

## MOBILE LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS

**Mika Andika**

Universitas PGRI Palembang  
e-mail: mikaandika710@gmail.com

**Abstrak-** Pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sudah merambah kesemua sektor kehidupan terutama sektor pendidikan. Bahkan perkembangannya diperkirakan lebih pesat dari perkiraan semula. Kita masih ingat, beberapa tahun yang lalu komputer bahkan telepon seluler masih terbilang mahal dan hanya orang-orang tertentu yang mampu memilikinya. Kenyataannya pada hari ini, semua orang dari beberapa kalangan sudah memiliki teknologi tersebut. Bahkan banyak orang tidak bisa lepas dari teknologi dalam kesehariannya terutama teknologi berbasis mobile. Teknologi mobile sudah menjadi sarana yang sangat penting bagi kehidupan manusia dan telah merubah pola pikir serta peradaban manusia. Permasalahannya adalah: bagaimana kita memanfaatkan teknologi berbasis mobile secara positif, bijaksana serta bertanggung jawab, khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa inggris baik dalam lingkungan formal maupun informal. Untuk menjawab permasalahan tersebut, maka makalah ini membahas mengenai bagaimana seharusnya peserta didik dan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi mobile di lingkungan formal maupun informal. Sehingga penggunaan mobile bukan hanya menjadi alat komunikasi tetapi sebagai media/sarana dalam meningkatkan pembelajaran bahasa inggris.

**Kata Kunci-** M-learning, Media Pembelajaran, Bahasa inggris

**Abstract-** *The rapid development of information and communication technology has penetrated all sectors of life, especially the education sector. its development is even more rapid than originally estimated. We still remember, a few years ago computers and even cellphones were still expensive and only certain people could afford them. Today, people from various levels of social economic status use the technology. In fact, many people cannot escape from the technology in their daily lives, especially mobile-based technology. Mobile technology has become a very important tool for human life and has changed the mindset and behavior of humans. The problem is: how can we use mobile-based technology positively, wisely and responsibly, especially in the field of English language learning in both formal and informal environments. Based on that problem. This paper discusses about how should students and teachers used the mobile technology in both formal and informal environments. So that mobile technology is not used as a communication tool but also as media to improve English learning.*

**Keywords-** *M-learning, Learning media, English language*



### PENDAHULUAN

Dalam paradigma baru sekarang ini, mengajar bukan hanya proses menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang telah ditentukan, tetapi akan dipandang sebagai proses mengatur lingkungan untuk menyesuaikan kemampuan ataupun potensi yang dimiliki

oleh peserta didik. Dalam mengatur lingkungan pada peserta didik maka diperlukanlah alat/media dan sumber pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa sehingga mereka dapat berkembang sesuai dengan bakat, dan potensinya. Menurut Sanjaya dan

Budimanjaya(2017:23), mengajar bergeser pada istilah pembelajaran, yakni proses mengatur lingkungan untuk mengubah perilaku siswa ke arah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Berkaitan dengan hal itu, maka teknologi sangat membantu siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai media seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam proses belajar mengajar.

Sekarang ini, tiada hari tanpa smartphone. Itulah mindset mereka ketika mereka sudah mahir bermain di dunia mobile. Hasil survey KOMINFO pada tahun 2017 menunjukkan bahwa sekitar 66,31% masyarakat Indonesia telah memiliki smartphone. Hal itu menunjukkan bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia sudah memiliki smartphone. Bila didasarkan pada usianya, sekitar 65,34% pengguna smartphone pada usia 9-19 tahun. 75,95% . Pada usia 20-29 tahun. Sedangkan rentang usia pada 30-49 tahun pengguna smartphone sekitar 68,34%. Dan pada usia 50-65 tahun berkisar 50,79%. Berdasarkan hasil survey tersebut, sekitar 65,34% pengguna smartphone sudah meraba pada rentang usia anak-anak sampai remaja. Sekarang ini, Siswa lebih banyak terlibat di dunia media yang cukup membosankan. Mereka lebih cenderung menyukai aplikasi aplikasi tanpa adanya konten pembelajaran, seperti contoh game online atau bermain

disosial media seperti Instagram, Whatsapp, facebook dan lain sebagainya yang rata-rata menghabiskan waktu hampir 6 jam dalam sehari. Berdasarkan hasil penelitian MDLF yang dikutip Wirasti menyatakan bahwa, ICT atau disebut sebagai TIK dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia hanya sebatas menggunakan akses untuk berkirim surat (46%) sedangkan untuk pendidikan hanya berkisar 24%, jauh lebih rendah penggunaannya daripada game yaitu 38%. Hal itu menunjukkan bahwa, miskinnya wawasan masyarakat Indonesia dalam memanfaatkan ICT dalam kehidupan sehari-hari.

