. (2018). Modes of knowing: Video research and the problem of elusive knowledges. *Organizational Research Methods*, 21(2), 438–465.
- Tso, A. W. B., & Lau, J. M. Y. (2018). An explorative study on the *Pedagogical* potential of gamification. *Innovations in Open and Flexible Education*, 143–151.
- van Twillert, A., Kreijns, K., Vermeulen, M., & Evers, A. (2020). Teachers’ beliefs to integrate Web 2.0 technology in their pedagogy and their influence on attitude, perceived norms, and perceived behavior control. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100014.
- Walkington, C. A. (2013). Using adaptive learning technologies to

- personalize instruction to student interests: The impact of relevant contexts on performance and learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 105(4), 932.
- Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice? *The Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 211–239.
- Wang, L., & Coleman, J. A. (2009). A survey of Internet-mediated intercultural foreign language education in China. *ReCALL*, 21(1), 113–129.
- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=heBZpgYUKdAC>
- Wiley, D. A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *The Instructional Use of Learning Objects*, 2830(435), 1–35.
- Willis, J., & Willis, D. (2013). *Doing Task-Based Teaching - Oxford Handbooks for Language Teachers*. Oxford University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=ye2dBgAAQBAJ>
- Wu, L., & McMahan, M. (2014). Adopting a musical intelligence and e-Learning approach to improve the English language pronunciation of Chinese students. *AI & Society*, 29, 231–240.
- Yau, H. K., & Tang, S. T. (2020). Investigation of The Difference Between Online Learning and Face-To-Face Learning on The Aspects of Students' Satisfaction and Preferences: A Study on

- Hong Kong Higher Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 176.
- Yeh, H.-C., Tseng, S.-S., & Heng, L. (2022). Enhancing EFL students' intracultural learning through virtual reality. *Interactive Learning Environments*, 30(9), 1609–1618.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.
- Zawacki, T. M., & Cox, M. (2014). *WAC and Second Language Writers: Research Towards Linguistically and Culturally Inclusive Programs and Practices*. Parlor Press, LLC. <https://books.google.co.id/books?id=N6sWEAAAQBAJ>
- Zhao, J. (2016). L2 languaging in a massively multiplayer online game: An exploration of learner variations. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 6(4), 1–17.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2023). Technology and second language learning: Promises and problems. In *Technology-mediated learning environments for young English learners* (pp. 167–206). Routledge.

- Aleven, V., McLaughlin, E. A., Glenn, R. A., & Koedinger, K. R. (2016). Instruction based on adaptive learning technologies. *Handbook of Research on Learning and Instruction*, 2, 522–560.
- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 769(1), 12043.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2017). Digital Compass Learning: Distance Education Enrollment Report 2017. *Babson Survey Research Group*.
- Amo Filva, D., Prinsloo, P., Alier Forment, M., Fonseca Escudero, D., Torres Kompen, R., Canaleta Llampallas, X., & Herrero Martın, J. (2021). Local technology to enhance data privacy and security in educational technology. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 7(2), 262–273.
- Andrade, H. G. (2005). Teaching with rubrics: The good, the bad, and the ugly. *College Teaching*, 53(1), 27–31.
- Arkoudis, S., Baik, C., Bexley, E., & Doughney, L. (2014). English language proficiency and employability framework. *Melbourne: Centre for the Study of Higher Education*.
- Baker, R. S., Martin, T., & Rossi, L. M. (2016). Educational data mining and learning analytics. *The Wiley Handbook of Cognition and Assessment: Frameworks, Methodologies, and Applications*, 379–396.
- Barekat, M., Naeimi, A., & Haji Maibodi, A. (2023). Revisiting

- Blended Learning in *TPACK* : A *Content* -Based Study of Themes and Implications. *Research in English Language Pedagogy*.
- Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. Wiley.  
[https://books.google.co.id/books?id=Fq\\_6AwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=Fq_6AwAAQBAJ)
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*.
- Bawden, D., & Robinson, L. (2017). *An Introduction to Information Science*. facet publishing.  
[https://books.google.co.id/books?id=St\\_BtAEACAAJ](https://books.google.co.id/books?id=St_BtAEACAAJ)
- Biswas, A. (2017). A consumption value-gap analysis for sustainable consumption. *Environmental Science and Pollution Research*, 24(8), 7714–7725.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability (Formerly: Journal of Personnel Evaluation in Education)*, 21, 5–31.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC.
- Brooks, L. J., & Kerschen, K. (2022). Life Beyond the Classroom: Project-Based Learning in a World Language Writing Course. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German*, 55(1), 80–94.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2004). Language assessment. *Principles and Classroom Practices*. White Plains, NY: Pearson

*Education.*

- Burawoy, M. (1976). *Beyond Contract: Work, Power and Trust Relations*. JSTOR.
- Burgstahler, S. (2013). Universal design in higher education: Promising practices. *DO-IT, University of Washington. Recuperado a Partir de Wwww. Uw. Edu/Doit/UDHE-Promising-Practices/Resources. Html.*
- Burgstahler, S. (2015). *Universal Design in Higher Education: From Principles to Practice*. Harvard Education Press. <https://books.google.co.id/books?id=igHEsgEACAAJ>
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2017). Introduction to the handbook of technology and second language teaching and learning. *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, 1–9.
- Chen, C., & Du, X. (2021). Teaching and learning Chinese as a foreign language through intercultural online collaborative projects. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1–13.
- Cheng, D., & Li, M. (2020). Screencast video feedback in online TESOL classes. *Computers and Composition*, 58, 102612.
- Condliffe, B. (2017). Project-Based Learning: A Literature Review. Working Paper. *MDRC*.
- Constable, G. (2014). Talking to humans. *Giff Constable*, 1, 71.
- Constantinou, O. (2005). Multimodal discourse analysis: Media, modes and technologies. *Journal of Sociolinguistics*, 9(4), 602.