Menyingkapi kenyataan tersebut, maka para peserta didik dapat memanfaatkan ICT seperti penggunaan smartphone untuk berbagai kepentingan belajar terlepas dari paradigma lama bahwa belajar hanya berlangsung di sekolah, tetapi belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja. Berkaitan dengan penjelasan tersebut, Mohammad Fakry Gaffar (1996:12). Mengemukakan bahwa dalam menghadapi perubahan di masa depan, manusia Indonesia selanjutnya memiliki ciri-ciri, antara lain, (1) memiliki keterampilan pengetahuan, wawasan, perilaku, persepsi, dan sikap serta pengalaman dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi terutama teknologi informasi yang berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan masyarakat; (2) memiliki sifat kepribadian seperti disiplin, cermat, teliti, tanggung jawab, toleran, memiliki daya saing yang prima, profesionalisme tinggi, dan cinta tanah air, bangsa, negara dan agama; (3)

memiliki wawasan nasional, regional dan global sebagai kelengkapan untuk berperan dalam persaingan global; (4) memiliki kesadaran dan cinta yang tinggi terhadap nilai-nilai budaya bangsa yang membentuk identitas sebagai bangsa dari suatu negara yang berdaulat; serta ((5) memiliki rasa cinta dan komitmen terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan memiliki rasa tanggung jawab yang besar untuk melestarikan, memelihara dan membangun lingkungan yang diperlukan untuk kehidupan manusia generasi mendatang.

Teknologi tidak dapat menggantikan posisi manusia. Teknologi semakin canggih dengan adanya komputer i3, internet, dan lain sebagainya yang tidak akan bisa menggantikan manusia. Bagaimanapun teknologi berkembang sangat pesat, guru tetap sebagai yang "harus digugu dan ditiru". Memang tidak dapat dipungkiri bahwa media tidak dapat menggantikan posisi guru, namun sikap tidak peduli terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi, bukanlah sikap yang tepat. (Sutjiono,2005:77). Berkaitan dengan pendapat dari Sutjiono, menjadi seorang pendidik harus mampu mengikuti perkembangan zaman yang mengacu pada teknologi, guru dituntut untuk bisa menjalankan fungsi-fungsi teknologi sekaligus menjadikan teknologi sebagai media pembelajaran dikelas.

E-learning adalah teknologi pendidikan yang menjadi upaya penting dalam sistem pendidikan modern. E-learning sebagaimana yang dikemukakan oleh Smaldino,dkk adalah proses belajar

yang memanfaatkan sumber belajar bersifat elektronik, dan berbantuan komputer namun tidak harus terhubung dengan internet. Istilah e-learning berdampingan dengan istilah lain seperti web-based learning, m-learning, hybrid/blended learning. Mengenai hal tersebut maka makalah ini membahas mengenai pemanfaatan m-learning dari segi pendidikan terutama bagi peserta didik ataupun tenaga pendidik (Guru/Dosen/Instruktur) serta aplikasi aplikasi yang dapat membantu proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien.

## **METODE PENELITIAN**

Makalah ini adalah sebuah studi pustaka tentang penggunaan mobile learning sebagai media pembelajaran bahasa inggris. Makalah ini menggunakan metode studi pustaka, baik hasil penelitian, jurnal maupun beberapa situs yang berhubungan dengan pembahasan dalam makalah ini.

## **PEMBAHASAN**

### **A. Media Pembelajaran**

Secara etimologis, kata *media* berasal dari bahasa latin yang merupakan jamak dari medium yang merupakan perantara atau pengantar. Menurut Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana (2011:16), pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa, baik secara langsung dengan tatap muka maupun tidak langsung dengan menggunakan media

yang telah ditentukan sebelumnya dengan model pembelajaran tertentu.