- Crystal, D. (2017). *English As a Global Language*. CreateSpace Independent Publishing Platform.  
<https://books.google.co.id/books?id=RuZlswEACAAJ>
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32.
- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 319–340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US.  
<https://books.google.co.id/books?id=M3CpBgAAQBAJ>
- Deming, W. E., Cahill, K. E., & Allan, K. L. (2018). *Out of the Crisis, reissue*. MIT Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=RTNwDwAAQBAJ>
- DiMaggio, P., & Hargittai, E. (2001). From the ‘digital divide’ to ‘digital inequality’: Studying Internet use as penetration increases. *Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies, Woodrow Wilson School, Princeton University*, 4(1), 2–4.
- Donoghue, F. (2018). *The Last Professors: The Corporate University and the Fate of the Humanities, With a New Introduction*. Fordham University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=o5WUDwAAQBAJ>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2009). *Motivation, Language Identity and*

- the L2 Self. Multilingual Matters.*  
[https://books.google.co.id/books?id=dy\\_XBQAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=dy_XBQAAQBAJ)
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15, 1–16.
- Farr, F., & Murray, L. (2016). *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=7tKjCwAAQBAJ>
- Ferris, D. R., & Hedgcock, J. S. (2023). *Teaching L2 composition: Purpose, process, and practice*. Routledge.
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=2iaR5FOsoMcC>
- Gass, S. M., & Mackey, A. (2013). *Stimulated recall methodology in*

*second language research*. Routledge.

Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.

Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). *Teaching Speaking: A Holistic Approach*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=BUmyAAAAQBAJ>

Grabe, W., & Stoller, F. L. (2019). *Teaching and Researching Reading*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=ssyxDwAAQBAJ>

Graham, C. R., Borup, J., & Smith, N. B. (2012). Using *TPACK* as a framework to understand teacher candidates' technology integration decisions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 530–546.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? - a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.

Hao, T., Wang, Z., & Ardasheva, Y. (2021). Technology-assisted vocabulary learning for EFL learners: A meta-analysis. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 14(3), 645–667.

Haq, Z., Naeem, H., Naeem, A., Iqbal, F., & Zaeem, D. (2023). Comparing human and artificial intelligence in writing for health journals: an exploratory study. *MedRxiv*, 2002–2023.

Hockly, N. (2016). *Focus on Learning Technologies*. Oxford University Press.

<https://books.google.co.id/books?id=SU0gDQAAQBAJ>

- Jenkins, H. (2011). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 20, 129–133.
- Jenkins, J., Cogo, A., & Dewey, M. (2011). Review of developments in research into English as a lingua franca. *Language Teaching*, 44(3), 281–315.
- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active learning: Cooperation in the classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 47, 29–30.
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119–132.
- Kastrati, Z., Dalipi, F., Imran, A. S., Pireva Nuci, K., & Wani, M. A. (2021). Sentiment analysis of students' feedback with NLP and deep learning: A systematic mapping study. *Applied Sciences*, 11(9), 3986.
- Khther, R. A., & Othman, M. (2013). COBIT framework as a guideline of effective it governance in higher education: a review. *International Journal of Information Technology Convergence and Services*, 3(1), 21.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is *Technological Pedagogical Content* knowledge (TPACK )? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kraft, M. A., List, J. A., Livingston, J. A., & Sadoff, S. (2022). Online

- tutoring by college volunteers: Experimental evidence from a pilot program. *AEA Papers and Proceedings*, 112, 614–618.
- Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2015). *Guided Inquiry: Learning in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing.  
<https://books.google.co.id/books?id=vN3EEAAAQBAJ>
- Lamy, M., & Hampel, R. (2007). *Online Communication in Language Learning and Teaching*. Palgrave Macmillan UK.  
<https://books.google.co.id/books?id=bOqHDAAAQBAJ>
- Langellier, K., & Peterson, E. (2011). *Storytelling In Daily Life: Performing Narrative*. Temple University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=UITMWHj967gC>
- Le, T. N., Allen, B., & Johnson, N. F. (2022). Blended learning: Barriers and drawbacks for English language lecturers at Vietnamese universities. *E-Learning and Digital Media*, 19(2), 225–239.
- Li, A., Bilgic, E., Keuhl, A., & Sibbald, M. (2022). Does your group matter? How group function impacts educational outcomes in problem-based learning: a scoping review. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–34.
- Liyaganawardena, T. R., Adams, A. A., & Williams, S. A. (2013). MOOCs: A systematic study of the published literature 2008–2012. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(3), 202–227.
- Lombardi, M. M., & Oblinger, D. G. (2007). Authentic learning for the

- 21st century: An overview. *Educause Learning Initiative*, 1(2007), 1–12.
- Long, M. (2014). *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=WIUzBAAAQBAJ>
- Long, P., & Siemens, G. (2014). Penetrating the fog: analytics in learning and education. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(3), 132–137.
- Lu, Y.-C., Xiao, Y., Sears, A., & Jacko, J. A. (2005). A review and a framework of handheld computer adoption in healthcare. *International Journal of Medical Informatics*, 74(5), 409–422.
- Luckin, Rose, & Holmes, W. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*.
- Luckin, Rosemary. (2018). *Enhancing Learning and Teaching with Technology: What the Research Says*. ERIC.
- Martin, F., Wang, C., & Sadaf, A. (2018). Student perception of helpfulness of facilitation strategies that enhance instructor presence, connectedness, engagement and learning in online courses. *The Internet and Higher Education*, 37, 52–65.
- McCarthy, M. (1998). *Spoken Language and Applied Linguistics*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=iZkw3DXMZhAC>
- McKercher, B., & Du Cros, H. (2012). *Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage*

- Management*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=P0Pfu9a02hkC>
- McLeod, S. H., & Soven, M. (1992). Writing across the curriculum. *Writing across the Curriculum: A Guide to Developing Programs*, 77, 1.
- Mercer, N., & Littleton, K. (2007). *Dialogue and the Development of Children's Thinking: A Sociocultural Approach*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=InyHSOBzBIAC>
- Micheli, M. (2015). What is new in the digital divide? Understanding internet use by teenagers from different social backgrounds. In *Communication and information technologies annual* (pp. 55–87). Emerald Group Publishing Limited.
- Miguel, J., Caballé, S., Xhafa, F., & Prieto, J. (2015). Security in online web learning assessment: Providing an effective trustworthiness approach to support e-learning teams. *World Wide Web*, 18, 1655–1676.
- Mirvis, P. H. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. JSTOR.
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2020). *Teaching ESL/EFL Reading and Writing*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=9Q72DwAAQBAJ>
- Nicholas, D., Rowlands, I., Clark, D., & Williams, P. (2011). Google Generation II: web behaviour experiments with the BBC. *Aslib Proceedings*, 63(1), 28–45.

- Nunan, D. (2015). *Teaching English to Speakers of Other Languages: An Introduction*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=X7qgBgAAQBAJ>
- Pambudi, N., & Ciptaningrum, D. S. (2023). *English teachers' oft-cited barriers and strategies to overcome the barriers in online assessment: the case of senior and vocational high school in Indonesia*. *Journal on English as a Foreign Language*, 13(1), 195-217. <https://doi.org/10.23971/jefl.v13i1.5711>
- Pakula, H.-M. (2019). Teaching speaking. *Apples-Journal of Applied Language Studies*, 13(1), 95–111.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*.
- Porter, S. (2015). *To MOOC or Not to MOOC: How Can Online Learning Help to Build the Future of Higher Education?* Elsevier Science. <https://books.google.co.id/books?id=vsecBAAAQBAJ>
- Puentedura, R. (2012). The SAMR model: Six exemplars. Retrieved August, 14, 2012.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. ERIC.
- Ray, M. S. (2020). *Chemical Engineering Design Project: A Case Study Approach, Second Edition*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=eWr0DwAAQBAJ>
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=XIIDvQEACAAJ>

- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press & Assessment. <https://books.google.co.id/books?id=HrhkAwAAQBAJ>
- Rost, M. (2015). *Teaching and Researching: Listening*. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=G6uojwEACAAJ>
- Samuel, H. W., & Zaïane, O. R. (2012). PSST... privacy, safety, security, and trust in health information websites. *Proceedings of 2012 IEEE-EMBS International Conference on Biomedical and Health Informatics*, 584–587.
- Sandberg, J., Maris, M., & De Geus, K. (2011). Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders. *Computers & Education*, 57(1), 1334–1347.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31–38.
- Sharma, R., & Yetton, P. (2003). The contingent effects of management support and task interdependence on successful information systems implementation. *MIS Quarterly*, 533–556.
- Shermis, M. D., & Burstein, J. (2013). *Handbook of Automated Essay Evaluation: Current Applications and New Directions*. Taylor & Francis. [https://books.google.co.id/books?id=Ub\\_tw92b911IC](https://books.google.co.id/books?id=Ub_tw92b911IC)
- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400.
- Silva, T., & Matsuda, P. K. (2012). *On Second Language Writing*.

- Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=wRgJjrLLq6kC>
- Slavin, R. E. (2013). Cooperative learning and student achievement. *School and Classroom Organization*, 129–156.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2004). *Instructional Design*. Wiley.  
[https://books.google.co.id/books?id=\\_cAkAAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_cAkAAAAQBAJ)
- Stillman, J., & Anderson, L. (2011). To follow, reject, or flip the script: Managing instructional tension in an era of high-stakes accountability. *Language Arts*, 89(1), 22–37.
- Stockwell, G. (2013). Technology and motivation in English-language teaching and learning. In *International perspectives on motivation: Language learning and professional challenges* (pp. 156–175). Springer.
- Stufflebeam, D. L., Madaus, G. F., & Kellaghan, T. (2014). *Evaluation Models: Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation*. Springer Netherlands.  
<https://books.google.co.id/books?id=Lp4mswEACAAJ>
- Su, F., Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). A comparative review of mobile and non-mobile games for language learning. *SAGE Open*, 11(4), 21582440211067250.
- Swales, J. M., & Feak, C. B. (2004). *Academic writing for graduate students: Essential tasks and skills* (Vol. 1). University of Michigan Press Ann Arbor, MI.
- Thomas, M. (2017). *Project-Based Language Learning with*

*Technology: Learner Collaboration in an EFL Classroom in Japan.* Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=ICUIDwAAQBAJ>

- Thorne, S. L., & Reinhardt, J. (2008). “Bridging activities,” new media literacies, and advanced foreign language proficiency. *Calico Journal*, 25(3), 558–572.
- Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. *British Educational Research Journal*, 42(3), 454–476.
- Toraldo, M. L., Islam, G., & Mangia, G. (2018). Modes of knowing: Video research and the problem of elusive knowledges. *Organizational Research Methods*, 21(2), 438–465.
- Tso, A. W. B., & Lau, J. M. Y. (2018). An explorative study on the *Pedagogical* potential of gamification. *Innovations in Open and Flexible Education*, 143–151.
- van Twillert, A., Kreijns, K., Vermeulen, M., & Evers, A. (2020). Teachers’ beliefs to integrate Web 2.0 technology in their pedagogy and their influence on attitude, perceived norms, and perceived behavior control. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100014.
- Walkington, C. A. (2013). Using adaptive learning technologies to personalize instruction to student interests: The impact of relevant contexts on performance and learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 105(4), 932.

- Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice? *The Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 211–239.
- Wang, L., & Coleman, J. A. (2009). A survey of Internet-mediated intercultural foreign language education in China. *ReCALL*, 21(1), 113–129.
- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=heBZpgYUKdAC>
- Wiley, D. A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *The Instructional Use of Learning Objects*, 2830(435), 1–35.
- Willis, J., & Willis, D. (2013). *Doing Task-Based Teaching - Oxford Handbooks for Language Teachers*. Oxford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=ye2dBgAAQBAJ>
- Wu, L., & McMahan, M. (2014). Adopting a musical intelligence and e-Learning approach to improve the English language pronunciation of Chinese students. *AI & Society*, 29, 231–240.
- Yau, H. K., & Tang, S. T. (2020). Investigation of The Difference Between Online Learning and Face-To-Face Learning on The Aspects of Students' Satisfaction and Preferences: A Study on Hong Kong Higher Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 176.
- Yeh, H.-C., Tseng, S.-S., & Heng, L. (2022). Enhancing EFL students'

- intracultural learning through virtual reality. *Interactive Learning Environments*, 30(9), 1609–1618.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.
- Zawacki, T. M., & Cox, M. (2014). *WAC and Second Language Writers: Research Towards Linguistically and Culturally Inclusive Programs and Practices*. Parlor Press, LLC. <https://books.google.co.id/books?id=N6sWEAAAQBAJ>
- Zhao, J. (2016). L2 languaging in a massively multiplayer online game: An exploration of learner variations. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 6(4), 1–17.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2023). Technology and second language learning: Promises and problems. In *Technology-mediated learning environments for young English learners* (pp. 167–206). Routledge.
- Aleven, V., McLaughlin, E. A., Glenn, R. A., & Koedinger, K. R. (2016). Instruction based on adaptive learning technologies. *Handbook of Research on Learning and Instruction*, 2, 522–560.
- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 769(1), 12043.

- Allen, I. E., & Seaman, J. (2017). Digital Compass Learning: Distance Education Enrollment Report 2017. *Babson Survey Research Group*.
- Amo Filva, D., Prinsloo, P., Alier Forment, M., Fonseca Escudero, D., Torres Kompen, R., Canaleta Llampallas, X., & Herrero Martın, J. (2021). Local technology to enhance data privacy and security in educational technology. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 7(2), 262–273.
- Andrade, H. G. (2005). Teaching with rubrics: The good, the bad, and the ugly. *College Teaching*, 53(1), 27–31.
- Arkoudis, S., Baik, C., Bexley, E., & Doughney, L. (2014). English language proficiency and employability framework. *Melbourne: Centre for the Study of Higher Education*.
- Baker, R. S., Martin, T., & Rossi, L. M. (2016). Educational data mining and learning analytics. *The Wiley Handbook of Cognition and Assessment: Frameworks, Methodologies, and Applications*, 379–396.
- Barekat, M., Naeimi, A., & Haji Maibodi, A. (2023). Revisiting Blended Learning in *TPACK* : A Content -Based Study of Themes and Implications. *Research in English Language Pedagogy*.
- Barkley, E. F., Major, C. H., & Cross, K. P. (2014). *Collaborative Learning Techniques: A Handbook for College Faculty*. Wiley. [https://books.google.co.id/books?id=Fq\\_6AwAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=Fq_6AwAAQBAJ)
- Bates, A. W. (2015). *Teaching in a digital age*.

- Bawden, D., & Robinson, L. (2017). *An Introduction to Information Science*. facet publishing.  
[https://books.google.co.id/books?id=St\\_BtAEACAAJ](https://books.google.co.id/books?id=St_BtAEACAAJ)
- Biswas, A. (2017). A consumption value-gap analysis for sustainable consumption. *Environmental Science and Pollution Research*, 24(8), 7714–7725.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability (Formerly: Journal of Personnel Evaluation in Education)*, 21, 5–31.
- Bonwell, C. C., & Eison, J. A. (1991). *Active learning: Creating excitement in the classroom*. 1991 ASHE-ERIC higher education reports. ERIC.
- Brooks, L. J., & Kerschen, K. (2022). Life Beyond the Classroom: Project-Based Learning in a World Language Writing Course. *Die Unterrichtspraxis/Teaching German*, 55(1), 80–94.
- Brown, H. D., & Abeywickrama, P. (2004). *Language assessment. Principles and Classroom Practices*. White Plains, NY: Pearson Education.
- Burawoy, M. (1976). *Beyond Contract: Work, Power and Trust Relations*. JSTOR.
- Burgstahler, S. (2013). Universal design in higher education: Promising practices. *DO-IT, University of Washington*. *Recuperado a Partir de Www. Uw. Edu/Doit/UDHE-Promising-Practices/Resources*.

*Html.*

- Burgstahler, S. (2015). *Universal Design in Higher Education: From Principles to Practice*. Harvard Education Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=igHEsgEACAAJ>
- Chapelle, C. A., & Sauro, S. (2017). Introduction to the handbook of technology and second language teaching and learning. *The Handbook of Technology and Second Language Teaching and Learning*, 1–9.
- Chen, C., & Du, X. (2021). Teaching and learning Chinese as a foreign language through intercultural online collaborative projects. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 1–13.
- Cheng, D., & Li, M. (2020). Screencast video feedback in online TESOL classes. *Computers and Composition*, 58, 102612.
- Condliffe, B. (2017). Project-Based Learning: A Literature Review. Working Paper. MDRC.
- Constable, G. (2014). Talking to humans. *Giff Constable*, 1, 71.
- Constantinou, O. (2005). Multimodal discourse analysis: Media, modes and technologies. *Journal of Sociolinguistics*, 9(4), 602.
- Crystal, D. (2017). *English As a Global Language*. CreateSpace Independent Publishing Platform.  
<https://books.google.co.id/books?id=RuZlswEACAAJ>
- Dalgarno, B., & Lee, M. J. W. (2010). What are the learning affordances of 3-D virtual environments? *British Journal of Educational Technology*, 41(1), 10–32.