Media pembelajaran adalah perlengkapan yang menyajikan satuan-satuan pengetahuan melalui stimulasi pendengaran atau penglihatan atau keduanya untuk membantu pembelajaran (Kochar, 2008:214). Media dalam proses pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar dikelas guna mempermudah mencapainya tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik mendapatkan pengetahuan dengan mudah dan lebih menyenangkan dan dapat memperoleh pengalaman yang nyata sehingga materi pelajaran mudah diserap dengan baik. Penggunaan media belajar menekankan pada konsep bahwa belajar bukan hanya mendengar dan mencatat semua materi yang disampaikan oleh guru dikelas, melainkan belajar adalah berbuat (*learning how to do*), belajar adalah berpikir (*learning how to think*), dan akhirnya belajar bagaimana belajar (*learning how to learn*). Dengan demikian, peran guru dalam paradigma baru mengajar, guru bukan lagi sebagai sumber belajar siswa, melainkan guru berperan sebagai penyedia fasilitas belajar siswa, sekaligus sebagai motivator serta memberi bimbingan terhadap siswa untuk belajar.

Menurut Oemar Hamalik (2010:65-66), penggunaan media dalam pembelajaran dikelas mampu mengatasi enam aspek yang menghambat proses belajar mengajar, aspek tersebut adalah :

1. *Verbalisme*. Pengajaran yang hanya bergantung pada penggunaan kata-kata lisan dalam pemberian informasi dan penjelasan terhadap materi yang diajarkan.
2. *Kekacauan dalam penafsiran*. Penggunaan media memberikan persepsi yang sama terhadap objek yang dijelaskan dalam proses belajar dan mengajar,
3. *Perhatian anak didik yang bercabang*. Penggunaan media yang cocok mampu memberikan respon terhadap materi yang diajarkan, sehingga peserta didik tidak melakukan hal lain yang mampu memecahkan konsentrasi dalam belajar.
4. *Kurangnya respon*. Penggunaan media yang tepat mampu merangsang peserta didik untuk bereaksi dan memberi tanggapan terhadap materi yang diajarkan.
5. *Kurangnya perhatian*. Pengajaran yang kurang sistematis, bahan yang terlampau sulit serta metode pengajaran yang kurang menarik akan membuat peserta didik menjadi bosan. Hal ini tentunya menyebabkan peserta didik menjadi bosan, sehingga membuat mereka tidak memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.
6. *Keadaan lingkungan belajar yang tidak menyenangkan*. Keadaan lingkungan pembelajaran menjadi sangat berpengaruh dalam proses belajar mengajar. Penataan ruangan yang buruk dan suasana kelas yang gelap tentunya akan memberikan pengaruh

pada penyerapan dan keinginan peserta didik dalam belajar.

## B. Definisi M-Learning

Pembelajaran mobile atau disebut sebagai m-learning merupakan salah satu bagian dari model pembelajaran elektronik (e-learning). Menurut Prensky (2001) m-learning adalah pembelajaran berbantuan ICT yang menggunakan peralatan mudah alih khususnya peralatan mudah ahli yang terkini seperti PDA, telepon bimbit, komputer riba dan tablet PC. Clark Quinn (2000) mendefinisikan mobile learning sebagai, "*The intersection of mobile computing and e-learning: accessible resources wherever you are, strong search capabilities, rich interaction, powerful support for effective learning, and performance-based assessment*". Selain itu, M-learning is considered to be a subset, or a natural evolution of e-learning, with a new set of terminology to go with it. Common e-learning terms are multimedia, interactive, and media rich. M-learning is characterized by such terms as spontaneous, connected, and informal (Laouris & Eteokleous, 2005).