- Davis, F. D. (1989). Perceived usefulness, perceived ease of use, and user acceptance of information technology. *MIS Quarterly*, 319–340.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2013). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. Springer US. <https://books.google.co.id/books?id=M3CpBgAAQBAJ>
- Deming, W. E., Cahill, K. E., & Allan, K. L. (2018). *Out of the Crisis, reissue*. MIT Press. <https://books.google.co.id/books?id=RTNwDwAAQBAJ>
- DiMaggio, P., & Hargittai, E. (2001). From the ‘digital divide’ to ‘digital inequality’: Studying Internet use as penetration increases. *Princeton: Center for Arts and Cultural Policy Studies, Woodrow Wilson School, Princeton University*, 4(1), 2–4.
- Donoghue, F. (2018). *The Last Professors: The Corporate University and the Fate of the Humanities, With a New Introduction*. Fordham University Press. <https://books.google.co.id/books?id=o5WUDwAAQBAJ>
- Dörnyei, Z., & Ushioda, E. (2009). *Motivation, Language Identity and the L2 Self*. Multilingual Matters. [https://books.google.co.id/books?id=dy\\_XBQAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=dy_XBQAAQBAJ)
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15, 1–16.

- Farr, F., & Murray, L. (2016). *The Routledge Handbook of Language Learning and Technology*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=7tKjCwAAQBAJ>
- Ferris, D. R., & Hedgcock, J. S. (2023). *Teaching L2 composition: Purpose, process, and practice*. Routledge.
- Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication*, 32(4), 365–387.
- Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (1999). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105.
- Garrison, D. R., & Kanuka, H. (2004). Blended learning: Uncovering its transformative potential in higher education. *The Internet and Higher Education*, 7(2), 95–105.
- Garrison, D. R., & Vaughan, N. D. (2008). *Blended Learning in Higher Education: Framework, Principles, and Guidelines*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=2iaR5FOsoMcC>
- Gass, S. M., & Mackey, A. (2013). *Stimulated recall methodology in second language research*. Routledge.
- Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment (CIE)*, 1(1), 20.
- Goh, C. C. M., & Burns, A. (2012). *Teaching Speaking: A Holistic Approach*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=BUmyAAAAQBAJ>

- Grabe, W., & Stoller, F. L. (2019). *Teaching and Researching Reading*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=ssyxDwAAQBAJ>
- Graham, C. R., Borup, J., & Smith, N. B. (2012). Using *TPACK* as a framework to understand teacher candidates' technology integration decisions. *Journal of Computer Assisted Learning*, 28(6), 530–546.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work?—a literature review of empirical studies on gamification. *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 3025–3034.
- Hao, T., Wang, Z., & Ardasheva, Y. (2021). Technology-assisted vocabulary learning for EFL learners: A meta-analysis. *Journal of Research on Educational Effectiveness*, 14(3), 645–667.
- Haq, Z., Naeem, H., Naeem, A., Iqbal, F., & Zaem, D. (2023). Comparing human and artificial intelligence in writing for health journals: an exploratory study. *MedRxiv*, 2002–2023.
- Hockly, N. (2016). *Focus on Learning Technologies*. Oxford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=SU0gDQAAQBAJ>
- Jenkins, H. (2011). Convergence Culture. Where Old and New Media Collide. *Revista Austral de Ciencias Sociales*, 20, 129–133.
- Jenkins, J., Cogo, A., & Dewey, M. (2011). Review of developments in research into English as a lingua franca. *Language Teaching*, 44(3), 281–315.

- Johnson, R. T., & Johnson, D. W. (2008). Active learning: Cooperation in the classroom. *The Annual Report of Educational Psychology in Japan*, 47, 29–30.
- Junco, R., Heiberger, G., & Loken, E. (2011). The effect of Twitter on college student engagement and grades. *Journal of Computer Assisted Learning*, 27(2), 119–132.
- Kastrati, Z., Dalipi, F., Imran, A. S., Pireva Nuci, K., & Wani, M. A. (2021). Sentiment analysis of students' feedback with NLP and deep learning: A systematic mapping study. *Applied Sciences*, 11(9), 3986.
- Khther, R. A., & Othman, M. (2013). COBIT framework as a guideline of effective it governance in higher education: a review. *International Journal of Information Technology Convergence and Services*, 3(1), 21.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is *Technological Pedagogical Content knowledge (TPACK)*? *Journal of Education*, 193(3), 13–19.
- Kraft, M. A., List, J. A., Livingston, J. A., & Sadoff, S. (2022). Online tutoring by college volunteers: Experimental evidence from a pilot program. *AEA Papers and Proceedings*, 112, 614–618.
- Kuhlthau, C. C., Maniotes, L. K., & Caspari, A. K. (2015). *Guided Inquiry: Learning in the 21st Century*. Bloomsbury Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=vN3EEAAAQBAJ>
- Lamy, M., & Hampel, R. (2007). *Online Communication in Language*

- Learning and Teaching*. Palgrave Macmillan UK.  
<https://books.google.co.id/books?id=bOqHDAAAQBAJ>
- Langellier, K., & Peterson, E. (2011). *Storytelling In Daily Life: Performing Narrative*. Temple University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=UITMWHj967gC>
- Le, T. N., Allen, B., & Johnson, N. F. (2022). Blended learning: Barriers and drawbacks for English language lecturers at Vietnamese universities. *E-Learning and Digital Media*, 19(2), 225–239.
- Li, A., Bilgic, E., Keuhl, A., & Sibbald, M. (2022). Does your group matter? How group function impacts educational outcomes in problem-based learning: a scoping review. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–34.
- LiyanaGunawardena, T. R., Adams, A. A., & Williams, S. A. (2013). MOOCs: A systematic study of the published literature 2008–2012. *International Review of Research in Open and Distributed Learning*, 14(3), 202–227.
- Lombardi, M. M., & Oblinger, D. G. (2007). Authentic learning for the 21st century: An overview. *Educause Learning Initiative*, 1(2007), 1–12.
- Long, M. (2014). *Second Language Acquisition and Task-Based Language Teaching*. Wiley.  
<https://books.google.co.id/books?id=WIUzBAAAQBAJ>
- Long, P., & Siemens, G. (2014). Penetrating the fog: analytics in