Mobile learning atau m-learning sering di sebut sebagai e-learning dalam perangkat komputasi mobile. Menurut Ally et al (2005), m-learning sebagai penyampaian bahan pembelajaran elektronik pada alat komputasi mobile untuk dapat di akses darimana saja dan kapan saja. Sedangkan Lehnar et al (2001), mobile learning dapat didefinisikan sebagai suatu fasilitas atau layanan yang memberikan informasi elektronik secara

umum kepada pembelajar dan content yang edukasional yang membantu pencapaian pengetahuan tanpa mempermasalahkan lokasi dan waktu. Sistem mobile ini memanfaatkan sifat mobilitas dari perangkat handheld / mobile, seperti handphone dan PDA, untuk memberikan suatu fungsi pembelajaran yang dapat dilakukan dimana pun dan kapan pun.

Fuxin Andrew Yu (2012) dari Universitas Arkansas dalam studinya menyatakan bahwa terdapat perubahan perilaku remaja saat *smartphone* masuk dalam kehidupan remaja, tidak terkecuali dalam kehidupan akademis. Di perguruan tinggi, mahasiswa seakan kecanduan dalam penggunaan teknologi *smartphone*. Dari segi fungsional dan aksesibilitasnya, *smartphone* lebih unggul daripada laptop. Hal ini membuat mahasiswa tidak bisa lepas dari *smartphone*. Kegiatan yang sering dilakukan adalah pengecekan *text message* (SMS), email dan media sosial.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, m-learning merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan ICT sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa harus terjadinya proses pembelajaran diruang kelas. Pada konsep pembelajaran m-learning dapat mengakses materi ajar setiap saat dengan visualisasi materi yang menarik. Istilah m-learning merupakan penggunaan perangkat mobile seperti, laptop, PDA, *smartphone* dan perangkat teknologi informasi lainnya yang banyak digunakan dalam belajar mengajar, dan dalam hal ini hanya difokuskan pada

pengguna *smartphone*.

Dalam menerapkan m-learning terdapat kelebihan dan kelemahan, yaitu :

➤ **Kelebihan**

1. Portabilitas perangkat mobile lebih praktis, simple dan lebih mudah dipakai untuk membuat suatu catatan serta menginput data dimana pun dan kapan saja.
2. Mendukung pembelajaran: generasi sekarang ini lebih menyukai perangkat mobile seperti *smartphone*.
3. Meningkatkan motivasi: pengguna mobile cenderung meningkatkan komitmen dalam pemakaiannya serta mempelajarinya.
4. Jangkauan lebih luas dikarenakan perangkat mobile yang relatif murah sehingga dapat dijangkau oleh masyarakat luas.
5. Meningkatkan performance kerja/pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan pelajar.

➤ **Kelemahan**

1. Keterbatasan pada divais, seperti keterbatasan layar tampilan, kapasitas penyimpanan dan keterbatasan daya.
2. Dalam pembelajaran m-learning, pengguna lebih banyak memanfaatkan m-learning pada waktu luang (*spare time*) atau waktu idle (*idle time*) sehingga waktu untuk mengakses belajar juga terbatas.
7. menyediakan jembatan antara buta teknologi telepon seluler dan PC;

**C. Manfaat M-Learning**

Melihat dari hasil penelitian Fuxin Andrew Yu, tentunya penggunaan *smartphone* dalam kalangan remaja tidak efisien. Dalam hal ini dalam mengembangkan m-learning menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik yang melakukan interaksi langsung dengan peserta didiknya. Sehingga perlunya pengambilan strategi dalam memanfaatkan m-learning sebagai media pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang telah diteliti oleh suatu proyek m-learning yang terdapat di Inggris, Italia dan Swedia (Attewell, 2005), didapatkan mengenai beberapa manfaat dari penggunaan m-learning, yaitu

1. Memberikan pembelajaran yang benar-benar dimanapun, kapanpun, dan terpersonalisasi;
2. Dapat digunakan untuk menghidupkan, atau menambahkan variasi pada pembelajaran konvensional;
3. Dapat digunakan untuk menghilangkan beberapa formalitas yang dianggap pembelajaran non-traditional tidak menarik atau menakutkan, dan dapat membuat pelajaran menjadi lebih menarik;
4. Dapat membantu memberikan dan mendukung pembelajaran literasi, numerasi dan bahasa;
5. Memfasilitasi pengalaman belajar baik secara individu maupun kolaboratif;
6. Dapat membantu melawan penolakan terhadap penggunaan ICT dengan
8. Telah diamati dapat membantu pembelajar muda untuk tetap lebih

fokus untuk waktu yang lebih lama;  
dan

9. Dapat membantu meningkatkan percaya diri dan penilaian diri dalam pendidikan.

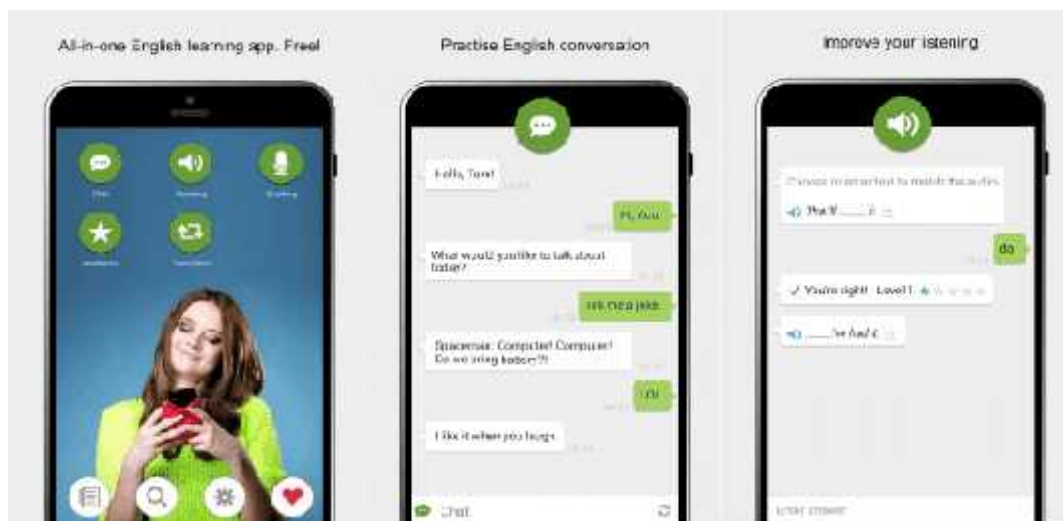
Dibawah ini terdapat aplikasi yang ada dalam mobile learning teknologi yang dapat membantu proses pembelajaran. Terdapat dua sudut pandang dari segi pendidikan, yakni sudut pandang dari peserta didik dan sudut pandang dari guru / dosen:

#### a. Dari Sudut Peserta Didik

Dengan munculnya model pembelajaran m-learning diharapkan mampu meningkatkan fleksibilitas belajar

yang tinggi. Peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dilingkungan formal dan informal setiap saat. Peserta didik juga dapat berkomunikasi ataupun sekedar *sharing* (tukar pikiran) terhadap materi pembelajaran disekolah baik dengan teman-teman sekelasnya ataupun dengan guru/dosen. Sehingga peserta didik lebih memahami terhadap materi pembelajaran.

Terdapat salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam belajar bahasa Inggris. Mereka dapat dengan mudah mengakses aplikasi-aplikasi tersebut dengan mendownload di play store dan app store menggunakan smartphonenya.



**Gambar 1: Aplikasi Learn English with Aco**

Learn English with Aco merupakan aplikasi untuk belajar bahasa Inggris bersama Bot android bernama Aco. Dengan adanya Aco kamu bisa belajar bahasa Inggris melalui metode chatting, hingga ngobrol seperti bersama orang. Aplikasi ini memiliki banyak fitur seperti speaking,

listening, writing, reading, grammar, translation, conversation, vocabulary dan pronunciation. Terdapat beberapa manfaat dalam mengaplikasikan learn English with Aco menurut Adimulyono (2017), yaitu:

- Aplikasi Learn English with Aco dapat melatih kemampuan menulis bahasa inggris.
- Dapat melatih kemampuan mendengar dan berbicara menggunakan bahasa inggris
- Melatih percakapan dan pengucapan menggunakan bahasa inggris.
- Belajar bahasa Inggris menyenangkan melalui metode chatting.
- Terdapat juga kamus didalam aplikasi Aco.
- Learn English with Aco juga terdapat pembelajaran grammar.