- learning and education. *Italian Journal of Educational Technology*, 22(3), 132–137.
- Lu, Y.-C., Xiao, Y., Sears, A., & Jacko, J. A. (2005). A review and a framework of handheld computer adoption in healthcare. *International Journal of Medical Informatics*, 74(5), 409–422.
- Luckin, Rose, & Holmes, W. (2016). *Intelligence unleashed: An argument for AI in education*.
- Luckin, Rosemary. (2018). *Enhancing Learning and Teaching with Technology: What the Research Says*. ERIC.
- Martin, F., Wang, C., & Sadaf, A. (2018). Student perception of helpfulness of facilitation strategies that enhance instructor presence, connectedness, engagement and learning in online courses. *The Internet and Higher Education*, 37, 52–65.
- McCarthy, M. (1998). *Spoken Language and Applied Linguistics*. Cambridge University Press.  
<https://books.google.co.id/books?id=iZkw3DXMZhAC>
- McKercher, B., & Du Cros, H. (2012). *Cultural Tourism: The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=P0Pfu9a02hkC>
- McLeod, S. H., & Soven, M. (1992). Writing across the curriculum. *Writing across the Curriculum: A Guide to Developing Programs*, 77, 1.
- Mercer, N., & Littleton, K. (2007). *Dialogue and the Development of*

- Children's Thinking: A Sociocultural Approach*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=InyHSOBzBIAC>
- Micheli, M. (2015). What is new in the digital divide? Understanding internet use by teenagers from different social backgrounds. In *Communication and information technologies annual* (pp. 55–87). Emerald Group Publishing Limited.
- Miguel, J., Caballé, S., Xhafa, F., & Prieto, J. (2015). Security in online web learning assessment: Providing an effective trustworthiness approach to support e-learning teams. *World Wide Web*, 18, 1655–1676.
- Mirvis, P. H. (1991). *Flow: The psychology of optimal experience*. JSTOR.
- Nation, I. S. P., & Macalister, J. (2020). *Teaching ESL/EFL Reading and Writing*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=9Q72DwAAQBAJ>
- Nicholas, D., Rowlands, I., Clark, D., & Williams, P. (2011). Google Generation II: web behaviour experiments with the BBC. *Aslib Proceedings*, 63(1), 28–45.
- Nunan, D. (2015). *Teaching English to Speakers of Other Languages: An Introduction*. Taylor & Francis.  
<https://books.google.co.id/books?id=X7qgBgAAQBAJ>
- Pambudi, N., & Ciptaningrum, D. S. (2023). *English teachers' oft-cited barriers and strategies to overcome the barriers in online assessment: the case of senior and vocational high school in*

- Indonesia. Journal on English as a Foreign Language*, 13(1), 195-217. <https://doi.org/10.23971/jefl.v13i1.5711>
- Pakula, H.-M. (2019). Teaching speaking. *Apples-Journal of Applied Language Studies*, 13(1), 95–111.
- Piaget, J. (1973). *To understand is to invent: The future of education*.
- Porter, S. (2015). *To MOOC or Not to MOOC: How Can Online Learning Help to Build the Future of Higher Education?* Elsevier Science. <https://books.google.co.id/books?id=vsecBAAAQBAJ>
- Puentedura, R. (2012). The SAMR model: Six exemplars. Retrieved August, 14, 2012.
- Raimes, A. (1983). *Techniques in teaching writing*. ERIC.
- Ray, M. S. (2020). *Chemical Engineering Design Project: A Case Study Approach, Second Edition*. CRC Press. <https://books.google.co.id/books?id=eWr0DwAAQBAJ>
- Reinhardt, J. (2019). *Gameful Second and Foreign Language Teaching and Learning: Theory, Research, and Practice*. Springer International Publishing. <https://books.google.co.id/books?id=XlIDvQEACAAJ>
- Richards, J. C., & Rodgers, T. S. (2014). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge University Press & Assessment. <https://books.google.co.id/books?id=HrhkAwAAQBAJ>
- Rost, M. (2015). *Teaching and Researching: Listening*. Routledge. <https://books.google.co.id/books?id=G6uojwEACAAJ>
- Samuel, H. W., & Zaïane, O. R. (2012). PSST... privacy, safety,

- security, and trust in health information websites. *Proceedings of 2012 IEEE-EMBS International Conference on Biomedical and Health Informatics*, 584–587.
- Sandberg, J., Maris, M., & De Geus, K. (2011). Mobile English learning: An evidence-based study with fifth graders. *Computers & Education*, 57(1), 1334–1347.
- Savery, J. R., & Duffy, T. M. (1995). Problem based learning: An instructional model and its constructivist framework. *Educational Technology*, 35(5), 31–38.
- Sharma, R., & Yetton, P. (2003). The contingent effects of management support and task interdependence on successful information systems implementation. *MIS Quarterly*, 533–556.
- Shermis, M. D., & Burstein, J. (2013). *Handbook of Automated Essay Evaluation: Current Applications and New Directions*. Taylor & Francis. [https://books.google.co.id/books?id=Ub\\_tw92b91IC](https://books.google.co.id/books?id=Ub_tw92b91IC)
- Siemens, G. (2013). Learning analytics: The emergence of a discipline. *American Behavioral Scientist*, 57(10), 1380–1400.
- Silva, T., & Matsuda, P. K. (2012). *On Second Language Writing*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=wRgJjrLLq6kC>
- Slavin, R. E. (2013). Cooperative learning and student achievement. *School and Classroom Organization*, 129–156.
- Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2004). *Instructional Design*. Wiley. [https://books.google.co.id/books?id=\\_cAkAAAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=_cAkAAAAQBAJ)

- Stillman, J., & Anderson, L. (2011). To follow, reject, or flip the script: Managing instructional tension in an era of high-stakes accountability. *Language Arts*, 89(1), 22–37.
- Stockwell, G. (2013). Technology and motivation in English-language teaching and learning. In *International perspectives on motivation: Language learning and professional challenges* (pp. 156–175). Springer.
- Stufflebeam, D. L., Madaus, G. F., & Kellaghan, T. (2014). *Evaluation Models: Viewpoints on Educational and Human Services Evaluation*. Springer Netherlands. <https://books.google.co.id/books?id=Lp4mswEACAAJ>
- Su, F., Zou, D., Xie, H., & Wang, F. L. (2021). A comparative review of mobile and non-mobile games for language learning. *SAGE Open*, 11(4), 21582440211067250.
- Swales, J. M., & Feak, C. B. (2004). *Academic writing for graduate students: Essential tasks and skills* (Vol. 1). University of Michigan Press Ann Arbor, MI.
- Thomas, M. (2017). *Project-Based Language Learning with Technology: Learner Collaboration in an EFL Classroom in Japan*. Taylor & Francis. <https://books.google.co.id/books?id=ICUIDwAAQBAJ>
- Thorne, S. L., & Reinhardt, J. (2008). “Bridging activities,” new media literacies, and advanced foreign language proficiency. *Calico Journal*, 25(3), 558–572.