Dari penjelasan tersebut, learn English with Aco merupakan aplikasi yang bisa membantu peserta didik dalam belajar bahasa Inggris seperti menulis, berbicara, pengucapan, menerjemah, tata bahasa, dan menguasai kosakata. Jadi sumber belajar bukan hanya berbentuk buku khususnya di era teknologi sekarang ini. Belajar bisa dengan mudah, menyenangkan dan fleksibel dengan hanya menggunakan smartphone. Dengan aplikasi tersebut dapat mendorong motivasi belajar yang mandiri, aktif serta dapat menjadi pilihan yang efisien dalam meningkatkan kemampuan dalam berbahasa inggris.

#### **b. Dari Sudut Guru/Dosen/Instruktur**

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, membuat para guru/dosen harus mampu mengikuti perkembangan zaman. Sehingga LMS atau Learning Management System sudah tak asing lagi terutama bagi guru yang inovatif

dan kreatif. LMS merupakan sebuah sistem untuk mengolah proses pembelajaran, yang berisi model, materi, media yang melibatkan antara guru dan siswa. Banyak LMS yang sudah tidak asing lagi bagi kita seperti Moodle, Edmodo, maupun website-website LMS seperti Quipperschool tak terkecuali Google Classroom. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat membantu para guru ketika sedang mengajar didalam kelas. Dan proses belajar mengajar didalam kelas menjadi menyenangkan. Terdapat beberapa aplikasi yang sangat membantu guru/dosen/instruktur seperti Edmodo, Google Classroom dan lain sebagainya.

#### ➤ **Google Classroom**



Gambar 2: Aplikasi Google Classroom

Google classroom adalah aplikasi yang digunakan oleh guru dan peserta didik untuk memudahkan pembelajaran melalui online. Aplikasi ini memudahkan para guru dalam membuat dan membagikan tugas secara cepat dan mempersingkat waktu. Begitu pun dengan peserta didik. Mereka akan lebih mudah mengerjakan tugas dimanapun dan kapan pun. Google classroom bisa didapatkan secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun Google Application for



Education. Akun Google Application for Education ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online dan dapat digunakan secara kolaboratif. Berikut ada beberapa keuntungan yang kita dapatkan dari Google Classroom yang saya terjemahkan dari situs *elearningindustry.com*, yaitu :

1. Proses setting yang cepat dan nyaman  
Proses set up pada Google Classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstal LMS lokal. Guru tinggal mengakses aplikasi Google Classroom serta bisa memulai membagikan tugas dan bahan-bahan ajar kepada siswa. Guru dapat melakukan ini dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada Google Classroom.
2. Hemat Waktu  
Guru membuat dan mendistribusikan dokumen untuk peserta didik secara online. Guru dapat menentukan peringkat, memberi umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi Google Classroom.
3. Meningkatkan kerjasama dan komunikasi  
Guru dapat mengirimkan pemberitahuan kepada peserta didik untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran online tertentu. Dalam hal ini, peserta didik memiliki kode terlebih dahulu apabila ingin bergabung dalam suatu grup.

kesempatan untuk memberikan *feedback* kepada teman-teman mereka pada saat diskusi online tersebut.

4. Penyimpanan data terpusat  
Semua berada dalam satu lokasi terpusat dengan Google Classroom. Peserta didik dapat melihat semua tugas mereka dalam folder tertentu. Guru dapat menyimpan semua peringkat/nilai serta dapat menyimpan bahan e-learning dalam aplikasi ini.

➤ **Edmodo**

Edmodo adalah sejenis media sosial online yang dapat digunakan di kelas. Edmodo mengklarifikasikan fiturnya antara guru, peserta didik, bahkan orang tua peserta didik. Edmodo menjadi salah satu jaringan sosial yang paling cepat berkembang ditahun 2011, dan kini terdapat 50 juta pengguna Edmodo berasal dari berbagai belahan dunia. Edmodo menyediakan cara yang aman dan mudah untuk membangun kelas virtual berdasarkan pembagian kelas layaknya disekolah. Desain tampilan Edmodo hampir sama dengan tampilan facebook. Dengan Edmodo, guru/dosen dapat mengirim kuis, tugas maupun memberi nilai untuk peserta didik.

Selain itu, guru dapat berdiskusi dengan guru lainnya yang berada dibelahan dunia lain, berbagi pengalaman mengajar mereka dan lain sebagainya. Dalam penggunaan Edmodo ada beberapa hal yang harus diperhatikan seperti mengetahui



Gambar 3: Aplikasi edmodo

Dibawah ini fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Edmodo untuk menunjang proses pembelajaran. Salah satu fitur-fitur tersebut yaitu : Polling, Quiz, , Assignment, dan Parent Code.

#### 1. *Polling*

Polling merupakan salah satu fitur yang hanya dapat digunakan oleh guru. Fitur ini digunakan guru untuk mengetahui tanggapan peserta didik mengenai hal-hal tertentu. Fitur ini sangat baik digunakan untuk mendapatkan feedback instan mengenai tugas ataupun peristiwa yang sedang terjadi dan lain sebagainya.

#### 2. *Quiz*

Fitur quiz hanya dapat dibuat oleh guru sedangkan peserta didik hanya dapat mengerjakan soal-soal quiz yang diberikan oleh guru. Quiz digunakan untuk memberikan evaluasi online kepada peserta didik berupa pilihan ganda, isian singkat dan soal-soal uraian. Dengan fitur quiz guru dapat menyisipkan gambar ataupun video sebagai bahan pelengkap pertanyaan quiz. Guru dapat menyimpan pertanyaan quiz dalam fitur library pada Edmodo, sehingga dapat

digunakan pada kelas selanjutnya. Setelah peserta didik selesai mengerjakan soal quiz, mereka sudah dapat mengetahui hasilnya dengan cepat dan jika nilai mereka masih kurang dalam artian belum memenuhi nilai KKM maka mereka dapat melakukan *Retake Quiz*.

#### 3. *Assignment*

Fitur ini digunakan oleh guru untuk memberikan tugas secara online. Kelebihan yang terdapat dalam fitur ini yaitu dilengkapi dengan waktu deadline, fitur attach file yang memungkinkan siswa untuk mengirimkan tugas mereka secara langsung kepada guru dalam beberapa bentuk file dokumen seperti pdf, doc, xls, ppt dan juga tombol "Turn in" menandakan bahwa peserta didik telah menyelesaikan tugasnya. Tugas ini juga dapat disimpan di fitur Library sehingga dapat digunakan dikelas yang lain.

#### 4. *Parent Code*

Fitur ini sangat menarik sekali dikarenakan orang tua peserta didik dapat memantau langsung aktifitas belajar anaknya. Untuk dapat bergabung dalam aktifitas online tersebut, maka orang tua peserta didik harus mempunyai parent code unik yang didapat pada saat seorang peserta didik membuat akun student di Edmodo, peserta didik secara otomatis mendapatkan sebuah Parent Code unik yang dapat digunakan orang tuanya untuk membuat akun khusus orang tua,

selain itu orang tua juga dapat memperoleh kode tersebut dengan guru yang bersangkutan.

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa aplikasi Edmodo merupakan pilihan yang sangat tepat sebagai media pembelajaran online. Menurut Zakaria (2017) terdapat beberapa manfaat dalam mengaplikasikan Edmodo sebagai media pembelajaran yaitu:

1. Edmodo merupakan wahana komunikasi dan diskusi yang sangat efisien antara murid dan guru.
2. Peserta didik dapat berinteraksi dan berdiskusi tentang sebuah materi yang di bimbing oleh gurunya.
3. Edmodo mempermudah komunikasi antara guru, peserta didik serta orang tua peserta didik.
4. Sarana yang digunakan untuk quiz maupun ujian.
5. Guru dapat memberikan bahan ajar seperti soal-soal latihan, foto, video pembelajaran kepada peserta didik dengan mudah. Selain itu peserta didik dapat mengunduh materi yang diberikan.
6. Orang tua peserta didik dapat memantau kegiatan belajar anaknya.
7. Mempermudah guru dalam memberikan soal di mana saja dan kapan saja tanpa adanya proses belajar mengajar di dalam kelas.