- Timmis, S., Broadfoot, P., Sutherland, R., & Oldfield, A. (2016). Rethinking assessment in a digital age: Opportunities, challenges and risks. *British Educational Research Journal*, 42(3), 454–476.
- Toraldo, M. L., Islam, G., & Mangia, G. (2018). Modes of knowing: Video research and the problem of elusive knowledges. *Organizational Research Methods*, 21(2), 438–465.
- Tso, A. W. B., & Lau, J. M. Y. (2018). An explorative study on the *Pedagogical* potential of gamification. *Innovations in Open and Flexible Education*, 143–151.
- van Twillert, A., Kreijns, K., Vermeulen, M., & Evers, A. (2020). Teachers' beliefs to integrate Web 2.0 technology in their pedagogy and their influence on attitude, perceived norms, and perceived behavior control. *International Journal of Educational Research Open*, 1, 100014.
- Walkington, C. A. (2013). Using adaptive learning technologies to personalize instruction to student interests: The impact of relevant contexts on performance and learning outcomes. *Journal of Educational Psychology*, 105(4), 932.
- Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice? *The Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 211–239.
- Wang, L., & Coleman, J. A. (2009). A survey of Internet-mediated intercultural foreign language education in China. *ReCALL*, 21(1), 113–129.

- Wenger, E. (1999). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press. <https://books.google.co.id/books?id=heBZpgYUKdAC>
- Wiley, D. A. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. *The Instructional Use of Learning Objects*, 2830(435), 1–35.
- Willis, J., & Willis, D. (2013). *Doing Task-Based Teaching - Oxford Handbooks for Language Teachers*. Oxford University Press. <https://books.google.co.id/books?id=ye2dBgAAQBAJ>
- Wu, L., & McMahon, M. (2014). Adopting a musical intelligence and e-Learning approach to improve the English language pronunciation of Chinese students. *AI & Society*, 29, 231–240.
- Yau, H. K., & Tang, S. T. (2020). Investigation of The Difference Between Online Learning and Face-To-Face Learning on The Aspects of Students' Satisfaction and Preferences: A Study on Hong Kong Higher Education. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 176.
- Yeh, H.-C., Tseng, S.-S., & Heng, L. (2022). Enhancing EFL students' intracultural learning through virtual reality. *Interactive Learning Environments*, 30(9), 1609–1618.
- Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, 30, 100326.

- Zawacki, T. M., & Cox, M. (2014). *WAC and Second Language Writers: Research Towards Linguistically and Culturally Inclusive Programs and Practices*. Parlor Press, LLC.  
<https://books.google.co.id/books?id=N6sWEAAAQBAJ>
- Zhao, J. (2016). L2 languaging in a massively multiplayer online game: An exploration of learner variations. *International Journal of Computer-Assisted Language Learning and Teaching (IJCALLT)*, 6(4), 1–17.
- Zhao, Y., & Lai, C. (2023). Technology and second language learning: Promises and problems. In *Technology-mediated learning environments for young English learners* (pp. 167–206). Routledge.



# GLOSARIUM

---

**TechU:** Merupakan singkatan dari Technology University, sebuah institusi pendidikan tinggi yang mengutamakan penelitian dan pengembangan dalam bidang teknologi.

**Digicamp:** Sebuah program kursus intensif digital yang dirancang untuk mahasiswa di lingkungan perguruan tinggi.

**CloudLab:** Laboratorium virtual berbasis awan yang disediakan oleh institusi pendidikan tinggi untuk memfasilitasi eksperimen dan penelitian di bidang teknologi cloud.

**EdTech:** Singkatan dari Educational Technology, EdTech merujuk pada pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan pengajaran.

**CodeHub:** Sebuah pusat kolaborasi dan pembelajaran pemrograman di lingkungan perguruan tinggi.

- VRClass:** Inisiatif yang mengintegrasikan teknologi realitas virtual dalam pengaturan kelas.
- NetSavvy:** Keterampilan dan pengetahuan dalam navigasi dan manajemen jaringan.
- DataU:** Pusat pendidikan tinggi yang mengutamakan pengajaran dan penelitian di bidang analisis dan pengelolaan data.
- AppX:** Sebuah inisiatif yang bertujuan mengembangkan dan mendorong penggunaan aplikasi inovatif dalam konteks pendidikan.
- CyberSafe:** Konsep yang mencakup langkah-langkah dan kebijakan keamanan siber di lingkungan perguruan tinggi.