## KESIMPULAN

M-learning merupakan salah satu media pembelajaran yang praktis dan

fleksibel karena belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa harus terjadinya proses belajar mengajar di dalam kelas. M-learning dapat digunakan sebagai inovasi media pembelajaran terutama dalam belajar bahasa inggris. Banyak aplikasi-aplikasi yang dapat ditemukan dalam perangkat mobile, dan dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan bahasa inggris baik dalam lingkungan formal maupun lingkungan informal serta membantu dan memudahkan guru dalam meningkatkan proses mengajar dikelas. Sehingga penggunaan teknologi mobile bukan hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sarana/media pembelajaran.

## SARAN

Untuk meningkatkan proses pembelajaran dilingkungan formal maupun informal terutama meningkatkan kemampuan bahasa inggris, maka sebaiknya :

- Peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi-apliaksi yang dapat meningkatkan kemampuan bahasa inggris mereka.
- Tenaga pendidik dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi yang terdapat dalam teknologi mobile sebagai sarana/media dalam mengajar sehingga pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Adimulyono, Aria. 2017. *Aplikasi Belajar Bahasa Inggris pada Android*. <http://ilmuti.org/wp->

- Content/uploads/2017/03/Aria\_Aplikasi BelajarBahasaInggrisPadaAndroid.pdf. Pada 06 Januari 2019.
2. Ally, M., Lin, F., McGreal, R. dan Woo, B. 2005. *An Intelligent Agent for Adapting and Delivering Course Materials to Mobile Learners*. [www.mlearn.org.za/CD/papers/Ally-an-intelligent.pdf](http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Ally-an-intelligent.pdf). pada 31 Desember 2018.
  3. Antonius, Adity H. dan Onno W. Purbo.2002. *E-Learning berbasis PHP dan MySQL*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
  4. Attewell, J. 2005. *From research and development to mobile learning: tools for education and training providers and their learners*. [www.mlearn.org.za/CD/papers/Attewell.pdf](http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Attewell.pdf). 30 desember 2018, 11.46 WIB.
  5. Gaffar, Mohammad fakir. 2007. *Materi Mata Kuliah Pasca Sarjana Program Studi PIPS*. Bandung: UPI.
  6. Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
  7. Kochar, S.K., Terj. H. Purwanta. dan Yovita, H. 2008. *Pembelajaran Sejarah*. Jakarta :Grasindo.
  8. Laouris, Y., & Eteokleous, N. (2005). *We need an educationally relevant definition of mobile learning. Paper presented at the 4th World Conference on Mobile Learning*. Cape Town, South Africa. Retrieved on August 31, 2018, from <http://www.mlearn.org.za/CD/papers/Laouris2.pdf>
  9. Lehner, F., Nosekabel, H. Dan Lehmann, H. 2001. *Wireless E-Learning and Communication Environment*, [http://SunSITE.Informatik.RWTH-Aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol\\_61/paper2.pdf](http://SunSITE.Informatik.RWTH-Aachen.de/Publications/CEUR-WS/Vol_61/paper2.pdf), 31 Desember 2018, 12.31 WIB.
  10. Prawiradilaga, D., S. Ariana, D. & Handoko, H. 2016. *Mozaik Teknologi Pendidikan e-learning*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
  11. Prensky, M. 2001. *Digital Natives, Digital Immigrants, On the Horizon*, 9 (5), p. 1- 6.
  12. Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
  13. Sanjana, Wina dan Budimanjaya, Andi. 2017. *Paradigma Baru Mengajar*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
  14. Sudjiono, Anas.2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta:RajaGrafindo Persada.
  15. Yu, Fuxin Andrew. 2012. *Mobile/smartphone Use in Higher Education*. Arkansas: University of Central Arkansas.
  16. Zakaria, Muhammad. 2017. *Tentang Edmodo: Pengertian, Manfaat dan Fitur-fiturnya yang Wajib Anda Ketahui*. Diakses dari <http://www.nesabamedia.com/pengertian-manfaat-dan-fitur-edmodo/> pada 02 Januari 2019.
  17. \_\_\_\_\_.2015. *Pembelajaran dengan Google Classroom*. Diakses dari

[http://elearning.Industry.com/google-classroom-a-free-learning-management-system-for-elearning.](http://elearning.Industry.com/google-classroom-a-free-learning-management-system-for-elearning)

Pada 02 Januari 2019.