# INDEKS

---

## A

akademik, 137

aksesibilitas, 1, 8, 28, 29, 49,  
50, 52, 66, 68, 78, 86, 88,  
100, 106, 141, 142, 149, 160,  
161

## B

*behavior*, 203

## C

*cloud*, 206

## D

disparitas, 141

distribusi, 87

## E

ekonomi, 75

entitas, 127, 128

## F

finansial, 144, 160, 180, 181

fleksibilitas, 8, 9, 12, 23, 50, 63,  
67, 72, 79, 80, 83, 100, 121

fundamental, 7, 186

## G

geografis, 50, 52, 66, 74, 91,  
168

globalisasi, 20, 176, 185

## I

implikasi, 130, 171

infrastruktur, 24, 66, 67, 86,  
141, 142, 149, 155, 156, 157,  
160, 171, 174

inklusif, 9, 15, 22, 28, 29, 74,  
90, 101, 126, 142, 161, 186

inovatif, 20, 57, 64, 65, 76, 78,  
105, 107, 123, 134, 152, 166,  
168, 173, 174, 186, 207

integrasi, 1, 2, 3, 14, 21, 24, 25,  
26, 41, 49, 50, 51, 75, 106,  
110, 112, 113, 121, 124, 141,  
144, 159, 163, 178, 179, 185,  
186, 189

integritas, 40, 66

interaktif, 7, 25, 27, 28, 35, 39,  
47, 51, 53, 63, 70, 73, 75, 77,  
78, 81, 84, 90, 92, 94, 100,  
106, 111, 113, 125, 146, 147,  
154

investasi, 24, 25, 149, 180

## **K**

kolaborasi, 8, 9, 11, 13, 14, 17,  
20, 21, 25, 26, 41, 50, 63, 68,  
75, 76, 81, 82, 84, 91, 100,  
106, 109, 117, 133, 134, 135,  
136, 137, 148, 167, 168, 169,  
174, 177, 181, 186, 188, 206  
komprehensif, 86, 87, 103, 112,  
116, 120, 129, 155, 158

konkret, 2, 58, 59, 117, 125,  
177

konsistensi, 69, 71, 110

## **M**

metodologi, 20, 80, 105

## **N**

negosiasi, 136

## **P**

pedagogis, 87, 123, 188

## **R**

*real-time*, 54, 70, 118, 135, 150,  
155, 165, 173

regulasi, 86

relevansi, 38, 57, 58, 88, 89,  
114, 134, 150, 155, 189

revolusi, 62, 78, 163, 185

## **S**

siber, 178, 207

stakeholder, 159

## **T**

teoretis, 37

transformasi, 67, 79, 123, 164,  
186

transparansi, 18, 20, 68, 144

## **U**

universal, 148

## **W**

*workshop*, 145, 174



# BIOGRAFI PENULIS

---



**Nanda Pambudi, S.Pd., M.Pd.**

Lahir di Bangkinang, 09 Desember 1997. Lulus S2 di Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Bahasa, Seni, dan Budaya (FBSB) Universitas Negeri Yogyakarta 2023. Saat ini sebagai Praktisi pendidikan, peneliti, dan *reviewer* dalam beberapa jurnal dibidang pendidikan maupun pendidikan bahasa Inggris.



**Aisyah, M.Pd**

Lahir di Jayapura, 22 Januari 1993. Lulus S2 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Muhammadiyah Malang tahun 2018. Saat ini bekerja sebagai Dosen di Universitas Muhammadiyah Papua pada Program Studi Ilmu Komunikasi.



**Yanti Diana, M.Pd**

Lahir di Desa Trieng Paloh, 08 September 1986. Lulus S2 di Fakultas Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Cenderawasih tahun 2019. Saat ini sebagai Dosen di Universitas Muhammadiyah Papua program study Bahasa Inggris.



**Dian Heriani., S.Pd., M.Hum**

lahir di Binjai, 10 Juli 1991. Lulusan (S1) Pendidikan Bahasa Inggris dan lulusan (S2) Linguistik Terapan Bahasa Inggris (LTBI) di Universitas Negeri Medan. Setelah lulus kuliah, penulis memulai karier sebagai guru, dosen swasta (PTS) dan penggiat literasi (cinta dengan kegiatan *volunteer* di bidang pendidikan sejak S1). Penulis pernah memperoleh penghargaan sebagai “Mahasiswi Berprestasi” tingkat Fakultas Bahasa dan Seni (FBS), UNIMED pada tahun 2010. Penulis juga menorehkan prestasi sebagai lulusan terbaik (*cumlaude*) di Program Studi (S2) LTBI, UNIMED tahun 2016. Tahun 2023, penulis juga pernah mengikuti program pelatihan online untuk pengajar (OPEN) *Online Professional English Network* oleh IOWA State University, Amerika. Berkat kecintaanya pada dunia sastra, literasi, dan perpustakaan, di tahun 2022 penulis mendapatkan penghargaan sebagai “Pemustaka Terbaik” dari Dinas Perpustakaan Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Tulisan pertamanya sebagai akademisi terbit di majalah LINGO, Oktober 2022 *SEAMEO QITEP in Language* dan jurnal SALTEL (*Southeast Asia Language teaching and Learning*). Saat ini, penulis berprofesi sebagai ASN Dosen Prodi (D3) Bahasa Inggris di Politeknik Negeri Sriwijaya, Palembang.

*Buku Referensi*

# **BAHASA INGGRIS TERKINI**

*PANDUAN PRAKTIS UNTUK ERA TEKNOLOGI DI  
LINGKUNGAN PERGURUAN TINGGI*

Menghadapi revolusi digital yang merubah wajah pendidikan di perguruan tinggi, kecakapan dalam berbahasa Inggris menjadi suatu keharusan mutlak. "Bahasa Inggris Terkini: Panduan Praktis untuk Era Teknologi di Lingkungan Perguruan Tinggi" hadir sebagai penuntun menyeluruh bagi para akademisi, mahasiswa, dan para profesional pendidikan dalam memahami dan menguasai tren terbaru dalam pemanfaatan Bahasa Inggris. Buku referensi ini membuka jendela ke dunia Bahasa Inggris kontemporer, menjelaskan konsep-konsep pokok yang relevan dengan era teknologi saat ini. Dengan membahas tantangan dan peluang yang muncul seiring kemajuan teknologi, pembaca diajak untuk melihat Bahasa Inggris bukan hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai kunci akses ke pengetahuan dan inovasi.



 [mediapenerbitindonesia.com](http://mediapenerbitindonesia.com)  
 +6281362150605  
 Penerbit Idn  
 @pt.mediapenerbitidn

